



**UNIVERSIDADE DO ESTADO DO RIO GRANDE DO NORTE
CAMPUS AVANÇADO DE PATU
DEPARTAMENTO DE LETRAS VERNÁCULAS
CURSO DE LETRAS – LÍNGUA PORTUGUESA**

CARLOS MATHEUS BEZERRA DE PAIVA

**A CULTURA YOKAI E O HERÓI CAÇADOR DE DEMÔNIOS NO MANGÁ
KIMETSU NO YAIBA, DE KOYOHARU GOTOUGE**

PATU - RN

2025

CARLOS MATHEUS BEZERRA DE PAIVA

**A CULTURA YOKAI E O HERÓI CAÇADOR DE DEMÔNIOS NO MANGÁ
KIMETSU NO YAIBA, DE KOYOHARU GOTOUGE**

Trabalho de conclusão de curso apresentado como requisito de avaliação da disciplina TCC II, ministrada pela Profa. Dra. Aline Almeida Inhoti, do Curso de Letras – Língua Portuguesa, no *Campus* Avançado de Patu – CAP, da Universidade do Estado do Rio Grande do Norte – UERN. Linha de pesquisa: Literatura, Memória e Cultura.

**Orientadora: Prof.^a Dr.^a Francisca
Laila Ribeiro Pinto**

PATU - RN

2025

© Todos os direitos estão reservados a Universidade do Estado do Rio Grande do Norte. O conteúdo desta obra é de inteira responsabilidade do(a) autor(a), sendo o mesmo, passível de sanções administrativas ou penais, caso sejam infringidas as leis que regulamentam a Propriedade Intelectual, respectivamente, Patentes: Lei nº 9.279/1996 e Direitos Autorais: Lei nº 9.610/1998. A mesma poderá servir de base literária para novas pesquisas, desde que a obra e seu(a) respectivo(a) autor(a) sejam devidamente citados e mencionados os seus créditos bibliográficos.

Catálogo da Publicação na Fonte.
Universidade do Estado do Rio Grande do Norte.

B574c Bezerra de Paiva, Carlos Matheus
A cultura yokai e o herói caçador de demônios no mangá Kimetsu no Yaiba, de Koyoharu Gotouge. / Carlos Matheus Bezerra de Paiva. - Patu, 2025.
22p.

Orientador(a): Profa. Dra. Francisca Laila Ribeiro Pinto.

Artigo Científico (Graduação em Letras (Habilitação em Língua Portuguesa e suas respectivas Literaturas)).
Universidade do Estado do Rio Grande do Norte.

1. Jornada do Herói. 2. yokai. 3. Tanjirou. 4. Kimetsu no Yaiba. 5. Koyoharu Gotouge. I. Pinto, Francisca Laila Ribeiro. II. Universidade do Estado do Rio Grande do Norte. III. Título.

CARLOS MATHEUS BEZERRA DE PAIVA

**A CULTURA YOKAI E O HERÓI CAÇADOR DE DEMÔNIOS NO MANGÁ
KIMETSU NO YAIBA, DE KOYOHARU GOTOUGE**

Trabalho de conclusão de curso
apresentado como requisito de avaliação
da disciplina TCC II, ministrada pela
Profa. Dra. Aline Almeida Inhoti, do Curso
de Letras – Língua Portuguesa, no
Campus Avançado de Patu – CAP, da
Universidade do Estado do Rio Grande do
Norte – UERN.

Aprovado em: ____/____/____.

Banca examinadora

Prof.^a Dr.^a Francisca Lailsa Ribeiro Pinto (Orientadora)
Universidade do Estado do Rio Grande do Norte – UERN

Prof.^a Dr.^a Annie Tarsis Moraes Figueiredo
Universidade do Estado do Rio Grande do Norte – UERN

Prof. Me. José Romerito França Costa
Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Estado do Rio Grande do
Norte - IFRN

A CULTURA YOKAI E O HERÓI CAÇADOR DE DEMÔNIOS NO MANGÁ *KIMETSU NO YAIBA*, DE KOYOHARU GOTOUGE

Carlos Matheus Bezerra de Paiva¹
Prof.^a Dr.^a Francisca Laila Ribeiro Pinto²

RESUMO

O presente estudo analisa o herói Tanjiro, do mangá *Kimetsu no Yaiba*, a partir da cultura *yokai*, especificamente os *onis*, criaturas ancestrais da cultura japonesa. A análise considera a Jornada do Herói representada pelo protagonista, destacando aspectos fundamentais dessa teoria, como: “a partida”, momento em que o personagem decide treinar com o mestre Urocodaki para salvar sua irmã da transformação em uma *oni*; em seguida, “o enfrentamento”, quando luta com os demônios em busca de seu objetivo; e, por fim, “o retorno”, quando regressa à casa de seu mentor e recebe o troféu transmutador da vida. Embasando-se principalmente em Campbell (1997) e em sua teoria da Jornada do Herói, encontrada no livro *O herói de mil faces*; Foster (2025) com seu estudo sobre a cultura *yokai* no Japão; Franco Junior (2019) para estudo da categoria das personagens; e Benedict (1972), que descreve os círculos de dever como um sistema complexo e central para a compreensão da cultura japonesa. A partir da análise do quadrinho japonês, constatou-se que o protagonista passa pela clássica jornada do herói, além de expressar a cultura ancestral do Japão e utilizar dos *yokais* como personagens ativos na narrativa.

Palavras-chave: Jornada do Herói; *yokai*; Tanjiro; *Kimetsu no Yaiba*; Koyoharu Gotouge.

ABSTRACT

This study analyzes the hero Tanjiro in the manga *Kimetsu no Yaiba*, starting from *yokai* culture, specifically from *oni*, ancestral creatures of Japanese culture. The analysis considers the hero's journey as represented by the protagonist, highlighting fundamental aspects of Campbell's theory, such as: "the departure", the moment when the character decides to train with Master Urocodaki to save her sister from being transformed into an *oni*; then, "the confrontation", when he fights demons in pursuit of his goal; and finally, "the return", when he returns to his mentor's house and receives the life-transmuting trophy. Drawing primarily on Campbell (1997) to study his theory of the Hero's Journey; Foster (2025) with his study on *yokai* culture in Japan; Franco Junior (2019) for the study of the category of characters and Benedict (1972) describing circles of duty as a complex and central system for

¹ Graduando em Letras – Língua Portuguesa pela Universidade do Estado do Rio Grande do Norte – UERN. Email: matheuspaiva@alu.uern.br.

² Orientadora, professora Doutora no Departamento de Letras Vernáculas na Universidade do Estado do Rio Grande do Norte – UERN. Email: franciscalaila@uern.br.

understanding japanese culture. Based on the analysis of the japanese comic, it was observed that the protagonist goes through the classic hero's journey, in addition to expressing the ancestral culture of Japan and using *yokai* as active characters in the narrative.

Keywords: Hero's Saga; *yokai*; Tanjirou; *Kimetsu no Yaiba*; Koyoharu Gotouge.

1 CONSIDERAÇÕES INICIAIS

Os fenômenos com monstros e espíritos sempre estiveram presentes nas narrativas históricas, difundidas por meio da oralidade e posteriormente sendo registrados na escrita e em outras produções como filmes e animações. O folclore brasileiro é um vasto conjunto de expressões da cultura popular sendo fruto da mistura das culturas indígenas, europeias e africanas, retratando em especial as lendas e mitos, que, por causa do período da imigração outros povos trouxeram também estas lendas e mitos ao Brasil, como a cultura japonesa. A cultura pop japonesa se difundiu no país por causa dos animes na TV aberta e também por meio dos mangás, histórias em quadrinhos, que trazem uma literatura povoada de elementos míticos, especialmente os *yokais* (espíritos e criaturas místicas) e as *kitsunes* (raposas místicas).

O povo japonês, mais do que acreditar em espíritos, tende a senti-los como uma presença constante em seu cotidiano, o que revela uma relação marcada pela intuição e pela sensibilidade. Fantasma, monstros e seres sobrenaturais povoam intensamente o imaginário coletivo, manifestando-se nas mais diversas formas de expressão artística, como a literatura, o teatro, o cinema e os quadrinhos. Nesse contexto, surge a figura do *yokai*, entidade sobrenatural que integra esse vasto repertório cultural e desempenha papel central na construção simbólica do medo, do mistério e da própria identidade cultural japonesa.

O termo *yokai* se refere a criaturas diversas como espíritos, fantasmas, duendes, transmorfo, monstros, etc. Dentre essas criaturas, existe o *oni*, podendo ser traduzido para “demônio” ou “ogro”, criaturas gigantescas e assustadoras, com presas, chifres, e colorações de pele diversas, carregando consigo um cajado ou clava de ferro, mas que ao depender da história podem se disfarçar como humanos. Essa criatura é amplamente utilizada na ficção como personagens, assim como em mangás, em geral como inimigos a serem derrotados, como na história de *Kimetsu no Yaiba*.

Nesta pesquisa é trabalhado o mangá *Kimetsu no Yaiba*, especificamente os volumes 1 e 2, escrito por Koyoharu Gotouge, que se tornou popular mundialmente com o lançamento de sua adaptação para anime em 2019. Lançado em 2016 no Japão, o mangá *Kimetsu no Yaiba*, também conhecido como *Demon Slayer* na sua tradução oficial para o inglês adotada em diversos países, tem sua história situada no Japão durante o período *Taishō* (entre 1912 e 1926). A história gira em torno de Tanjirou Kamado e sua irmã mais nova Nezuko, que tiveram sua família foi morta por um *oni*, e que transformou a Nezuko em um deles, com o diferencial de que não se alimenta de pessoas. Juntos, partem em uma jornada para eliminar o *oni* primordial e conseguir uma cura para tal transformação.

A pesquisa tem como objetivo analisar a Jornada do Herói representada pelo protagonista Tanjirou, apresentando suas características como coragem, determinação, força física, exalando bondade e honra. A personagem que produz os eventos na trama e também sofre os efeitos provocados. A obra possui algumas

categorias de personagens; os *onis* no enredo funcionam como antagonistas em relação à Tanjirou, e os personagens secundários, que são aqueles com menor importância na obra. A história capta a atenção de quem a lê, sendo instigante por seus mistérios e demonstrando diversos aspectos da cultura do Japão e do período *Taishō* em que se passa.

A vida conturbada de Tanjirou segue a aventura do herói desvelada pelos estudos de Campbell (1997), mostrando o momento da partida, quando ele viaja para seu treinamento inicial, a iniciação das provas, momento em que ele passa por um teste para se tornar um caçador de *onis*, e o retorno com o elixir, nesse caso, retornando com a recompensa de ser oficialmente um caçador, mesmo que futuramente ele tenha por objetivo retornar com uma cura para a Nezuko.

A partir da leitura teórica do herói, tendo como base o livro *O herói de mil faces*, sobre a personagem Tanjirou, focamos no auxílio sobrenatural, no caminho de provas, no retorno e na cura da irmã, mostrando a infância e a transformação do personagem. Tendo em vista a saga do herói, indagamos: onde encontrar os *onis* tão presentes nas narrativas folclóricas japonesas? E no imaginário brasileiro? A jornada pela qual Tanjirou passa, pode ser enquadrada na teoria de Campbell?

A obra apresenta uma história imbuída de cultura, filosofia e aspectos da era *Taishō* no Japão. O vocabulário sobrenatural se apresenta no Japão moderno fortemente enraizado em tradições culturais antigas, ao mesmo tempo em que sofre constantes atualizações para acompanhar as mudanças sociais e tecnológicas. Ele se constrói sob um diálogo entre crenças populares, mitos e a imaginação contemporânea, em especial por meio da literatura como os mangás. Também é possível observar que ocorre uma ressemantização para se enquadrar nos contextos modernos, como os *yokais* que no passado eram temidos e atualmente aparecem muitas vezes como figuras cômicas ou infantis, como no caso de *GeGeGe no Kitarō*³, ou em mudanças menores como em *Kimetsu no Yaiba* em que são seres em sua maioria inteligentes e com aparência mais similar aos humanos.

O gênero mangá, com a presença dos *yokais*, tornou-se popular no mundo todo, principalmente com o aumento no consumo dos animes, adaptações animadas dos mangás. Diante do apresentado, vê-se o potencial que os mangás possuem editorialmente e conseqüentemente nas escolas, sendo importante possuir táticas para sua utilização e também estudos que façam análises críticas como auxílio para professores que pretendam adotar os mangás nas suas aulas, pois com seu aumento de consumo no Brasil e grande influência cultural, é inevitável o interesse dos alunos em tal conteúdo, utilizando não como obrigação, mas sim como ferramenta no ensino.

O público jovem apresenta um grande consumo do gênero, por ser atrativo e adaptado ao público moderno, isto é, além de se enquadrar nos gostos populares, ele apresenta uma linguagem acessível, que pode inclusive contribuir na formação do leitor literário no processo escolar se bem utilizado pelos professores. Como dito por Gavett (2006, p. 22) o governo japonês implementou no novo currículo nacional e incentiva a utilização dos mangás em sala de aula por considerar ser uma das formas de expressão tradicionais do Japão. No Brasil, a BNCC apresenta a importância do uso da linguagem verbal e não-verbal em sala de aula. Dessa forma, o mangá se consolida não apenas como um produto de entretenimento, mas

³ *GeGeGe no Kitarō* é um mangá criado por Shigeru Mizuki em 1960, que narra as aventuras de Kitarō, um garoto *yōkai* que busca manter a paz entre humanos e criaturas sobrenaturais do folclore japonês, abordando temas de convivência, moralidade e tradição cultural.

também como um recurso pedagógico capaz de aproximar os alunos da leitura e da cultura.

A pesquisa contribui para os estudos literários e culturais, permitindo que os professores de língua portuguesa possam estudar e aprofundar o folclore japonês em sala de aula como parte da herança cultural do país, tendo como exemplo os *yokais*, criaturas presentes no cotidiano cultural japonês. Assim, o mangá *Kimetsu no Yaiba* se torna uma excelente opção a se ter como alvo de análise, pois além da sua popularidade, contém uma história rica das tradicionais características da literatura com pequenos ajustes para o público contemporâneo.

A pesquisa apresenta um estudo qualitativo, segundo Rampazzo “diferente da pesquisa quantitativa a qualitativa busca uma compreensão particular daquilo que estuda: o foco da sua atenção é centralizado no específico, no peculiar, no individual, almejando sempre a compreensão [...]” (2013, p. 58), com caráter bibliográfico, em uma abordagem interpretativa-analítica, desse modo, permitindo um verdadeiro aprofundamento no tema.

Este trabalho se situa na área da literatura, sendo sustentado por autores como Campbell (1997) para entender a clássica jornada do herói a partir de “O Herói de mil Faces”, Foster (2025) para trazer a cultura *yokai* e o que são os *onis*, Franco Junior (2019) para estudo do recorte literário das personagens e Benedict (1972) descrevendo os círculos de dever como um sistema complexo e central para a compreensão da cultura japonesa.

A pesquisa possui, para além das considerações iniciais e finais, dois capítulos, sendo o primeiro de cunho teórico e histórico, em que abordamos a teoria da personagem e o folclore dos *yokais*, com foco nos *oni*. Seguindo para um capítulo analítico em que abordamos a saga do herói Tanjirou, contando as aventuras e os percalços da sua história para conseguir curar sua irmã. Neste último, mostramos recortes de cenas do próprio mangá para ilustrar as ações e os diálogos dos personagens.

Diante disso, observa-se a importância da obra *Kimetsu no Yaiba*, trazendo a figura do Tanjirou como herói, que demonstra bem características clássicas, não somente isso, mas também em seu potencial para contribuir na formação leitora literária dos jovens e indivíduos sem prática de leitura.

2 A CULTURA YOKAI: O ONI E O HERÓI NO MANGÁ

Na cultura pop atual, os mangás vêm se expandindo cada vez mais, em especial com a popularização dos animes. No mangá *Kimetsu no Yaiba* acompanhamos a história de Tanjirou, personagem bondoso que se vê obrigado a partir em uma aventura. Greiner (2017) apresenta a cultura pop japonesa não somente como entretenimento, mas também como uma representação do povo japonês, a exemplo do Godzilla que é uma metáfora político-filosófica sobre considerar o corpo sempre em metamorfose. Em sua aventura, o personagem enfrenta diversos desafios, um deles sendo logo após sua partida, encontrando o seu mestre e passando por um rigoroso treinamento nas montanhas.

Tanjirou pertence a uma família que vive na montanha e vende carvão. No início da história, durante um período de frio extremo que se aproxima, ele se arrisca indo até a cidade para vender carvão e as pessoas poderem se aquecer durante a noite. Na volta para casa, um senhor mais velho abriga-o, alertando-o sobre os *onis* que vagam naquela montanha à noite: “Desde os tempos antigos... *onis* que devoram carne humana ficam rondando a mata quando o dia escurece” (Gotouge,

2020, p. 15), antecipando o perigo iminente e marcando simbolicamente o primeiro chamado à aventura do protagonista, que passa a ser confrontado com a existência de um mundo desconhecido e ameaçador fora de sua rotina cotidiana. Quando se pensa na teoria da Jornada do Herói e direciona o foco ao Tanjiro é justo questionar: a aventura dele se enquadra na clássica aventura do herói? De que modo os *onis* na história representam o *oni* do folclore japonês?

Assim, após sua estadia na casa do senhor da montanha, o protagonista retorna para casa se deparando com a família massacrada, com exceção de sua irmã Nezuko, que estava desacordada, obrigando-o a partir em busca de um médico carregando-a nas costas. Antes de chegar a seu objetivo ela transforma-se em *oni* e o ataca. Em meio a isso, o protagonista sofre por não salvar a própria família “enquanto eu dormia sossegado na casa de outra pessoa... algo terrível aconteceu com a minha família!!” (Gotouge, 2020, p. 27). Demonstrando o momento da partida do herói e o *oni* clássico do folclore japonês.

A cultura folclórica no Japão foi, e ainda é, muito forte socialmente, atualmente sendo utilizada para o desenvolvimento de histórias como os mangás, em especial os *yokais*, que, como dito por Foster (2025, p. 07) são “denominada yokai, composta por seres originários de crenças ancestrais, embora simultaneamente pertencessem à vanguarda do conhecimento”. *Yokai* é o termo utilizado para os diversos tipos de criaturas sobrenaturais do Japão, dentre eles existe o *oni*, que significa “demônio” ou “ogro”, e é a criatura utilizada na história.

O mangá de *Kimetsu no Yaiba* se divide em 23 volumes e é seriado em 205 capítulos, lançados entre 2016 e 2020, respectivamente. Os mangás possuem uma estrutura própria que é lido da direita para a esquerda, de cima para baixo, tanto no sentido das páginas quanto dos quadrinhos, com exceção de poucos mangás que ao serem levados ao ocidente, invertem a ordem para se adequar. Além disso, os diálogos, originalmente escritos em *kanji*, ou em combinações de sistemas de escritas japonesas, passam por um processo de tradução que busca manter o sentido cultural e linguístico mais próximo possível do original. Muitas vezes, para esclarecer termos específicos, expressões idiomáticas ou referências culturais do Japão, os editores incluem notas de rodapé ou explicações adicionais nas margens das páginas, permitindo que o leitor compreenda melhor o contexto e a riqueza do texto.

Tanjiro, após o experiente caçador de demônios Tomioka tentar matar a Nezuko, e perceber que nada poderia fazer contra ele, se curva e implora que pare, curvar-se faz parte de um costume japonês que demonstra humildade, já que a exposição do pescoço sinaliza ausência de intenções hostis. O caçador de demônios fala das fraquezas do herói, mesmo que demonstre entender a dor que ele passava, tendo como objetivo prepará-lo para o futuro, como quando pensa “não chore. Não se desespere. Isso de nada vai adiantar agora” (Gotouge, 2020, p. 41). Com isso:

Os heróis clássicos são heróis da classe alta, que procuram demonstrar a “classe” dessa classe. “Classificar” a tragédia e a epopéia como gêneros maiores e ver nos seus heróis apenas o elevado seria desconhecer uma diferença básica entre o herói épico e o herói trágico, bem como uma dinâmica estrutural que se manifesta nas “grandes obras”. Ainda que passe por grandes dificuldades e provações, e ainda que venha a constituir boa parte de sua grandeza através de uma série de “baixezas” (matar, mentir, tripudiar cadáveres, enganar e mentir), a narrativa épica clássica, adotando o ponto de vista do herói, trata de metamorfosear a negatividade em positividade, e o herói épico tem, por isso, um percurso fundamentalmente

mais pelo elevado do que o herói trágico, cujo percurso é o da queda. Mas a queda do herói trágico é o que lhe possibilita resplandecer em sua grandeza, assim como as "baixezas" do herói épico é que o "elevam" (Kothe, 2000, p. 12).

Ou seja, os momentos de fraqueza, de impotência do Tanjiro também são os que o farão resplandecer em sua grandeza. É possível notar em diversos momentos da história marcas de "herói" no protagonista, como em sua capacidade de sentir e compreender as emoções, incluindo a dos demônios e sua vontade de proteger os fracos, agindo com dignidade diante de qualquer inimigo. Um exemplo disso ocorre na batalha contra o demônio Aranha Mãe, quando Tanjiro nota que a *oni* havia desistido e também era uma vítima, ele muda a forma do ataque que viria a desferir para uma forma que não causa dor alguma, trazendo inclusive paz.

Campbell (1997) conceitua alguns estágios na jornada do herói: a partida, nela possuindo as seguintes etapas: o status quo na vida do herói, o chamado da aventura, a recusa do chamado, o auxílio sobrenatural, a passagem pelo primeiro limiar e o ventre da baleia, analisando a aventura do herói com algumas destas etapas, abordando especificamente os dois primeiros volumes da história.

Tanjiro inicia sua jornada a partir do assassinato de toda a sua família, com exceção de sua irmã Nezuko, que é transformada em uma *oni*. Giyu Tomioka, um dos nove *hashiras* (Pilares, membros de elite dentre os caçadores de demônios), explica ao protagonista que nenhum ato é capaz de reverter o fluxo do tempo e lhe transmite conhecimentos básicos de combate. Diante dessa realidade, o herói reage para proteger a irmã e, incapaz de subjugar fisicamente o oponente, recorre à estratégia e à inteligência, aproximando-se de uma breve vitória. Em seguida, o caçador o encaminha a seu antigo mestre. A morte de sua família, assim, configura-se como o marco inicial da jornada do herói, conforme descrito por Campbell:

Esse primeiro estágio da jornada mitológica - que denominamos aqui "o chamado da aventura" - significa que o destino convocou o herói e transferiu-lhe o centro de gravidade do seio da sociedade para uma região desconhecida. Essa fatídica região dos tesouros e dos perigos pode ser representada sob várias formas: como uma terra distante, uma floresta, um reino subterrâneo, a parte inferior das ondas, a parte superior do céu, uma ilha secreta, o topo de uma elevada montanha ou um profundo estado onírico. Mas sempre é um lugar habitado por seres estranhamente fluidos e polimorfos, tormentos inimagináveis, façanhas sobre-humanas e delícias impossíveis (Campbell, 1997, p. 34-35).

O "chamado da aventura" marca a ruptura com a vida cotidiana e a entrada do herói em um espaço desconhecido e simbólico. Esse deslocamento inaugura o processo de transformação do protagonista, que passa a enfrentar desafios extraordinários que impulsionam seu amadurecimento. Partindo em busca do velho Sakonji Urokodaki, mestre respeitado por sua sabedoria e domínio das técnicas de caçador, que vive aos pés do Monte Sagiri, espaço simbólico que, segundo Campbell, corresponde ao local para o qual o herói é convocado em diferentes narrativas míticas e ficcionais. Tanjiro passa por uma busca por solução, isto é, uma cura para a Nezuko, para que ela revertisse seu estado e voltasse a ser humana, ele consegue um cesto e a coloca dentro para carrega-la nas costas. No percurso em meio às montanhas, durante a noite o herói acaba encontrando um templo, se deparando com um *oni* lá dentro.

No mangá, o protagonista inicialmente desacredita na existência real dos *onis*, tratando-os como elementos da mitologia, sendo então lançado ao

desconhecido ao buscar ajuda para a irmã, sem ainda compreender plenamente sua condição, e o encontro com Giyu Tomioka marca seu primeiro contato direto com o universo dos caçadores; à luz da teoria de Campbell, essa situação pode ser interpretada como o momento em que o herói é afastado de seu mundo familiar por meio da intervenção de uma figura auxiliar, caracterizada como uma força benéfica que orienta e impulsiona o início de sua jornada de transformação:

O herói pode agir por vontade própria na realização da aventura, como fez Teseu ao chegar à cidade do seu pai, Atenas, e ouvir a horrível história do Minotauro; da mesma forma, pode ser levado ou enviado para longe por algum agente benigno ou maligno, como ocorreu com Ulisses, levado Mediterrâneo afora pelos ventos de um deus enfurecido, Posêidon (Campbell, 1997, p. 35).

Após explicar ao Tanjirou que a Nezuko tornou-se uma *oni*, Tomioka o direciona a seu antigo mestre, Sakonji Urokodaki, um caçador de demônios aposentado que possuía o posto de *hashira*, para que possa aprender a enfrentar os demônios e obter uma cura para sua irmã. Após o confronto com o *oni* que o protagonista encontrou em um templo em meio às montanhas, ele é abordado por um homem com máscara de *tengu*, descrito no mangá em uma nota como “criatura folclórica japonesa representada com o corpo de ser humano e cabeça de corvo ou um homem vermelho de nariz comprido” (Gotouge, 2020, p. 90).

A caracterização desse personagem e de seu papel na trajetória do protagonista não se limita ao aspecto narrativo do treino, mas dialoga diretamente com valores culturais e simbólicos próprios da tradição japonesa, especialmente no que se refere às noções de dever, honra e responsabilidade individual. Assim, a jornada de Tanjirou pode ser compreendida não apenas como um percurso de formação heroica, mas também como uma expressão de códigos morais específicos da cultura que estrutura a narrativa, os quais orientam suas decisões e justificam suas ações ao longo da história, permitindo uma aproximação com interpretações de cunho antropológico e sociocultural.

Benedict (1972, p. 167) explica que “o ponto de vista japonês sobre a vida é exatamente o assinalado por suas fórmulas de *chu*, *ko*, *giri*, *jin* e dos sentimentos humanos. Consideram eles “o dever total” do homem como se fosse repartido em regiões separadas num mapa”. Assim, o comportamento de uma pessoa é julgado conforme o círculo a que pertence sua ação, e não por um caráter geral de “bom” ou “mau”. Para os japoneses, o dever humano se divide em várias partes, como regiões de um mapa, e cada uma possui seu próprio código de conduta. Dessa forma, em vez de condenar alguém como injusto, eles identificam apenas o tipo de dever que não foi cumprido.

Tanjirou reflete claramente a visão japonesa descrita por Benedict, na qual o comportamento humano é guiado por diferentes “círculos de dever” como *chu*, *ko*, *giri* e *jin*. Em vez de agir a partir de um caráter fixo, como é comum no ideal ocidental, Tanjirou molda suas ações conforme o dever exigido em cada situação. O *ko* se manifesta em seu amor e lealdade à família, especialmente na proteção de sua irmã Nezuko; o *giri* aparece em seu compromisso com o Corpo de Caçadores de Oni e com a sociedade; o *jin* se revela em sua compaixão até mesmo pelos inimigos; e o *chu* na obediência e respeito aos mestres e superiores. Dessa forma, ele personifica a ética japonesa baseada na harmonia entre diferentes deveres, mostrando que a virtude não é uma qualidade única e imutável, mas algo que se

expressa de forma diversa conforme o vínculo e o contexto moral em que o indivíduo está inserido.

O herói em análise é um personagem complexo, enfrenta diversos percalços em sua jornada, situações difíceis que exigem maturidade. Sendo alguém com uma personalidade pura ou até infantil pela idade, que vai se modificando ao decorrer de sua jornada, ele tem dificuldade para entender o porquê os vilões fazem o mal, tomando como exemplo ao final da luta contra o *oni* de sua primeira missão, ao ouvir um discurso de ódio do inimigo, Tanjiro corta o rosto do *oni* e fala “já chega” com um rosto amedrontador. Com isso, o protagonista pode ser considerado uma personagem redonda, segundo o conceito utilizado por Franco Junior (2019), apresentando um grau elevado de densidade psicológica. Segundo o autor, a personagem constitui-se como um dos principais elementos da narrativa, construída por meio de signos que permitem sua representação e movimentação dentro da história, como explica a seguir:

A ‘personagem’ é um dos principais elementos constitutivos da narrativa. É sobre ela que recai, normalmente, a maior atenção dispensada pelo leitor [...] O que é uma personagem? Um ser construído por meio de signos verbais, no caso do texto narrativo escrito, e de signos verbi-voco-visuais, no caso de textos de natureza híbrida como as peças de teatro, os filmes, as novelas de televisão etc. As personagens são, portanto, representações dos seres que movimentam a narrativa por meio de suas ‘ações’ c/ ou ‘estados’ (Franco Junior, 2019, p. 40).

Dessa forma, percebe-se que o protagonista cumpre justamente esse papel daquele que movimenta a narrativa por meio de suas ações e estados. Sua postura diante das adversidades, marcada por sentimentos de empatia, indignação e desejo de justiça, revela-o não apenas como agente de combate, mas também como sujeito que carrega dilemas éticos e emocionais. Assim, Tanjiro se configura como um personagem que sustenta a progressão da história.

Além dele, a sua irmã, Nezuko Kamado, também é personagem central na narrativa, sendo uma *oni*, ela se torna uma figura paradoxal, carregando a condição inimiga, mas ainda assim preserva os traços humanos e afeto que a conectam ao irmão. Chegando à casa do senhor Urokodaki, entrou em um sono que viria a durar mais de um ano, enquanto isso, o protagonista iniciou seu treinamento rigoroso fazendo um percurso pela montanha com inúmeras armadilhas instaladas, em alguns momentos pensando que poderia morrer, ao fim desta etapa, sua última prova seria cortar uma enorme rocha.

Tanjiro passa então seis meses tentando cortar a rocha, regressando aos ensinamentos anotados no seu diário que foram ensinados anteriormente pelo mestre Urokodaki, demonstrando respeito pelo conhecimento. Em determinado dia, ele foi abordado por dois jovens com máscaras de raposa, a garota chamada Makomo e o garoto Sabito que passam a ajudá-lo com o treinamento. Posteriormente o herói irá descobrir que ambos os jovens estavam mortos. Campbell explica que é comum surgirem pessoas para auxiliar o herói, além disso:

Não é tão incomum que o ajudante sobrenatural assuma a forma masculina. Nos contos de fadas, pode se tratar de algum ser que habite a floresta, algum mágico, eremita, pastor ou ferreiro, que aparece para fornecer os amuletos e o conselho de que o herói precisará. As mitologias mais elevadas desenvolvem o papel na grande figura do guia, do mestre, do barqueiro, do condutor de almas para o além (Campbell, 1997, p. 40-41).

Neste caso, a ajuda sobrenatural vem como estes dois jovens, juntos passam mais seis meses treinando, pela primeira vez Sabito apareceu com uma espada de verdade no lugar da espada de madeira. Ele fala: “enfim, após meio ano... seu rosto se tornou o de um homem” (Gotouge, 2020, p. 146), se referindo a mudança física do Tanjirou, que estava maior e mais calejado do treino, além da mudança em seu psicológico, o amadurecimento do personagem que antes era ainda muito inocente. Quando finalmente o herói venceu Sabito, a vitória simbolizou não só melhora física, mas também a vitória de si, dos medos. Ao cortar a máscara de Sabito, ambos os jovens sorriram e sumiram, o herói se deparou com a rocha partida ao meio em sua frente, ele superou o desafio que antes parecia impossível.

Com o fim do treinamento, Urokodaki explica ao Tanjirou sobre como derrotar os *onis*, sendo necessário decapita-los utilizando as katanas especiais do esquadrão de exterminadores, feitas com um aço especial, chamadas “Nichirin-tou”, a espada do sol. E então anuncia que irá permitir que herói participe da prova para se tornar um caçador de *onis*, mas antes que Tanjirou parta, ele entrega uma máscara de raposa e é explicado que “é chamada de “Yakujo”, a máscara que afasta o mal. Parece que ela nos protege de tudo que é maligno” (Gotouge, 2016, p. 154). Em seu livro, Campbell teoriza sobre amuletos que:

Para aqueles que não recusaram o chamado, o primeiro encontro da jornada do herói se dá com uma figura protetora (que, com frequência, é uma anciã ou um ancião), que fornece ao aventureiro amuletos que o protejam contra as forças titânicas com que ele está prestes a deparar-se (Campbell, 1997, p. 39).

A máscara de raposa se enquadra então como o amuleto que o protegerá do mal, na parte do “auxílio sobrenatural” da jornada do herói. Partindo para o lugar da seleção final, o protagonista chega ao Monte Fujikasane, repleto de flores glicínias, planta que os *onis* odeiam, e por isso o esquadrão de caçadores mantem diversos *onis* presos neste monte. Dessa forma, a prova final para se tornar um caçador é de sobreviver nessa região por sete dias. Durante a prova Tanjirou elimina inúmeros *onis*, utilizando do conhecimento adquirido no treinamento.

Ao derrotar os primeiros *onis*, Tanjirou chora ao perceber que se tornou mais forte, que não houve nenhum momento de hesitação e que o treinamento não foi desperdiçado. Pensando na categoria da personagem, percebe-se a grande mudança sofrida, reforçando sua categoria como personagem redonda. Em determinado momento, sente um cheiro podre, pior que os cheiros que sentiu anteriormente, e quando investiga se encontra com outro candidato a caçador fugindo de um *oni* grotesco. Quando esse candidato é capturado, o protagonista reforça sua mudança “eu não sou mais um fraco!! Mexa-se!!” (Gotouge, 2020, p. 168), reforçando sua mudança, e partindo para ajuda-lo.

O monstro diante dele admite ter devorado cerca de cinquenta jovens que participaram daquela prova no decorrer dos anos, e que treze deles eram discípulos do mestre Urokodaki, reconhecendo-os pelas mascaras de raposa, buscando-os, pois tinha sido ele que o prendeu ali anos antes. Além disso, ele cita dois desses discípulos, que Tanjirou identifica serem os dois jovens que o ajudaram no treinamento. Segundo Foster (2025), estes dois no momento que apareceram para Tanjirou eram *yokais*, especificamente espíritos.

Nesse contexto, é notório que *Kimetsu no Yaiba* se mostra particularmente rico, pois mobiliza tais elementos de forma integrada: o enredo é estruturado em arcos narrativos que intensificam progressivamente os desafios, o tempo alterna

entre passado (lembranças de Tanjirou) e presente da ação, o espaço se fragmenta em cenários diversos, vilas, florestas, cidades devastadas. Além disso, carrega diversas simbologias, o próprio nome do protagonista, “tan” significando carvão, e “jirou” podendo significar segundo filho ou curar, sendo interpretado como filho que cuida do carvão ou o filho que busca a cura. Pequenos detalhes trabalhados pela autora e que engrandecem a leitura.

3 TANJIROU: O HERÓI CAÇADOR DE DEMÔNIOS

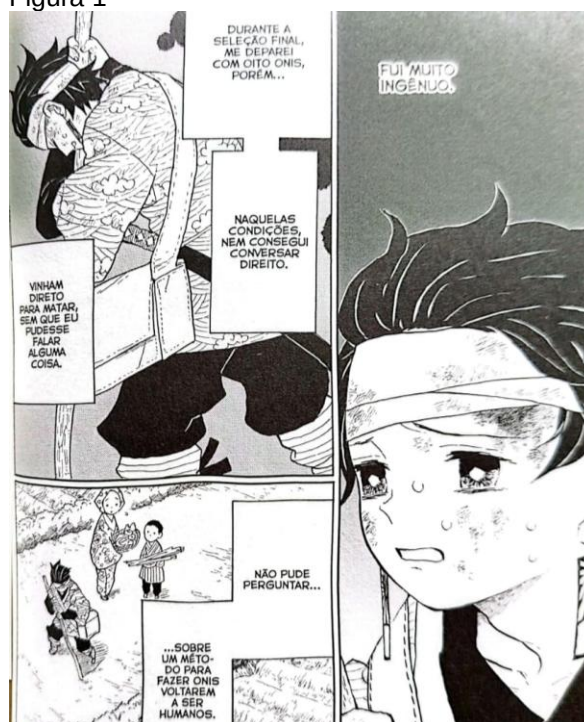
Ao observar o local do teste que o Tanjirou passa, é possível associar ao que argumenta Campbell (1997, p. 57) sobre ressaltar que “tendo cruzado o limiar, o herói caminha por uma paisagem onírica povoada por formas curiosamente fluidas e ambíguas, na qual deve sobreviver a uma sucessão de provas. Essa é a fase favorita do mito-aventura”. Sendo assim, o Monte Fujikasane, repleto de flores glicínias, como dito no mangá “desde o sopé até a encosta da montanha... florescem o ano todo as glicínias tão odiadas pelos onis” (Gotouge, 2020, p. 158) e com diversos *onis*, se enquadra nesta etapa da jornada do herói. Neste local se encontra com outros aprendizes a caçador de demônios, inclusive encontrando com personagens que somente participarão da trama em volumes seguintes.

No segundo volume do mangá, o herói derrota a criatura grotesca que encontrou, utilizando dos conhecimentos obtidos no treinamento. Caído no chão, o *oni* reflete “provavelmente ele vai olhar para mim como se estivesse encarando algo imundo... vai me encarar com um olhar de desprezo” (Gotouge, 2024, p. 10). Entretanto ele com seu traço de compaixão, sentindo agora um cheiro repleto de tristeza vindo do monstro que se desintegrava, sente pena e segura sua mão. E com aspecto religioso, pede a deus que na próxima vida não permita que aquele ser seja um *oni*, demonstrando novamente a complexidade psicológica do personagem, que consegue sentir tais sentimentos mesmo com uma raiva imensa ao saber que o monstro havia matado tantas pessoas, incluindo os dois jovens que o ajudaram no treinamento. Além disso, sofre ao perceber que somente quatro pessoas chegaram vivas ao fim da prova, e não ter conseguido salvar outros participantes.

Benedict (1972) explica que para os japoneses a vida é guiada por diferentes “círculos de dever”, o herói representa então de forma exemplar o ideal de virtude construído pela sociedade japonesa. Sua personalidade é marcada por uma profunda bondade, empatia e respeito pela vida, mesmo diante dos inimigos, o que expressa à presença constante do *jin*. Esses sentimentos não são apenas traços individuais, mas revelam uma ética coletiva: o japonês virtuoso age conforme o dever de cada relação e não a partir de um caráter fixo, como no ideal ocidental. A sociedade japonesa valoriza a harmonia, a lealdade e o equilíbrio entre os diferentes “círculos de dever”, e Tanjirou encarna essa multiplicidade moral, conciliando o dever familiar, social e humano sem romper com nenhum deles.

Durante a finalização da prova, um dos participantes que sobreviveu agrediu fisicamente uma das apresentadoras, o herói se impõe e segura o braço dele, ameaçando quebra-lo caso não pare, demonstrando também a mudança na forma como resolve os problemas, por entender que meios menos agressivos não resolveriam a situação. Segundo Campbell (1997) as aventuras do herói ocorrem em uma terra distante desconhecida, e ao fim, o seu retorno é uma volta do além. Dessa forma, após o termino do teste para se tornar caçador, o protagonista retorna à casa do seu mestre. Conforme podemos visualizar:

Figura 1



Fonte: GOTOUGE, Koyoharu. Kimetsu No Yaiba. v. 2. Barueri, SP: Panini Brasil, p. 28. 2024.

Com uma viagem demorada por causa do corpo ferido e cansado, Tanjiro percebe o quanto era ingênuo, lembrando seu objetivo inicial por conseguir uma cura para sua irmã. Após isso, ao chegar à casa de seu mestre, ele é recepcionado por Nezuko, que depois de dois anos dormindo acordou, e é abraçado por ela e seu mestre. Após quinze dias se recuperando, recebem a visita de um homem que utiliza uma máscara de *hyottoko* sendo explicado em nota do mangá que se trata de um “personagem folclórico japonês cômico, comumente representado por uma máscara com a boca fazendo bico para o lado” (Gotouge, 2024, p. 39).

O homem em questão foi o habilidoso ferreiro responsável por forjar a espada do herói. Ao surgir na narrativa, ele se apresenta como um novo aliado, alguém que compreende a importância do instrumento que está nas mãos do novo guerreiro, portando-se também como um amuleto protetor descrito por Campbell (1997). Durante a conversa com o protagonista, o ferreiro explica a origem do material utilizado na lâmina, revelando que se trata de um minério raro e especial, capaz de canalizar a energia absorvida do sol, além de mudar de cor dependendo das características do usuário. Na sequência, insere-se a imagem desse personagem, cuja presença na narrativa reforça a dimensão simbólica da arma e evidencia a importância de seu papel como mediador entre o herói e o instrumento que o habilita para os desafios futuros. No mangá:

Figura 2



Fonte: GOTOUGE, Koyoharu. Kimetsu No Yaiba. v. 2. Barueri, SP: Panini Brasil, p. 38. 2024.

Após isso, o ferreiro reconhece a origem do Tanjirou, chamando-o de “criança radiante”, e explica que os filhos de famílias que trabalham com o fogo possuem cabelo e olhos avermelhados, e que isso é um sinal de sorte. Entretanto, após a entrega da espada ao personagem, ela muda para a cor preta, nesse momento tanto o mestre como o ferreiro explicam que poucos caçadores receberam essa cor, ganhando fama de espada para espadachins incompetentes. Em um contexto geral, diferente das histórias do ocidente, no qual o final feliz é certo para o herói como um símbolo de recompensa pela vitória alcançada, Benedict explica que o herói no oriente não faz o bem simplesmente por ser bom, mas sim por que é o que tem de ser feito, independente de obter um final feliz ou não, tendo às vezes o sacrifício que o leva a morte. Todo esse percurso do retorno é explicado em:

Terminada a busca do herói, por meio da penetração da fonte, ou por intermédio da graça de alguma personificação masculina ou feminina, humana ou animal, o aventureiro deve ainda retornar com o seu troféu transmutador da vida. O círculo completo, a norma do monomito, requer que o herói inicie agora o trabalho de trazer os símbolos da sabedoria, o Velocino de Ouro, ou a princesa adormecida, de volta ao reino humano, onde a bênção alcançada pode servir à renovação da comunidade, da nação, do planeta ou dos dez mil mundos (Campbell, 1997, p. 114).

Com isso, é possível observar que o Tanjirou efetuou o percurso do retorno, e o “troféu transmutador da vida”, é a sua katana, arma que possibilita a eliminação dos *onis*, o símbolo de que a humanidade, por mais aterrorizante que seja o inimigo,

ainda pode lutar. Além disso, durante toda sua jornada, o protagonista como caçador de demônios, passa por diversas situações de saída para desbravar a aventura, a luta com os *onis*, e o retorno, todas as vezes contemplando a jornada do herói. Campbell ainda versa sobre a transformação do herói:

O local de nascimento do herói, ou a terra remota de exílio de onde ele retorna para realizar suas tarefas de adulto entre os homens, é o ponto central ou centro do mundo. Da mesma forma como vêm ondulações de uma fonte subterrânea, assim também as formas do universo se expandem em círculos a partir dessa fonte (Campbell, 1997, p. 173).

O local de nascimento do herói, do Tanjirou, sendo nas montanhas, é o ponto central ou centro do mundo, isso significa que o lugar onde nasce ou de onde ele parte/retorna não é apenas um ponto geográfico, mas também um símbolo espiritual e cósmico. É ali que se origina o sentido da existência e onde se encontra próximo do sagrado, representando a ligação entre o humano e o divino, o começo. Lá ele está em equilíbrio com a natureza e com os laços humanos mais profundos: a família, o respeito, o amor fraterno, etc.

Em muitos mitos o herói é afastado, exilado ou cresce longe do mundo comum. No caso do protagonista, cresceu em um monte longe da cidade, mesmo que fosse à cidade periodicamente. Quando o “centro do mundo”, seu lar, é destruído com o massacre de sua família e a transformação da Nezuko em *oni* ocorre o rompimento da ordem cósmica pessoal dele. A jornada começa porque o herói foi arrancado do seu centro.

Se tratando da casa do mestre após sua fase de exílio simbólico, quando retorna ele traz consigo sabedoria, poder ou renovação. Esse retorno é simbólico, ele volta do centro do mistério para transformar o mundo dos homens com a habilidade de eliminar *onis*. Então, este local representa o elo entre o sagrado e o mundo humano, o lugar de sua origem e/ou retorno é o centro simbólico do universo. Campbell (1997) descreve como descida às profundezas ou viagem ao mundo subterrâneo, um processo de morte e renascimento. Tanjirou, de certa forma, “morre” como garoto inocente e renasce como guerreiro, um caçador de demônios. O guerreiro que luta não por vingança, mas para restaurar o equilíbrio entre o humano e o sobrenatural.

Com a transformação em guerreiro Tanjirou como herói recebe uma nova função, ele deixa de lutar apenas por si mesmo, e passa a agir em nome de um princípio maior, isto é, no início ele quer apenas salvar a irmã, agora ele percebe que sua missão é libertar todos da dor causada pelos demônios, inclusive os *onis* que ele trata com compaixão.

O protagonista recebe então sua primeira missão como caçador, em uma cidade próxima que havia relatos de várias garotas desaparecendo misteriosamente. Já na cidade, Tanjirou tem lembranças de conversas com seu mestre, nas quais ele dizia “é só especulação... mas creio que, em vez de devorar carne humana... pode ser que a Nezuko esteja recuperando suas energias enquanto dorme” (Gotouge, 2024, p. 50). Nesse momento, é demonstrado certo distanciamento da *oni* Nezuko com o restante dos *onis*, visto que além de não atacar humanos, não precisava se alimentar deles. Além disso, também explica ao protagonista que o nome do *oni* primordial é Muzan Kibutsuji, e supõe que ele seja o único capaz de transformar as pessoas em *onis*, e também o único que talvez saiba como transformar a Nezuko em humana novamente.

Na cidade Tanjirou inicia uma investigação buscando relatos e utilizando seu olfato desenvolvido para encontrar os demônios. Finalmente encontrando o *oni* responsável pelos misteriosos desaparecimentos das jovens, sendo também o primeiro com habilidades sobrenaturais, um ser cruel que devorava suas vítimas e guardava como troféu algum objeto particular de cada uma delas, lembranças macabras de suas vidas interrompidas. Ao se deparar com essa cena, Tanjirou é tomado por uma intensa mistura de raiva e tristeza, pois a crueldade do demônio o faz reviver a dor da perda de sua própria família. As lembranças da sua casa destruída e dos corpos sem vida de seus irmãos o atingem com força. Até que por fim chega ao final da luta, e o protagonista decide interrogar o *oni*:

Figura 3



Fonte: GOTOUGE, Koyoharu. Kimetsu No Yaiba. v. 2. Barueri, SP: Panini Brasil, p. 104. 2024.

Nessa parte do mangá o jovem caçador sente que não luta apenas contra um monstro, mas contra tudo o que o mal representa: a dor, injustiça e a destruição da inocência. Com toda a carga de seu passado, o herói que antes nada poderia fazer agora se encontra em posição de vitória perante um inimigo que encarna esse mal que já o atingiu. Movido por esse sentimento, ele enfrenta o *oni* com determinação, buscando eliminar o mal sem perder sua humanidade.

Após eliminar esse monstro, o protagonista aconselha o homem que estava presente no lugar com ensinamentos filosóficos que adquiriu com suas perdas. O homem acaba sentindo as mãos do Tanjirou, e relata “aquelas mãos sofridas... calejadas de tanto treinar pesado... não são mãos de um moleque” (Gotouge, 2024, p. 114), destacando mais uma vez a evolução do personagem, antes sendo um

garoto inocente, mas que agora passou por uma transformação, um “renascimento” forçado, que o fez crescer precocemente.

Logo após tais acontecimentos, Tanjiro recebe sua segunda missão em uma cidade grande. Ao chegar à localidade ele sente o mesmo cheiro que sentiu ao chegar na sua casa com os parentes atacados. Após seguir o cheiro familiar de sangue demoníaco, ele se depara com o verdadeiro responsável pela tragédia de sua família, o primeiro e mais poderoso dos *onis*. No entanto, o choque é ainda maior ao perceber que o Muzan vive disfarçado como um homem comum, cercado pela esposa e filha humanas, o que impede o herói de atacá-lo imediatamente. A raiva que sente se mistura à frustração por não poder vingar sua família naquele instante, mas o encontro acende dentro dele uma chama ainda mais intensa: a promessa de se tornar forte o suficiente para derrotar Muzan e libertar a Nezuko e toda a humanidade da maldição dos demônios.

Muzan Kibutsuji, enquanto *yokai*, representa o mal absoluto e a corrupção da natureza humana. Foster (2025, p. 27) traz que “[...] embora os yokais costumem ser rotulados de nocivos ou mesmo de letais, não são obrigatoriamente definidos pelo comportamento mau”. Dependendo do contexto, por exemplo, ele simboliza como os *yokais* do imaginário japonês uma entidade que ultrapassa os limites do mundo humano, habitando a fronteira entre o natural e o sobrenatural, capaz de assumir formas e manipular outros seres com seu poder. Entretanto, ao se tratar do *oni* primordial de *Kimetsu no Yaiba*, Muzan simboliza a destruição, o egoísmo e o desejo desmedido por poder e imortalidade. Sua origem ligada à doença e à busca pela cura reflete o tema recorrente dos mitos japoneses em que o homem, ao tentar desafiar as leis da vida, transforma-se em algo monstruoso. Assim, ele representa o lado obscuro do *yokai* e do *oni*, não apenas um demônio externo, mas a manifestação dos impulsos humanos mais sombrios, que consomem a alma e corrompem o equilíbrio entre os mundos.

Além disso, à luz da teoria de Benedict (1972), Muzan pode ser compreendido como a negação dos “círculos de dever”, indo ao contrário do que Tanjiro representa, ele rompe com todos esses vínculos e passa a agir unicamente em função de si mesmo. Ele encarna o que o texto de Benedict (1972) chama de “ausência de círculo”, uma condição moralmente vazia, em que o indivíduo não se insere em nenhum sistema de dever ou relação. Para o pensamento japonês, isso não o tornaria simplesmente “mau”, mas um ser que desconhece o *ko*, o *giri* e o *jin*, alguém que vive fora da rede de compromissos que estruturam a existência humana. Sendo assim, o protagonista representa o ideal japonês de virtude, Muzan é a desintegração desse equilíbrio.

Os *yokais* possuem então certo nível de dualidade entre ser bom ou mau. Dependendo do contexto, Foster (2025 p. 27) utiliza como exemplo um espírito das águas, que pode ser reverenciado por um povo que o rio provenha irrigação ou será desprezado como profano por famílias vítimas de enchentes. Já os *onis*, não possuem essa dualidade:

Outro vocábulo utilizado como sinônimo de perigo e medo era oni, em geral traduzido por demônio ou ogro. No período Heian, oni era um rótulo utilizado para toda sorte de criaturas torpes e ameaçadoras, comumente, mas não sempre, de aparência humanoide (Foster, 2025, p. 22).

Por isso, Muzan acaba por ser uma boa demonstração de *oni*, pois reúne em si todos os aspectos associados a essas criaturas na tradição japonesa: a força descomunal, a crueldade e o desejo insaciável de poder. Assim como os *onis* do

período Heian do folclore japonês, e sendo também o período que ele se tornou *oni* no mangá. Ele transcende a humanidade e se torna um ser deformado tanto física quanto espiritualmente, guiado apenas por seus próprios instintos e ambições. Sua aparência elegante e humana serve apenas para mascarar a monstrosidade interior, revelando o contraste entre a forma civilizada e a essência demoníaca. Muzan não é apenas um monstro que ameaça o corpo, mas também uma força simbólica que representa a corrupção moral e o medo ancestral do homem diante do desconhecido.

Com o decorrer da história Tanjirou enfrenta diversos outros inimigos, se aprimora, e acaba conhecendo uma *oni* que se livrou das correntes do Muzan, e agora sendo médica busca uma cura para os *onis*, contando com a ajuda do protagonista. Mesmo adquirindo poder e domínio sobre técnicas de combate, o protagonista não perde sua humanidade nem suas virtudes fundamentais, como a compaixão, a empatia e o respeito pela vida, características que o diferenciam de seus inimigos. A disciplina rigorosa, as técnicas aprimoradas e a sabedoria partilhada com seus mestres não o tornam apenas um guerreiro mais forte, mas também uma pessoa mais consciente e justa. Assim, sua trajetória mostra que o verdadeiro poder não está apenas na força física, mas na capacidade de preservar o bem e a bondade mesmo diante da dor e da escuridão.

Para além, é possível observar que *Kimetsu no Yaiba* e outros mangás são boas opções de literatura para o ensino de literatura, pois além de abarcar as clássicas características da literatura, consegue prender a atenção do leitor. De modo geral, utiliza, por exemplo, a tragicomédia, que combina momentos de drama intenso e sofrimento humano com situações leves, engraçadas ou até absurdas, criando uma alternância emocional. Esse contraste ajuda a tornar as narrativas mais humanas e próximas do público, pois reflete a complexidade da vida, na qual tristeza e humor frequentemente coexistem.

4 CONSIDERAÇÕES FINAIS

A jornada do herói desde os tempos clássicos constitui um modelo narrativo recorrente nas produções literárias e culturais. Considerando o objetivo desta pesquisa em analisar a jornada do herói e a cultura *yokai*, foi fundamental recorrer a autores como Campbell (1997), cuja obra permitiu aprofundar a compreensão da estrutura clássica da jornada do herói; Franco Junior (2019), que contribuiu para a análise da construção das personagens; e Foster (2025), que possibilitou entender a cultura *yokai* como expressão da ancestralidade japonesa.

A análise de *Kimetsu no Yaiba* demonstrou que a estrutura narrativa da obra adere ao modelo da jornada do herói de Campbell (1997). A trajetória do protagonista, com suas etapas bem delineadas, confirma a validade e a atemporalidade da teoria monomítica, mesmo no contexto da ficção moderna japonesa. As pequenas modificações observadas representam adaptações contextuais inerentes ao gênero e à cultura contemporânea, e não uma refutação do clássico, o qual permanece como o alicerce inegável da narrativa.

No decorrer da pesquisa, foi possível observar a riqueza arquetípica trazida pela personagem Tanjirou Kamado, que o consolida como um herói na contemporaneidade. Sua caracterização não se restringe ao mero clichê de vingança, mas se aprofunda através de sua empatia inabalável e de seu senso de justiça compassivo, estendendo-se até mesmo aos antagonistas, os *onis*. Este traço em particular, a capacidade de humanizar o inimigo, revela uma adaptação

significativa e evoluída do monomito clássico, em que a busca do herói pela cura de sua irmã Nezuko se sobrepõe à aniquilação pura e simples do mal. Assim, a análise do personagem demonstrou que a jornada é enriquecida pela complexidade moral do protagonista, que se mantém fiel aos seus valores de bondade e determinação ao longo de sua aventura.

Em termos de contribuições teóricas e práticas, esta pesquisa demonstra a relevância acadêmica dos mangás ao validar a persistência de modelos clássicos, como a jornada do herói de Campbell, em narrativas que estão em alta, enriquecendo os estudos culturais e literários sobre a adaptação e longevidade dos arquétipos na mídia moderna. Adicionalmente, no contexto da formação e prática docente em Língua Portuguesa, o estudo oferece um instrumento de análise crítica que visa auxiliar o professor. Ao elucidar a estrutura e a acessibilidade da linguagem do mangá, a pesquisa fornece subsídios para que a obra em questão possa ser utilizada de forma estratégica em sala de aula, não como leitura obrigatória, mas como ferramenta pedagógica atrativa que aproveita o interesse cultural dos alunos para a formação do leitor literário e para a discussão de temas universais.

Não obstante a relevância dos achados, a presente investigação enfrentou limitações metodológicas que apontam para futuras linhas de pesquisa. Primeiramente, notou-se a escassez de estudos literários prévios dedicados especificamente ao mangá *Kimetsu no Yaiba* no meio acadêmico. Em segundo lugar, dada a extensão da obra, esta análise optou por um recorte focado no protagonista Tanjiro Kamado e sua trajetória arquetípica. Assim, sugere-se que futuras pesquisas explorem outros recortes literários na obra, incluindo a análise de coadjuvantes como Nezuko, Zenitsu e Inosuke ou a investigação das variações intermídia decorrentes da adaptação para anime e cinema, onde foram introduzidas modificações e acréscimos narrativos que merecem análise aprofundada.

Em suma, a investigação do mangá de *Kimetsu no Yaiba* corrobora a resiliência e a adaptabilidade da jornada do herói, confirmando que a estrutura monomítica permanece como o alicerce fundamental para narrativas de sucesso no *corpus* cultural moderno. A análise do protagonista, Tanjiro Kamado, revelou uma aderência substancial à teoria, ao mesmo tempo em que introduz uma complexidade moral enriquecedora. Em termos de aplicabilidade, o estudo contribui para os estudos culturais ao validar o mangá como objeto acadêmico e oferece uma ferramenta de análise crítica para professores de Língua Portuguesa, capitalizando o interesse discente para a formação do leitor literário.

REFERÊNCIAS

- BENEDICT, Ruth. **O crisântemo e a Espada**: Padrões da cultura Japonesa. São Paulo: Editora Perspectiva, 1972.
- BONNICI, Thomas; ZOLIN, Lúcia Osana (orgs.). **Teoria literária**: abordagens históricas e tendências contemporâneas. 4. ed. ampl. e rev. Maringá: Eduem, 2019.
- CAMPBELL, Joseph. **O herói de mil faces**. Tradução por Adail Ubirajara Sobral. São Paulo: Cultrix/Pensamento, [1949] 1997.
- FOSTER, Michael Dylan. **O livro dos Yokai**. Tradução por Diogo Kaupatez. C33, 2025.
- GRAVETT, Paul. **Mangá**: como o Japão reinventou os quadrinhos. Tradução por Ederli Fortunato. São Paulo: Conrad Editora do Brasil, 2006.
- GREINER, Christine. **Fabulações do corpo japonês**: e seus microativismos. São Paulo: n-1 edições, 2017.
- GOTOUGE, Koyoharu. **Kimetsu No Yaiba**. Tradução por Renata Leitão. v.1. Barueri, SP: Panini Brasil, 2020.
- GOTOUGE, Koyoharu. **Kimetsu No Yaiba**. Tradução por Renata Leitão. v.2. Barueri, SP: Panini Brasil, 2024.
- KOTHE, Flávio R. **O herói**. 2. ed. 2. imp. São Paulo: Ática, 2000.
- RAMPAZZO, Lino. **Metodologia científica**: Para alunos dos cursos de graduação e pós-graduação. 7 ed. São Paulo: Edições Layola, 2013.

AGRADECIMENTOS

Um dos trechos que mais me marcaram em *Kimetsu no Yaiba* é a fala do personagem Rengoku: “Se estiver se sentindo desmotivado ou sentindo que não é bom o suficiente, incendeie o seu coração”. Essa citação simboliza a determinação e a coragem que procurei manter durante a elaboração desta pesquisa.

Agradeço profundamente aos meus pais, pelo amor incondicional, apoio constante e pela dedicação em cada etapa da minha vida. Foram eles que me ensinaram o valor do esforço, da honestidade e da perseverança, e que estiveram ao meu lado em todos os momentos, oferecendo palavras de incentivo e compreensão. Sem o exemplo, os ensinamentos e o carinho deles, esta conquista não seria possível. Agradeço ao meu irmão pelo apoio e pelas palavras de incentivo que me motivaram ao longo desta jornada.

Expresso, com todo o meu carinho, minha gratidão à minha namorada Isa, a maior surpresa que a vida e este curso puderam me proporcionar. Sua presença trouxe leveza aos dias difíceis e tornou inesquecíveis os ótimos momentos de caminhada ao entardecer, que sempre me inspiraram e trouxeram paz em meio à

rotina intensa. Obrigado por acreditar em mim, por me apoiar em cada etapa desta jornada e por transformar o caminho acadêmico em algo muito mais bonito e significativo.

Agradeço à minha orientadora, Doutora Francisca Lailsa, pela orientação atenciosa, pelas valiosas contribuições e pela dedicação em cada etapa deste trabalho. Sua sabedoria, paciência e compromisso acadêmico foram fundamentais para o desenvolvimento desta pesquisa. Agradeço especialmente por acreditar em um projeto desafiador, mesmo quando os caminhos pareciam incertos, incentivando-me a seguir com confiança e determinação. Seu apoio foi essencial para transformar uma ideia difícil em um trabalho possível e significativo.

Agradeço profundamente à banca avaliadora pela dedicação em avaliar este trabalho. À Doutora Annie Tarsis, deixo minha sincera gratidão por ter acreditado em mim desde o início do curso e por me inspirar a transformar minha paixão pelos mangás em uma pesquisa acadêmica significativa. Ao Mestre José Romerito, agradeço pelas palavras de incentivo, pela confiança e por acreditar no valor desta pesquisa, contribuindo para que este sonho se tornasse realidade.

Deixo registrada minha sincera gratidão à minha amiga Emmelly, por todo o apoio, incentivo e pelas conversas que tornaram o percurso acadêmico mais leve. Sua amizade foi fundamental para que eu mantivesse o ânimo e a confiança durante os momentos mais desafiadores desta jornada (pálpebra esquerda tremendo nem era estranho mais), além dos inúmeros registros que fez cotidianamente, que mesmo irritando, eterniza os pequenos e grandes momentos dessa trajetória.

Agradeço também minhas colegas de orientação, Diana, Adla e Creuza, em que durante todo o processo sempre nos ajudamos, avaliamos, e discutimos sobre os trabalhos para que pudéssemos entregar algo bom (e não sofrer sozinhos).

Registro com carinho minha profunda gratidão aos meus demais amigos, cuja amizade tornou esta jornada muito mais divertida e inspiradora. Entre longas jogatinas e debates acalorados sobre jogos, encontrei não apenas distração, mas também apoio e risadas que aliviaram os momentos de maior tensão do curso. Tal presença foi essencial para tornar essa caminhada mais leve e memorável.

Agradeço também aos meus companheiros de quatro patas, Loki e Miúda, que, com suas presenças silenciosas e afetuosas, tornaram os longos momentos de escrita mais leves. Entre um miado e outro, eles me lembravam da importância das pequenas pausas e do carinho cotidiano, trazendo conforto e alegria em meio às dificuldades deste trabalho.