Revista eletrônica HISTÓRIA EM REFLEXÃO

PPGH - Programa de Pós-Graduação em História
UFGD - Universidade Federal da Grande Dourados

ISSN: 1981-2434
Dourados - MS - Brasil

COMPARAÇÕES SIMBÓLICAS ENTRE AS GUERRAS MUNDIAIS (1914-1945) E AS GUERRAS NINJAS EM NARUTO

Memória e ensino de história

SYMBOLIC COMPARISONS BETWEEN THE WORLD WARS (1914-1945) AND THE NINJA WARS IN NARUTO

Memory and history teaching

LUÍS OTÁVIO VILELA DA CRUZ[1]

RESUMO

Este artigo examina aproximações entre as duas Guerras Mundiais (1914-1945) e as Guerras Mundiais Ninja narradas no mangá Naruto, de Masashi Kishimoto, com atenção às formas pelas quais uma obra de cultura pop reelabora guerra, memória, violência, trauma, alianças e reconstrução. A pesquisa é qualitativa, bibliográfica e documental. O corpus ficcional concentra-se em passagens do mangá relacionadas às guerras ninjas, à formação da Aliança Shinobi, às bestas com cauda como instrumentos de poder, às trajetórias de Kakashi, Nagato, Obito, Gaara e Iruka e aos lugares de memória de Konoha. A comparação opera por quatro categorias: organização político-militar; experiência e memória da violência; efeitos sociais e materiais; representação simbólica. O procedimento distingue analogia temática, correspondência estrutural limitada e equivalência histórica, esta última evitada quando não demonstrável. A análise sustenta que Naruto não reproduz as Guerras Mundiais nem oferece uma chave causal para explicá-las; sua utilidade está na construção de problemas comparativos que tornam visíveis diferenças entre experiência histórica e representação ficcional. Ao final, propõe-se uma sequência didática vinculada à leitura crítica de fontes e narrativas, na qual o mangá funciona como documento cultural a ser confrontado com historiografia e fontes históricas.

Palavras-chave: Naruto; Guerras Mundiais; mangá; memória; ensino de História.

ABSTRACT

This article examines approaches between the two World Wars (1914-1945) and the Ninja World Wars narrated in Masashi Kishimoto's manga Naruto, focusing on the ways in which a pop-cultural work reworks war, memory, violence, trauma, alliances, and reconstruction.

[1] Mestrando Profissional em Produção de Conteúdo Multiplataformas pela Universidade Federal de São Carlos (UFSCar), São Carlos, São Paulo, Brasil. Bacharel em Direito pela Pontifícia Universidade Católica de Minas Gerais (PUC Minas). Membro e pesquisador do Núcleo de Estudos e Pesquisas em Direito, Literatura e Sociedade (NEPEDILIS), da PUC Minas, e do Grupo de Estudos sobre Cultura Pop, Educação e Diversidade (POP.EDUCA), da UFSCar e da Faculdade de Tecnologia de Barueri (Fatec Barueri). E-mail: luisvilelajuridico@outlook.com.

The study adopts a qualitative, bibliographical, and documentary approach. The fictional corpus focuses on manga passages concerning the ninja wars, the formation of the Allied Shinobi Forces, the tailed beasts as instruments of power, the trajectories of Kakashi, Nagato, Obito, Gaara, and Iruka, and sites of memory in Konoha. The comparison is organized around four categories: political-military organization; experience and memory of violence; social and material effects; and symbolic representation. The procedure distinguishes thematic analogy, limited structural correspondence, and historical equivalence, avoiding the latter whenever it cannot be demonstrated. The analysis argues that Naruto neither reproduces the World Wars nor provides a causal key to explain them; its value lies in building comparative problems that make visible the differences between historical experience and fictional representation. Finally, the article proposes a teaching sequence based on the critical reading of sources and narratives, in which manga is treated as a cultural document to be confronted with historiography and historical sources.

Keywords: Naruto; World Wars; manga; memory; History teaching.

INTRODUÇÃO

A circulação de mangás e animes fora do Japão consolidou essas linguagens como parte do repertório cultural de diferentes gerações. Naruto, escrito e desenhado por Masashi Kishimoto e serializado entre 1999 e 2014, alcançou 700 capítulos e circulação mundial superior a 250 milhões de exemplares, dado que ajuda a dimensionar sua presença social para além de um consumo de nicho. A expansão acadêmica dos estudos sobre anime e mangá acompanha esse processo: Berndt (2018) observa que essas mídias passaram a integrar pesquisas e práticas de ensino em diferentes campos, enquanto Rosenbaum (2013) demonstra que o mangá pode reelaborar o passado por meio de convenções narrativas e visuais próprias. O interesse histórico, portanto, decorre de interrogar a ficção como produção cultural situada, distinguindo-a da reprodução do acontecimento.

Naruto organiza parte importante de seu enredo em torno de guerras, rivalidades entre comunidades políticas, memórias de violência, armas capazes de alterar o equilíbrio entre forças e tentativas de produzir uma paz duradoura. O mundo ficcional combina referências diversas, sem correspondência com uma etapa histórica específica do Japão. As vilas ocultas são comunidades militarizadas vinculadas a países governados por daimyō, cada uma chefiada por um kage; os shinobi executam missões e constituem a principal força armada desse sistema. A estética recorre a elementos associados ao Japão pré-moderno, mas convive com tecnologias, instituições e problemas políticos sem equivalência cronológica direta. Essa

composição híbrida impede que a obra seja lida como alegoria codificada de um único período histórico.

A pesquisa parte desse limite. Seu problema é compreender em que condições as representações de guerra presentes em Naruto podem ser comparadas a problemas históricos associados às Guerras Mundiais e utilizadas no ensino de História sem converter semelhanças narrativas em equivalências factuais. O objetivo central consiste em analisar aproximações e diferenças em quatro planos: organização político-militar; experiência e memória da violência; efeitos sociais e materiais; representação simbólica. O recorte evita identificar personagens ficcionais com líderes históricos e estabelecer correspondências guerra a guerra. A influência direta das Guerras Mundiais sobre Kishimoto fica fora do escopo, pois sua demonstração exigiria documentação autoral específica.

Essa delimitação responde a uma dificuldade própria de comparações entre História e ficção. Uma narrativa pode produzir autenticidade histórica em sentido amplo - ao tornar inteligíveis experiências como medo, luto, propaganda, mobilização ou reconciliação - sem possuir precisão factual. Bukh (2012), ao estudar a recepção de mangás de temática histórica, chama atenção para a necessidade de considerar tanto a construção da narrativa quanto as formas de leitura. Mais recentemente, Córdoba-Arroyo (2026) mostrou que mangás educacionais sobre a Segunda Guerra selecionam vítimas, responsabilidades e enquadramentos, participando da construção da memória histórica. O mesmo cuidado é necessário diante de Naruto: seu valor analítico está nas questões abertas pela comparação, inclusive nas ausências, preservando a distinção entre ficção e historiografia.

O artigo concentra-se nas duas Guerras Mundiais por sua centralidade na história contemporânea e nas quatro Guerras Mundiais Ninja porque elas organizam a memória política do universo ficcional. O primeiro conflito mundial, entre 1914 e 1918, resultou da combinação de rivalidades imperiais, nacionalismos, militarização e sistemas de alianças, produzindo guerra industrial em escala inédita. A Segunda Guerra, entre 1939 e 1945, reuniu expansão territorial, projetos imperiais, racismo de Estado, genocídio, mobilização econômica e violência contra civis em escala ainda maior (Hobsbawm, 1995; Beevor, 2012). Em Naruto, as três primeiras guerras

aparecem sobretudo por memórias, relatos e consequências sobre personagens; a quarta é narrada extensamente e reúne as grandes vilas em uma força aliada contra a ameaça articulada por Obito, Madara, Kabuto e, ao fim, Kaguya.

O uso pedagógico decorre desse contraste. Mangá e anime podem ampliar o repertório de linguagens mobilizadas em sala, mas seu emprego exige mediação, comparação documental e explicitação de autoria. Estudos brasileiros já exploraram mangás no ensino de História, inclusive em temas ligados à Segunda Guerra Mundial (Jesus, 2021; Paris, Benedetti e Caprara, 2017), e pesquisas sobre representações históricas em mangá indicam que a leitura visual precisa ser acompanhada da discussão sobre seleção, enquadramento e silenciamento (Rosenbaum, 2013; Córdoba-Arroyo, 2026). Assim, o texto privilegia poucos eixos, desenvolvidos de modo articulado, e encerra com uma proposta didática que transforma a comparação em exercício de crítica de fontes, em consonância com a habilidade EM13CHS101 da Base Nacional Comum Curricular (BNCC), voltada à análise e comparação de fontes e narrativas em diferentes linguagens (Brasil, 2018).

1. METODOLOGIA

A pesquisa adota abordagem qualitativa, de caráter bibliográfico e documental, com procedimento comparativo. A documentação histórica é formada por obras de síntese e estudos sobre as Guerras Mundiais, guerra total, memória e trauma. O corpus ficcional tem como fonte primária o mangá Naruto, de Masashi Kishimoto, com ênfase nos volumes que apresentam a memória da Terceira Guerra Mundial Ninja e a formação e o desenvolvimento da Quarta Guerra Mundial Ninja. O volume 27 contém a narrativa do passado de Kakashi; o volume 48 situa os efeitos da política anterior ao encontro dos cinco kage; os volumes 54 e 55 acompanham a transição para o conflito e a preparação das Forças Aliadas Shinobi. Esses recortes são complementados por passagens posteriores necessárias à análise de Obito, Madara, das bestas com cauda e da memória da guerra.

A seleção do corpus seguiu quatro critérios: presença explícita de guerra ou de suas consequências; relevância para relações entre vilas e alianças; centralidade da experiência de violência na trajetória de personagens; presença de símbolos,

monumentos ou práticas de memória. Foram priorizados episódios narrativos com função demonstrável na obra, evitando compilações de fãs como fonte principal. Materiais jornalísticos e páginas de divulgação foram usados apenas para informações editoriais ou de circulação. A interpretação do mangá considera texto, imagem, enquadramento e posição da cena no arco narrativo, procedimento coerente com estudos que tratam o mangá como linguagem multimodal e como forma de representação histórica (Rosenbaum, 2013; Berndt, 2018).

A comparação foi organizada em quatro categorias: a) organização político-militar, que inclui alianças, liderança, mobilização e definição do inimigo; b) experiência e memória da violência, que abrange perdas, luto, testemunho e transmissão intergeracional; c) efeitos sociais e materiais, restritos aos elementos que o corpus ficcional efetivamente permite observar, sem pressupor economia industrial, demografia ou aparato estatal equivalentes aos do século XX; d) representação simbólica, voltada a monumentos, emblemas, narrativas heroicas e usos do passado. Em cada categoria foram distinguidos três níveis. Analogia temática indica apenas a presença de um problema comum, como luto ou propaganda. Correspondência estrutural limitada exige relações semelhantes entre elementos, por exemplo a formação de uma coalizão diante de ameaça comum. Equivalência histórica exigiria identidade funcional e contextual suficiente entre os fenômenos; por não ser demonstrável no corpus, esse nível não é utilizado como conclusão.

Essa distinção é decisiva para conceitos sensíveis. “Guerra total” é empregada para as Guerras Mundiais como conceito histórico ligado à ampliação dos objetivos de guerra e à mobilização de sociedades e recursos, e não como rótulo automático para a Quarta Guerra Ninja. Duarte (2005) ressalta a fluidez do conceito e sua associação à integração entre política, estratégia e mobilização global da sociedade. A curta duração do conflito ficcional e a ausência de uma economia industrial comparável afastam sua classificação como guerra total no mesmo sentido. A comparação concentra-se na retórica de mobilização ampla e na reorganização das forças shinobi. Do mesmo modo, shell shock não é tratado como nome antigo do transtorno de estresse pós-traumático. Loughran (2012) demonstra que se trata de uma categoria diagnóstica historicamente situada, cuja redução a um “proto-

transtorno de estresse pós-traumático (TEPT)" apaga diferenças médicas e culturais.

O estudo também evita equivalências pessoais e organizacionais. Hashirama, Madara, Naruto, Obito ou os kage não são tomados como versões ficcionais de Hitler, Stalin, Churchill ou Wilson. A Akatsuki tampouco é equiparada às Schutzstaffel (SS). Tais associações simplificariam instituições, ideologias e contextos radicalmente distintos. Quando aparecem comparações, elas recaem sobre funções narrativas delimitadas - liderança, concentração de poder, produção de inimigos, formação de alianças - e são testadas pelas diferenças. Esse procedimento transforma a discrepância em dado analítico, em vez de tratá-la como obstáculo.

Por fim, a dimensão pedagógica foi elaborada como produto derivado da análise, e não como prova de que a obra ensina História por si. A proposta de atividade exige o confronto entre excertos do mangá, fontes históricas e historiografia, com identificação de autoria, contexto, linguagem e limites de cada documento. A opção acompanha a BNCC ao trabalhar comparação de narrativas e construção de argumentos a partir de fontes, preservando a distinção entre repertório cultural do estudante e conhecimento histórico escolar (Brasil, 2018).

Quadro 1 - Matriz de comparação empregada na análise

Categoria	Pergunta de análise	Limite adotado
Organização político-militar	Como se formam alianças, comandos e imagens do inimigo?	Sem identificar vilas, grupos ou personagens com Estados e agentes históricos.
Experiência e memória	Como perdas, luto e lembranças interferem nas ações?	Sem diagnóstico clínico retrospectivo e sem reduzir shell shock a TEPT.
Efeitos sociais e materiais	Quais consequências aparecem para populações e recursos?	Sem atribuir ao mundo ninja demografia ou economia industrial não documentadas.
Representação simbólica	Como monumentos, emblemas e narrativas organizam o passado?	Analogia de função simbólica, não equivalência histórica.

Fonte: elaboração própria.

2. GUERRAS MUNDIAIS E GUERRAS NINJAS: CONTEXTOS E CRITÉRIOS DE APROXIMAÇÃO

A comparação exige que os conflitos sejam definidos em seus próprios contextos. A Primeira Guerra Mundial foi uma guerra interestatal e imperial de escala global, travada por potências dotadas de economias industriais, exércitos de massa e impérios coloniais. Seu desencadeamento em 1914 não se explica apenas pelo

atentado de Sarajevo: o assassinato do arquiduque Francisco Ferdinando operou como crise imediata em um sistema marcado por competição imperial, alianças, nacionalismos e planejamento militar. A guerra de trincheiras na frente ocidental tornou-se uma de suas imagens centrais, mas o conflito também ocorreu no leste europeu, nos Bálcãs, no Oriente Médio, na África e nos mares (Hobsbawm, 1995; Ferro, 2023).

A Segunda Guerra Mundial resultou de outro quadro. A ordem construída após 1918 foi tensionada pela crise econômica, pelo expansionismo alemão, italiano e japonês e por projetos políticos que articulavam conquista territorial, hierarquia racial e violência de Estado. Entre 1939 e 1945, o conflito combinou frentes militares extensas, ocupações, bombardeios de cidades, genocídio e mobilização econômica de grande escala. Beevor (2012) destaca a amplitude geográfica e a centralidade da violência contra civis. Por isso, a Segunda Guerra ultrapassa um confronto simétrico entre alianças: o Holocausto, as políticas de ocupação e a guerra no Pacífico introduzem dimensões sem equivalentes adequados no universo de Naruto.

As Guerras Mundiais Ninja pertencem a outra ordem narrativa. O sistema político ficcional distribui poder entre países e vilas ocultas. Estas concentram a organização dos shinobi, são chefiadas por kage e mantêm relações de cooperação e rivalidade. A primeira guerra é conhecida de forma fragmentária, por relatos retrospectivos ligados à consolidação das vilas e à distribuição de poder entre elas. A segunda é decisiva para personagens como Jiraiya, Tsunade, Orochimaru e Nagato. A terceira estrutura a memória de Kakashi, Obito e Minato. A quarta, ao contrário das anteriores, é mostrada diretamente e resulta da articulação das grandes vilas na Aliança Shinobi diante de uma ameaça que muda de configuração ao longo da narrativa (Kishimoto, 2007; 2010; 2012).

Essa assimetria documental altera o próprio tipo de comparação. A posição de ambos os conflitos em uma sequência e a presença de disputas territoriais são insuficientes para estabelecer equivalência entre a Primeira Guerra Ninja e a Primeira Guerra Mundial. O repertório visual e institucional de Naruto remete com frequência ao Japão pré-moderno e à imaginação moderna sobre os shinobi, ao passo que as guerras de 1914-1918 e 1939-1945 pertencem a sociedades industriais e

burocráticas. O paralelo mais seguro é temático: comunidades políticas que buscam segurança em ambiente competitivo podem produzir alianças instáveis e ciclos de violência. A origem histórica, a escala e os mecanismos desses processos permanecem distintos.

A Quarta Guerra Ninja oferece correspondências estruturais mais claras, ainda que limitadas. As vilas suspendem rivalidades e constituem comando conjunto; combatentes de origens diferentes adotam um emblema comum; a ameaça é apresentada como capaz de alterar a ordem política existente. A coalizão lembra, em nível abstrato, alianças de guerra formadas contra um adversário comum. Esse paralelo é limitado. A Aliança Shinobi reúne praticamente todo o sistema militar legítimo do mundo ficcional, enquanto os Aliados da Segunda Guerra eram Estados com interesses próprios, impérios, economias e projetos de pós-guerra divergentes. Além disso, o inimigo em Naruto não possui unidade estável: a Akatsuki é parte do processo, Obito atua sob uma identidade construída, Madara persegue seu próprio projeto e Zetsu conduz a trama à restauração de Kaguya. Uma contraparte direta do nazifascismo apagaria essa diferença.

O conceito de guerra total torna esse cuidado ainda mais visível. Na historiografia, o termo é controverso e exige mais que a presença de muitos combatentes. Duarte (2005) o relaciona à integração entre objetivos políticos e estratégicos, à ampliação extrema dos fins da guerra e à mobilização global da sociedade. A Segunda Guerra aproxima-se dessa formulação por envolver produção industrial, trabalho civil, ciência, propaganda, racionamento e destruição de centros urbanos. A Quarta Guerra Ninja dura poucos dias e a narrativa se concentra nas forças shinobi; agricultura, indústria, tributação e vida civil aparecem de modo insuficiente para sustentar a mesma classificação. O mangá oferece uma imagem de mobilização militar ampla, distinta do fenômeno histórico da guerra total.

Também é necessário observar quem fica fora do campo de batalha. Nas Guerras Mundiais, a distinção entre frente e retaguarda foi profundamente tensionada por ocupações, bombardeios, fome, trabalho compulsório, genocídio e deslocamentos. Em Naruto, civis existem, sofrem ataques e dependem da proteção das vilas, mas a narrativa privilegia combatentes. Essa ausência relativa é relevante:

ela mostra o viés de uma história construída em torno da formação moral e política dos shinobi. A presença recorrente de Tsunade, Sakura e Ino em funções médicas permite discutir divisão narrativa de papéis e gênero, mas o corpus não autoriza transpor diretamente para a obra a história do trabalho feminino nas guerras mundiais. A comparação, nesse caso, funciona melhor quando pergunta o que cada narrativa torna visível e o que deixa na margem.

3. EXPERIÊNCIA DA VIOLÊNCIA, TRAUMA E MEMÓRIA

A experiência da guerra aparece no artigo como problema histórico e narrativo, não como diagnóstico retrospectivo. Durante a Primeira Guerra Mundial, o termo shell shock reuniu sintomas diversos e foi objeto de disputas médicas sobre causas orgânicas, psicológicas e morais. Loughran (2012) demonstra que a categoria deve ser entendida dentro das práticas médicas e militares de seu tempo. O transtorno de estresse pós-traumático, por sua vez, foi formalizado muitas décadas depois. Tratar um como nome antigo do outro produz anacronismo. Para a comparação com Naruto, basta reconhecer que guerras podem gerar sofrimento psíquico e alterações duradouras na vida dos sujeitos, sem aplicar categorias clínicas contemporâneas aos personagens.

Kakashi oferece um caso narrativo particularmente produtivo. A morte de companheiros durante a Terceira Guerra Ninja, a perda de Obito e Rin e a continuidade de sua vida militar compõem uma trajetória marcada por luto, culpa e disciplina. O volume 27 apresenta essas perdas como parte constitutiva de sua formação (Kishimoto, 2007). A leitura histórica dispensa atribuir a Kakashi um diagnóstico de transtorno de estresse pós-traumático (TEPT). Mais útil é observar como a narrativa associa guerra, memória e conduta: regras militares, amizade, responsabilidade pelo grupo e lembrança dos mortos entram em conflito e reaparecem em sua atuação como professor.

Nagato e Obito oferecem respostas diferentes à violência. Nagato cresce em Amegakure, espaço atravessado por disputas entre potências shinobi, perde familiares e passa a conceber a dor como instrumento político. Obito transforma perdas pessoais e frustração em adesão a um projeto que pretende suprimir o mundo

tal como existe. Esses percursos diferem das experiências de veteranos das Guerras Mundiais, mas dramatizam um problema recorrente: a violência recebida pode ser incorporada a narrativas que justificam nova violência. A concentração em biografias individuais torna esse mecanismo legível.

Iruka permite inverter o movimento. Seus pais morrem no ataque da Nove-Caudas a Konoha, e Naruto cresce como jinchūriki da criatura associada àquela perda. Ainda assim, Iruka se torna uma das primeiras figuras adultas a reconhecer Naruto como pessoa, e não apenas como portador da ameaça. A cena desloca o debate do trauma para a responsabilidade diante da memória: a experiência de perda não determina uma única resposta moral. Essa nuance evita uma leitura mecânica segundo a qual sofrimento produz inevitavelmente vingança. A cena também permite introduzir as bestas com cauda como instrumentos de poder militar. Em nível funcional amplo, elas se aproximam de recursos de dissuasão e destruição em grande escala, embora as armas nucleares dependam de condições históricas específicas de ciência, indústria, doutrina estratégica e efeitos físicos.

A memória coletiva ajuda a compreender por que essas experiências ultrapassam o indivíduo. Halbwachs (2006) argumenta que recordar é uma prática social, estruturada por grupos e quadros de referência. Em Naruto, gerações que não viveram determinadas guerras recebem suas consequências por relatos, monumentos, relações familiares e instituições. Essa transmissão aproxima-se do problema que Hirsch (2012) denomina pós-memória em contextos específicos de herança traumática, embora o conceito não deva ser aplicado indistintamente a toda lembrança intergeracional. Aqui ele funciona como interlocução para perguntar como imagens e narrativas de um passado não vivido orientam identidades posteriores.

A obra também impede reduzir a experiência bélica ao sofrimento contínuo. Estudos de memória da Primeira Guerra mostram que camaradagem, pertencimento e narrativas heroicas coexistiram com medo, mutilação e luto (Mosse, 1990; Winter, 1995). Em Naruto, a guerra produz vínculos entre combatentes antes rivais e reforça solidariedades. Essa dimensão não redime a violência; mostra que a experiência social da guerra é contraditória. A mesma situação pode gerar perda e coesão, medo e lealdade, ruptura e criação de novas comunidades de memória.

Por isso, conceitos como “banalidade do mal” exigem contenção. Arendt (2006) formulou a expressão no contexto do julgamento de Adolf Eichmann e da reflexão sobre responsabilidade burocrática no genocídio nazista. Usá-la como sinônimo geral de obediência ou crueldade esvazia sua especificidade. Naruto apresenta ordens questionáveis, segredo institucional e obediência hierárquica, mas esses elementos devem ser analisados por seus próprios termos. O ponto comparável é a responsabilidade individual dentro de estruturas de autoridade, preservada a diferença entre personagens ficcionais e agentes do Holocausto.

4. POLÍTICA, DIPLOMACIA E EFEITOS SOCIAIS E MATERIAIS

As Guerras Mundiais alteraram fronteiras, regimes políticos, populações e economias em escala que o universo de Naruto não oferece condições de reproduzir. A Primeira Guerra contribuiu para o colapso de impérios e para a reorganização territorial da Europa e do Oriente Médio. A Segunda Guerra deslocou o centro de gravidade internacional, fortaleceu Estados Unidos e União Soviética, acelerou processos de descolonização e produziu instituições multilaterais voltadas à ordem do pós-guerra (Hobsbawm, 1995; Judt, 2005). Em ambos os casos, diplomacia e violência militar permaneceram articuladas.

No universo ficcional, a dimensão diplomática aparece com maior nitidez na reunião dos cinco kage e na formação da Aliança Shinobi. O interesse analítico está na passagem de um sistema competitivo para uma coordenação temporária diante de ameaça comum, preservadas as diferenças entre vilas ficcionais e potências de 1939-1945. A aliança exige compartilhamento de comando, informação e tropas. Ao mesmo tempo, desconfianças anteriores permanecem. Essa tensão permite discutir em sala a diferença entre coalizão de guerra e comunidade política duradoura: inimigos comuns podem aproximar atores sem eliminar seus interesses ou memórias de conflito.

Os efeitos demográficos das Guerras Mundiais, por sua vez, exigem linguagem mais cautelosa do que números únicos sugerem. Estimativas variam conforme critérios de contagem, fronteiras e inclusão de mortes civis indiretas. Clodfelter (2017), obra de referência estatística sobre conflitos, reúne estimativas e evidencia a

magnitude excepcional das perdas do período. Para os fins deste artigo, interessa menos fixar uma cifra absoluta do que reconhecer a alteração demográfica causada por mortes militares e civis, genocídio, fome, deslocamentos forçados e mudanças nas estruturas familiares. A Segunda Guerra produziu ainda massas de refugiados e deslocados, problema central da reconstrução europeia e asiática.

Naruto oferece apenas indícios demográficos qualitativos. A narrativa mostra vilas destruídas, órfãos, mortos e comunidades afetadas, mas não apresenta censos, séries populacionais ou mecanismos de mensuração. Atribuir às guerras ninjas um efeito demográfico equivalente seria especulativo. O paralelo admissível é qualitativo: a recorrência de órfãos como Naruto, Sasuke, Nagato e outros personagens indica que a perda familiar é um recurso narrativo central para representar o custo social da violência. A ausência de números é, em si, uma diferença entre a documentação histórica e a construção ficcional.

A limitação também alcança a economia. As Guerras Mundiais mobilizaram crédito, indústria, transporte, trabalho e comércio em escala internacional. A Segunda Guerra reorganizou capacidades produtivas e deixou extensas áreas destruídas; a reconstrução europeia no pós-1945 ocorreu sob novas relações econômicas e políticas, examinadas por Judt (2005). O mundo ninja menciona missões remuneradas, recursos, contratação de vilas e desigualdade entre países, mas não descreve uma economia industrial capaz de sustentar comparação quantitativa. Assim, a análise econômica do mangá deve permanecer no plano das relações de dependência entre segurança, recursos e poder político.

Essa limitação melhora a comparação. A comparação pode concentrar-se em como cada universo representa a reconstrução, evitando atribuir às vilas indicadores inexistentes ou um equivalente ficcional do Plano Marshall. Nas Guerras Mundiais, reconstruir significou reparar infraestrutura, reassentar populações, reorganizar instituições, enfrentar escassez e redefinir relações internacionais. Em Naruto, a reconstrução é condensada em gestos políticos e vínculos pessoais: cooperação entre vilas, mudança de lideranças e circulação de antigos inimigos em um sistema menos hostil. A ficção simplifica processos materiais e amplia a resolução moral. A diferença oferece um ponto didático importante sobre escala, causalidade e duração

histórica.

Há ainda dimensões que Naruto quase não representa. A perseguição racial e antissemita que culminou no Holocausto, a perseguição de pessoas homossexuais pelo regime nazista, o trabalho forçado, a violência colonial e a experiência de milhões de civis não encontram correspondentes adequados na narrativa. Essa ausência decorre do recorte narrativo da obra. A leitura histórica precisa tornar esse silêncio visível para impedir que a analogia empobreça a compreensão das Guerras Mundiais. Perguntar quem aparece, quem fala e quem permanece fora do quadro é parte do trabalho com qualquer representação cultural.

5. MEMÓRIA, SÍMBOLOS E USOS DIDÁTICOS DA CULTURA POP

Guerra também se torna memória por meio de símbolos, ritos, imagens e narrativas. Winter (1995) mostra que a Primeira Guerra produziu extensa cultura de luto e comemoração; Mosse (1990) examina a construção do mito da experiência de guerra e da figura do soldado caído. Esses processos ultrapassam o simples reflexo do acontecimento. Eles selecionam sentidos, oferecem formas públicas para o luto e podem sustentar identidades nacionais. A memória da guerra, portanto, é objeto de disputa.

Naruto constrói sua própria geografia da memória. Em Konoha, as efígies dos hokage esculpidas na montanha materializam uma genealogia de liderança e vinculam paisagem, autoridade e passado. O memorial dos shinobi mortos e as visitas de Kakashi a esse espaço fazem da perda uma prática recorrente, não apenas uma informação sobre o passado. A chamada “Vontade do Fogo”, transmitida como valor coletivo, organiza uma narrativa de pertencimento que conecta gerações. Esses elementos diferem dos memoriais europeus das Guerras Mundiais, mas cumprem função comparável ao inscrever determinada interpretação do passado no espaço público.

A Quarta Guerra introduz outro símbolo relevante: a bandana usada pelas Forças Aliadas Shinobi substitui em parte os emblemas particulares das vilas por um sinal comum associado à identidade shinobi. A cena condensa a tentativa de produzir coesão entre combatentes que até pouco tempo pertenciam a comunidades rivais.

Nas Guerras Mundiais, símbolos nacionais continuaram centrais mesmo dentro de coalizões. A diferença é instrutiva. Kishimoto imagina uma identidade supralocal capaz de suspender antagonismos; as alianças históricas preservaram soberanias, bandeiras e projetos nacionais que reapareceram com força na organização do pós-guerra.

A memória também é seletiva. Córdoba-Arroyo (2026), ao estudar mangás educacionais sobre a Segunda Guerra, demonstra que escolhas visuais e narrativas distribuem atenção de modo desigual entre vítimas, responsabilidades e experiências. Bukh (2012) chega a problema semelhante pela recepção de mangás revisionistas: o efeito de uma obra depende do repertório e do discurso em que ela circula. Esses estudos reforçam que usar Naruto em aula exige perguntar não apenas “o que a obra diz sobre guerra?”, mas “quem pode falar sobre a guerra, quais perdas recebem nome, quais grupos aparecem e quais conflitos são resolvidos pela narrativa?”.

Esse procedimento afasta uma concepção de história como simples coleção de exemplos morais. Koselleck (2006) mostrou como a antiga fórmula historia magistra vitae dependia de uma experiência temporal em que o passado podia oferecer exemplos relativamente estáveis ao presente. A modernidade histórica alterou essa relação. No ensino, Naruto não deve funcionar como fábula que prova que “a união vence a guerra” ou que “o ódio sempre gera ódio”. Pode, contudo, abrir um problema: por que uma narrativa contemporânea organiza a guerra nesses termos e o que muda quando a confrontamos com documentos e historiografia?

A proposta didática abaixo parte desse princípio. Ela foi pensada para o Ensino Médio e pode ser ajustada ao planejamento docente. Seu foco é a habilidade EM13CHS101, que prevê identificar, analisar e comparar fontes e narrativas em diferentes linguagens (Brasil, 2018). O mangá entra como documento cultural contemporâneo, submetido à crítica de sua linguagem e de seu contexto.

Quadro 2 - Sequência didática: guerra, narrativa e comparação histórica

Etapa	Ação	Material / finalidade
1. Problematização	Apresentar duas cenas selecionadas de Naruto: formação da Aliança Shinobi e um lugar de memória de Konoha. Solicitar hipóteses sobre guerra, aliança e	Mangá como documento cultural; levantamento do repertório prévio.

	lembrança.	
2. Contextualização	Trabalhar fontes e sínteses sobre alianças, civis e mobilização nas Guerras Mundiais.	Distinguir acontecimento histórico de representação ficcional.
3. Comparação crítica	Em grupos, preencher matriz com semelhanças, diferenças, ausências e anacronismos.	Aplicar analogia temática e correspondência estrutural limitada.
4. Debate	Discutir: o que Naruto torna visível sobre a guerra? O que deixa de fora? Por que uma coalizão ficcional não equivale aos Aliados?	Desenvolver crítica de narrativas e de silêncios.
5. Produção	Redigir texto curto sustentando uma aproximação e um limite, com referência a uma fonte histórica e ao mangá.	Habilidade EM13CHS101; argumentação baseada em evidências.

Fonte: elaboração própria, a partir da BNCC (Brasil, 2018).

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A comparação entre as Guerras Mundiais e as Guerras Mundiais Ninja torna-se produtiva quando seus limites integram o método. A análise delimitou as correspondências possíveis entre conflitos, instituições e personagens. As guerras de 1914-1918 e 1939-1945 pertencem a sociedades industriais, envolveram Estados, impérios, economias de massa, populações civis e projetos ideológicos que não possuem equivalentes integrais em Naruto. A obra de Kishimoto constrói outro sistema político e outra temporalidade, orientados pelas necessidades de uma narrativa seriada.

Ainda assim, quatro problemas atravessam os dois conjuntos documentais e permitem comparação controlada: organização de alianças e ameaças; experiência e memória da violência; efeitos sociais e materiais; produção simbólica do passado. A Quarta Guerra Ninja apresenta mobilização militar ampla e coordenação entre vilas, porém permanece distinta da “guerra total” no sentido historiográfico aplicado ao século XX. O shell shock foi mantido em sua historicidade, distinto do transtorno de estresse pós-traumático (TEPT). A Akatsuki e os líderes ficcionais foram analisados por funções narrativas, sem equivalência com SS, nazifascismo ou dirigentes históricos.

O contraste também tornou visíveis ausências. Naruto privilegia combatentes e biografias de shinobi; por isso, civis, economia, demografia e perseguições

específicas aparecem de forma muito menos desenvolvida do que na história das Guerras Mundiais. A análise incorporou essas lacunas como parte do resultado. A ficção condensa reconstrução em reconciliação política e moral, enquanto a reconstrução histórica envolve infraestrutura, deslocamentos, instituições, trabalho e disputas de longa duração.

No plano da memória, a obra oferece material particularmente consistente. Monumentos, nomes, emblemas, narrativas de sacrifício e relações entre gerações mostram como uma comunidade ficcional produz usos do passado. Kakashi, Nagato, Obito, Iruka e Gaara permitem observar respostas distintas à perda sem transformá-las em diagnósticos clínicos. A bandana da Aliança Shinobi, as efígies dos hokage e os memoriais de Konoha evidenciam que a guerra continua a operar depois do combate, por meio de símbolos e práticas de lembrança.

A contribuição pedagógica decorre dessa leitura. O mangá pode integrar o ensino de História quando é colocado em relação com fontes e historiografia, submetido às mesmas perguntas de autoria, seleção, linguagem e contexto que orientam a crítica documental. A sequência proposta não pretende substituir o estudo das Guerras Mundiais. Seu objetivo é usar o repertório cultural do estudante como ponto de entrada para comparar narrativas, identificar anacronismos, reconhecer silêncios e formular argumentos sustentados por evidências. Nesse sentido, Naruto contribui ao criar condições para que o aluno compreenda por que representações da guerra precisam ser historicamente interrogadas.

REFERÊNCIAS

ARENDT, Hannah. **Eichmann em Jerusalém: um relato sobre a banalidade do mal**. Tradução de José Rubens Siqueira. São Paulo: Companhia das Letras, 2006.

BEEVOR, Antony. **The Second World War**. London: Weidenfeld & Nicolson, 2012.

BERNDT, Jaqueline. **Anime in academia: representative object, media form, and Japanese studies**. Arts, Basel, v. 7, n. 4, art. 56, 2018. Digital Object Identifier (DOI): 10.3390/arts7040056.

BRASIL. Ministério da Educação. **Base Nacional Comum Curricular: educação é a base**. Brasília, Distrito Federal: Ministério da Educação, 2018.

BUKH, Alexander. **Reception of the revisionist historical manga in Japan: a case study of university students**. Inter-Asia Cultural Studies, v. 13, n. 4, p. 623-638, 2012. Digital Object Identifier (DOI): 10.1080/14649373.2012.717606.

CLODFELTER, Michael. **Warfare and Armed Conflicts: a statistical encyclopedia of casualty and other figures, 1492-2015**. 4. ed. Jefferson: McFarland, 2017.

CÓRDOBA-ARROYO, Esteban. **Shifting memories in vignettes: depictions of World War II in gakushū manga and their impact on Japanese nationalism and pacifism**. Memory, Mind & Media, v. 5, e1, 2026. Digital Object Identifier (DOI): 10.1017/mem.2025.10024.

DUARTE, António Paulo. **A visão da "guerra total" no pensamento militar**. Nação e Defesa, n. 112, 3. série, p. 33-50, 2005.

FERRO, Marc. **A Grande Guerra, 1914-1918**. Lisboa: Edições 70, 2023.

GIL, Antônio Carlos. **Como elaborar projetos de pesquisa**. 4. ed. São Paulo: Atlas, 2002.

HALBWACHS, Maurice. **A memória coletiva**. 2. ed. São Paulo: Centauro, 2006.

HIRSCH, Marianne. **The Generation of Postmemory: writing and visual culture after the Holocaust**. New York: Columbia University Press, 2012.

HOBSBAWM, Eric. **Era dos extremos: o breve século XX: 1914-1991**. São Paulo: Companhia das Letras, 1995.

JESUS, Mary Hellen Silva de. **Uso de mangás no ensino de História: Gen Pés Descalços e a Segunda Guerra Mundial**. 2021. Trabalho de Conclusão de Curso (Licenciatura em História) - Universidade Federal de Sergipe, São Cristóvão, 2021.

JUDT, Tony. **Postwar: a history of Europe since 1945**. New York: Penguin Press, 2005.

KISHIMOTO, Masashi. **Naruto**. v. 27. San Francisco: VIZ Media, 2007.

KISHIMOTO, Masashi. **Naruto**. v. 48. San Francisco: VIZ Media, 2010.

KISHIMOTO, Masashi. **Naruto**. v. 54. San Francisco: VIZ Media, 2012.

KISHIMOTO, Masashi. **Naruto**. v. 55. San Francisco: VIZ Media, 2012.

KOSELLECK, Reinhart. **Estratos do tempo: estudos sobre história**. Tradução de Markus Hediger. Rio de Janeiro: Contraponto; PUC-Rio, 2006.

LOUGHRAN, Tracey. **Shell shock, trauma, and the First World War: the making of a diagnosis and its histories**. Journal of the History of Medicine and Allied Sciences, v. 67, n. 1, p. 94-119, 2012. Digital Object Identifier (DOI): 10.1093/jhmas/jrq052.

MOSSE, George L. **Fallen Soldiers: reshaping the memory of the World Wars**. New York: Oxford University Press, 1990.

ROSENBAUM, Roman (ed.). **Manga and the Representation of Japanese History**. London: Routledge, 2013.

WINTER, Jay. **Sites of Memory, Sites of Mourning: the Great War in European cultural history**. Cambridge: Cambridge University Press, 1995.

PARIS, Camila De; BENEDETTI, Pedro Henrique da Costa; CAPRARA, Bernardo. **Mito e cultura**: um estudo do mangá e anime Naruto. *In*: SEMINÁRIO DE ENSINO, PESQUISA E EXTENSÃO DA UNIVERSIDADE FEDERAL DA FRONTEIRA SUL, 7., 2017. Anais [...]. Chapecó: Universidade Federal da Fronteira Sul, 2017.

Recebido em 16/08/2025.

Aprovado para publicação em 23/10/2026.