

QUANDO DESENHO NÃO É COISA DE CRIANÇA: A POLÊMICA DA CLASSIFICAÇÃO BRASILEIRA 18+ DE *DEMON SLAYER: KIMETSU NO YAIBA - CASTELO INFINITO (2025)*

Pedro Henrique Alves SILVA (UFF)¹

Dionísio de Almeida BRAZO (UFF)²

Resumo: A classificação indicativa de 18 anos atribuída ao filme *Demon Slayer: Kimetsu no Yaiba – Castelo Infinito (2025)* tornou o Brasil o país com a restrição etária mais severa do mundo para a obra, expondo tensões estruturais entre a percepção cultural de que animação é “coisa de criança” e as categorias demográficas que organizam a produção audiovisual japonesa. Para compreender as raízes desse descompasso, o artigo analisa como décadas de circulação televisiva, desde os anos 1960, contribuíram para a infantilização dos animês no Brasil, apagando as distinções demográficas japonesas e sedimentando um imaginário no qual toda animação é automaticamente associada à infância. A partir desse percurso histórico e da análise do parecer técnico oficial, de dados comparativos internacionais e de evidências empíricas da recepção, argumentamos que a classificação de 18 anos não resulta apenas de uma avaliação objetiva do conteúdo, mas de um processo de mediação institucional no qual a infantilização histórica opera como pressuposto implícito que amplifica a severidade da resposta regulatória.

Palavras-chave: Classificação Indicativa; Animê Shōnen; Infantilização da Animação; Circulação Transcultural.

Abstract: The 18+ age rating assigned to the film *Demon Slayer: Kimetsu no Yaiba – Infinity Castle (2025)* made Brazil the country with the most restrictive age classification in the world for the work, exposing structural tensions between the cultural perception that animation is “children's content” and the demographic categories that organize Japanese audiovisual production. To understand the roots of this disconnect, the article examines how decades of television circulation, since the 1960s, contributed to the infantilization of anime in Brazil, erasing Japanese demographic distinctions and consolidating a cultural imaginary in which all animation is automatically associated with childhood. Drawing on this historical trajectory, as well as on the official technical report, international comparative data, and empirical evidence of public reception, we argue that the 18+ rating does not stem solely from an objective assessment of the film's content, but from a process of institutional mediation in which the historical infantilization of animation operates as a tacit assumption that amplifies the severity of the regulatory response.

Keywords: Age Rating; Shōnen Anime; Infantilization of Animation; Transcultural Circulation.

INTRODUÇÃO

Lançado no Brasil em 11 de setembro de 2025, cerca de dois meses após sua estreia no Japão, *Demon Slayer: Kimetsu no Yaiba – Castelo Infinito*, dirigido por Hikaru Kondô e Haruo Sotozaki, rapidamente se tornou um dos assuntos mais debatidos nas redes voltadas ao consumo de cultura pop japonesa. A repercussão, no entanto, não

¹ Licenciado em Cinema e Audiovisual, Mestre e Doutorando em Comunicação pela Universidade Federal Fluminense (UFF). Sua pesquisa investiga o horror infanto-juvenil brasileiro explorando as relações entre mídia, infância e o gênero fantástico no audiovisual contemporâneo. E-mail: pedro_alves@id.uff.br

² Doutorando em Comunicação, com bolsa da FAPERJ-Nota 10. Mestre em Cultura e Territorialidades e Bacharel em Turismo, todos pela Universidade Federal Fluminense (UFF). Licenciando em História pelo Colégio Pedro II. Temas de interesse: Televisão, Nostalgia e Animês. E-mail: dionisioalmeida@id.uff.br

se deu apenas em função do sucesso da franquia de animê³, mas sobretudo pela atribuição de uma classificação indicativa de 18 anos, índice elevado que, até então, havia sido adotado por apenas dois outros países.

O filme dá continuidade ao arco narrativo final da série de animação, acompanhando Tanjiro Kamado (Natsuki Hanae) e os Hashiras em um confronto decisivo contra Muzan Kibutsuji (Toshihiko Seki), marcado por sequências de violência gráfica, intensidade emocional e temas como morte, sacrifício, suicídio e sofrimento extremo, elementos que tensionam o enquadramento historicamente infantil atribuído aos animês no contexto brasileiro.

É justamente nesse ponto que reside o paradoxo central entre a classificação e o filme. Mantendo ligação direta com o animê exibido no *streaming* Crunchyroll, a série de animação tornou-se um produto voltado ao público adolescente, com classificação indicativa de 14 anos. Essa continuidade entre série e filme ajuda a explicar o estranhamento causado pela atribuição da classificação indicativa de 18 anos a *Castelo Infinito*. Para um público já familiarizado com a obra e habituado a seu enquadramento etário menor, a elevação abrupta da classificação rompe expectativas previamente estabilizadas pelo consumo seriado, impedindo, inclusive, parte do público consumidor de acessar o filme. O impacto da decisão regulatória, portanto, não se deve apenas ao conteúdo do filme em si, mas ao contraste com o regime classificatório anteriormente atribuído ao animê, intensificado, no contexto brasileiro, pela associação histórica entre animação e infância.

Assim, mesmo quando a classificação indicativa busca demarcar o filme como inadequado para crianças pequenas, o imaginário social e as dinâmicas do mercado audiovisual tendem a operar em sentido oposto. O paradoxo reside no descompasso estrutural entre o sistema de classificação indicativa brasileiro e a lógica demográfica que historicamente organiza a animação japonesa. Desse modo, este artigo propõe problematizar a classificação indicativa a partir de uma leitura histórica da infantilização dos animês no Brasil, ampliando o debate para além da avaliação pontual do conteúdo e evidenciando os regimes de circulação que moldaram sua recepção social.

Para tanto, o artigo está organizado em três partes, além desta introdução e das considerações finais. Na primeira parte, analisamos o processo histórico de infantilização

³ Animê é nome atribuído a toda e qualquer animação vinculada ao Japão.

da animação no Brasil, argumentando que os animês foram progressivamente enquadrados como conteúdos infantis, mesmo quando suas classificações etárias originais indicavam outros públicos. Na segunda parte, examinamos o conflito regulatório propriamente dito, confrontando o parecer técnico oficial do Ministério da Justiça e Segurança Pública com as categorias demográficas que organizam a produção japonesa e com o panorama internacional de classificações atribuídas ao filme, evidenciando a posição singular do Brasil como o país com a restrição mais severa do mundo para a obra. Por fim, na terceira parte, analisamos as implicações concretas da decisão classificatória e o diálogo com o público, a partir de evidências empíricas, como depoimentos, petições, reclamações formais e incidentes documentados em cinemas, que revelam as diferentes posições dos espectadores frente à mediação institucional.

O FENÔMENO DA INFANTILIZAÇÃO DA ANIMAÇÃO NO BRASIL

Esta seção desenvolve o argumento de que a vinculação predominante da animação à infância no Brasil é resultado de uma construção histórica associada à consolidação da televisão como meio central da cultura audiovisual. A partir da organização da grade televisiva, da segmentação de públicos e da estabilização de faixas horárias voltadas ao público infantil, a animação foi progressivamente enquadrada como um conteúdo “próprio” da infância, tanto em termos de circulação quanto de valor simbólico (Holzbach; Nantes; Ferreirinho, 2020; Holzbach, 2018).

Esse processo foi reforçado pela lógica industrial da televisão brasileira, marcada pela repetição sistemática de programas e pela importação de séries animadas, o que contribuiu para sedimentar uma experiência geracional e nostálgica da animação. Nesse contexto, torna-se necessário retomar, ainda que brevemente, a trajetória histórica dos animês, de modo a compreender o processo que estamos chamando de “infantilização da animação” e, a partir dele, situar a polêmica em torno da classificação indicativa associada ao filme *Demon Slayer: Kimetsu no Yaiba – Castelo Infinito*.

Para evitar uma historicização exaustiva, destacamos alguns momentos-chave desse percurso, que, a nosso ver, encontraram um marco importante, na atuação de Osamu Tezuka (1928-1989). Conhecido como o “Deus do Mangá”, Tezuka foi inspirado pelo estilo da Disney, introduzindo nos animês uma linguagem visual mais fluida e expressiva, como se observa em *Astro Boy* (mangá – história em quadrinho japonesa - produzido

entre 1952 e 1968) (Figura 1). Ao mesmo tempo, revolucionou a lógica produtiva ao organizar equipes hierarquizadas, compostas por desenhistas iniciantes responsáveis por fundos, acabamentos e tarefas mecânicas (Sato, 2007).



Figura 1 – Osamu Tezuka e o Astro Boy.

Fonte: Portal Terra⁴.

Essa divisão do trabalho acelerou o ritmo de produção e ampliou significativamente a circulação de mangás e animês, permitindo que, a partir de 1961, as suas animações estreassem na televisão e rapidamente alcançassem grande popularidade, estimulando a entrada de novas produtoras no setor. Também se atribui ao Tezuka a consolidação da simbiose entre mangás e animês, relação que se tornaria uma característica estrutural da indústria audiovisual japonesa (Gravett, 2006).

A consolidação desse modelo produtivo e narrativo foi decisiva para a internacionalização dos animês, viabilizando sua exportação como conteúdo seriado, economicamente competitivo e adaptável às lógicas de programação de diferentes sistemas televisivos. É nesse movimento de circulação transnacional que os animês passam a integrar o mercado audiovisual brasileiro: como produto cultural destinado à televisão e à distribuição em massa no Brasil, eles ganham visibilidade a partir de 1968,

⁴ Disponível em: <https://bit.ly/astro-boy-heroi-anime>. Acesso em: 9 jan. 2026.

com a exibição de *Oitavo Homem* (TBS – 1963-1964) na Rede Globo, na faixa das 18h (Monte, 2010).

Antes disso, houve uma importante pavimentação do terreno televisivo por meio dos *tokusatsu* (séries *live-action* japonesas). *National Kid* (TV Asahi – 1960-1961), exibido pela Record em 1964, é frequentemente lembrado como um marco inaugural dos conteúdos midiáticos japoneses: embora não seja animação, sua recepção positiva abriu caminho para que outras produções japonesas fossem importadas, preparando o cenário para a entrada dos animês na programação televisiva nacional (Monte, 2010; Costa, 2012).

Nesse primeiro momento, a presença dos animês no Brasil ainda era bastante tímida quando comparada à circulação de desenhos animados estadunidenses, sobretudo porque grande parte dos títulos japoneses que aqui chegavam passava antes por intermediários norte-americanos, o que pode nos revelar uma primeira reconfiguração de entendimento sobre as animações. Isso porque as séries não eram importadas como um “pacote cultural” coerente, mas como produtos isolados, adquiridos a preços baixos por emissoras que precisavam preencher sua grade de programação. Assim, a escala de distribuição e de comercialização dos animês dependia diretamente do desempenho dessas obras nos Estados Unidos, que funcionavam como filtro e parâmetro de viabilidade (Monte, 2010).

Se, no final dos anos 1960, títulos como *Oitavo Homem* e *Capitão Meteoro*⁵ (TV Fuji, 1967-1968) ainda ocupavam um horário vespertino na TV Globo, por exemplo, essa escolha deve ser compreendida à luz de um contexto televisivo em que o número de aparelhos crescia de forma significativa, ampliando o alcance doméstico da televisão, mas em que a grade de programação ainda não se encontrava plenamente estruturada segundo uma lógica rígida de segmentação de públicos. Conforme aponta Bolaño (2004), a década de 1960 é marcada pela expansão do mercado televisivo brasileiro, com o aumento das vendas de televisores e a consolidação da TV como meio central no cotidiano familiar. Nesse cenário, a estratégia das emissoras, mais do que endereçar conteúdos a públicos específicos, buscava fidelizar a família como unidade de audiência.

Assim, a exibição de animês nesse horário não indica necessariamente um direcionamento exclusivo às crianças, mas a classificação tácita desses conteúdos como

⁵ Antigo nome de *Speed Racer* (ou *Mach Go Go Go*), como viria a ser conhecido mais tarde.

compatíveis com um consumo familiar, processo que, retrospectivamente, contribuiu para sua leitura como programação infantil.

Sob a gerência das distribuidoras estadunidenses, os animês foram gradualmente reposicionados como conteúdo infantil, sendo agrupados aos demais desenhos animados e alocados sobretudo nas faixas matinais ou nos fins de semana, dentro de programas voltados para crianças, como aqueles apresentados por Xuxa, Angélica e Eliana. Nos anos 1970, o fluxo de animê se ampliou. Séries como *A Princesa e o Cavaleiro* (Fuji Network System, 1967-1968), criada por Tezuka e exibida pela Tupi, encontraram espaço sobretudo em faixas destinadas à programação infantil. Nesse momento, os animês já eram compreendidos como um gênero “para crianças”, e qualquer produção animada era automaticamente deslocada para esse segmento.

Nos anos 1980, longe de serem uma década vazia, ocorre justamente a transformação decisiva que converte a presença pontual dos animês no Brasil em um mercado televisivo estruturado. A explosão dos *tokusatsu*, como *Changeman*, *Jaspion* e *Flashman*, criou entre crianças e pré-adolescentes uma familiaridade inédita com produtos audiovisuais japoneses, reduzindo resistências estéticas e abrindo espaço comercial para novas importações. Nesse contexto, animês começam a circular com maior regularidade, em blocos infantis da Manchete, Band e Globo, fortalecendo a associação entre “desenho japonês” e programação para crianças que já vinha sendo construída desde os anos 1960/70. Paralelamente, consolida-se a infraestrutura necessária para o setor: dubladoras independentes se expandem, acordos com distribuidores japoneses se intensificam e as emissoras investem na segmentação dos horários infantis, barateando custos e tornando as importações mais estratégicas. A Rede Manchete, em particular, usa essa década como “laboratório”, testando diferentes produções japonesas e aprendendo com a resposta do público, o que lhe permite, no início dos anos 1990, transformar *Cavaleiros do Zodíaco* e outros títulos em fenômenos. Assim, longe de um hiato, os anos 1980 constituem a base material, estética e comercial que torna possível o “boom dos animês” na década seguinte (Monte, 2010; Sato, 2007).

Esse processo de infantilização midiática também se relaciona ao fato de que a recepção brasileira, naquele período, não tinha acesso ao contexto japonês: séries que no Japão dialogavam com públicos amplos, incluindo adolescentes e adultos, eram exibidas aqui como meros “desenhos animados”. A ausência de legendas (tudo era dublado), a

edição de episódios, o reposicionamento temático e a falta de referências culturais reforçaram essa redução (Brazo; Mendes, 2024). Em outras palavras, a chegada dos animês ao Brasil se deu por portas laterais da indústria televisiva, e não por uma política estruturada de aquisição e posicionamento desses conteúdos na grade.

O resultado foi a sua assimilação como “conteúdo infantil”, moldando de forma duradoura a percepção pública. Nesse sentido, não é coincidência que, em momentos posteriores, tenham emergido processos de reclassificação indicativa e pedidos de reposicionamento de horário de animês como *Inuyasha*⁶ (Nippon Television, 2000-2004) e *Yu-Gi-Oh Duel Monsters!*⁷ (TV Tokyo, 2000-2004), evidenciando as tensões entre a complexidade desses conteúdos e o enquadramento infantil historicamente atribuído a eles.

Dessa forma, enquanto no Brasil a televisão consolidou, ao longo das décadas, a ideia de que toda animação era automaticamente “coisa de criança”, no Japão os animês se organizaram historicamente dentro de um sistema demográfico bastante complexo, herdado das revistas de mangá do início do século XX. Essa estrutura diferencia não apenas faixas etárias, mas também expectativas narrativas, estilos visuais e valores culturais dirigidos a públicos específicos, como o *shōnen* (meninos jovens), o *shōjo* (meninas jovens), o *seinen* (homens jovens/adultos), o *josei* (mulheres jovens/adultas) e o *kodomo* (crianças), entre outras segmentações.

Essa segmentação orienta desde o planejamento editorial e publicitário até o conteúdo das narrativas, que incorporam referenciais sociais específicos: perseverança, amizade e sucesso no *shōnen*; centralidade das relações emocionais no *shōjo*; complexidade psicológica e temas adultos no *seinen* e *josei*. Como observa Mendes (2023), essas demografias não são gêneros, mas marcadores sociais de público-alvo que organizam o mercado e moldam a forma de produção e recepção das obras. No Brasil, porém, esse sistema foi apagado pela mediação televisiva.

Dessa maneira, títulos originalmente destinados a adolescentes (*shōnen*), jovens adultos (*seinen*) ou mesmo mulheres adultas (*josei*) chegaram ao público brasileiro como “desenhos de criança”, criando uma ruptura entre a lógica demográfica japonesa e a recepção ocidental mediada pela TV. O resultado foi uma despolitização e

⁶ Disponível em: <https://www1.folha.uol.com.br/fsp/ilustrad/fq1509200404.htm>. Acesso em: 9 jan. 2026.

⁷ Disponível em: <https://www.hardware.com.br/artigos/yu-gi-oh-gilberto-barros/>. Acesso em: 9 jan. 2026.

descomplexificação das animações japonesas no Brasil, que passaram a ser consumidas sob um enquadramento etário estreito, enquanto no Japão constituem um sistema diversificado e historicamente consolidado de produção cultural segmentada.

ANÁLISE DO CONFLITO REGULATÓRIO

Para compreender a classificação indicativa de 18 anos atribuída a *Demon Slayer: Kimetsu no Yaiba – Castelo Infinito* no Brasil, é necessário examinar tanto os pressupostos que orientam a atuação do órgão classificador brasileiro quanto às categorias culturais que foram sistematicamente apagadas no processo de circulação transcultural dos animês.

No Brasil, o sistema de classificação indicativa é administrado pela Secretaria Nacional de Direitos Digitais (SEDIGI) do Ministério da Justiça e Segurança Pública (MJSP), e fundamenta-se em dois pilares normativos: o art. 21, XVI, da Constituição Federal de 1988, que estabelece a competência da União para classificar diversões públicas; e o art. 220, §3º, que determina regulamentação federal de faixas etárias. Tal atribuição é regulamentada pelo Estatuto da Criança e do Adolescente (ECA) e disciplinada por portarias do Ministério da Justiça e Segurança Pública. A estrutura operacional organiza-se em torno de quatro eixos temáticos: 1) violência, 2) drogas, 3) sexo e nudez, e 4) interatividade; com gradações distribuídas em sete faixas etárias: Livre, 6, 10, 12, 14, 16 e 18 anos (Brasil, 2025a).

No caso de *Castelo Infinito*, o Resumo da Análise nº 2/2025/SECIND/DCIND/CGPCIND/DSPRAD/SEDIGI, documento oficial que detalha os critérios aplicados, revela que a classificação se fundamentou exclusivamente no eixo temático de violência, com os eixos de sexo e nudez, e drogas marcados como “não se aplica”. O parecer identificou tendências de violência em todas as faixas etárias do sistema simultaneamente, desde a categoria Livre (“violência fantasiosa”) até os critérios que mobilizaram a faixa máxima de 18 anos (“apologia à violência” e “crueldade”) (Brasil, 2025b, p. 2-3). O documento reconhece a existência de uma atenuante (“a apologia à violência é atenuada por contraponto”), porém a considera insuficiente diante dos agravantes: “o eixo temático de violência é agravado por frequência, relevância, por conteúdo inadequado com criança ou adolescente e, em grande parte, por composição de cena” (Brasil, 2025b, p. 3).

Cabe observar que a menção a “conteúdo inadequado com criança ou adolescente” como agravante é pertinente para nossa análise, pois pressupõe que o público potencial do filme inclui crianças, pressuposto que só se sustenta dentro de um imaginário cultural no qual animação é automaticamente associada à infância, precisamente o fenômeno de infantilização que esta pesquisa busca demonstrar. A distribuidora Sony Pictures, em parceria com a Crunchyroll, havia solicitado classificação de 16 anos. Diante da atribuição da faixa etária máxima, interpôs recurso que foi rejeitado em 10 de setembro de 2025, apenas um dia antes da estreia do filme (Brasil, 2025c).

A questão central, contudo, não reside apenas na avaliação do conteúdo violento, mas no modo como o sistema classificatório opera sem considerar as categorias demográficas que organizam a produção japonesa. Como demonstrado na seção anterior, *Demon Slayer* foi serializado na *Weekly Shōnen Jump*, principal revista *shōnen* do Japão, destinada a meninos de 12 a 18 anos; tratando-se de uma obra concebida, publicada e consumida como produto cultural voltado a adolescentes. O sistema Eirin (*Eiga Rinri Kikō*), órgão autorregulador responsável pela classificação cinematográfica no Japão desde 1949, atribuiu ao filme a classificação PG-12, classificação indicativa para maiores de 12 anos, sem qualquer restrição de acesso. O diretor-executivo da Eirin, Tomoharu Ishikawa, atribuiu a diferença classificatória entre o Japão e mercados ocidentais à familiaridade cultural japonesa com o gênero *chambara* (luta de espadas), enquanto a crítica cinematográfica Yuki Saruwatari observou que, nos Estados Unidos, “filmes animados [...] são essencialmente comercializados para crianças” e que “é quase inconcebível que filmes de animação americanos recebam classificação R” (Hoover, 2021).

A dimensão da disparidade classificatória torna-se mais evidente quando se observa o panorama internacional. A Tabela 1 sintetiza as classificações atribuídas ao filme em diferentes países.

Tabela 1 – Classificações indicativas internacionais de *Demon Slayer: Kimetsu no Yaiba – Castelo Infinito* (2025)

País	Classificação	Faixa etária	Observações
Japão	PG-12	12	—
Itália	10+	10	Classificação mais branda

Argentina	13	13	—
Chile	14	14	—
Reino Unido	15	15	—
Austrália	MA15+	15	—
México	B15	15	—
Espanha	16	16	—
EUA	R	17	Menores acompanhados por responsáveis
Indonésia	17+	17	—
Brasil	18	18	Classificação mais restritiva

Fonte: Elaboração própria a partir de dados do *Internet Movie Database (IMDb)*⁸ e órgãos reguladores.

Os dados revelam um espectro que varia de 10 anos (Itália) a 18 anos (Brasil). Na América Latina, a Argentina classificou o filme como 13, o Chile como 14 e o México como B15, todos significativamente abaixo da classificação brasileira. Mesmo países com sistemas regulatórios rigorosos, como o Reino Unido (15) e a Austrália (MA15+), situam suas classificações três anos abaixo. É significativo que os Estados Unidos, frequentemente utilizados como parâmetro de comparação, atribuíram classificação R, que restringe o acesso de menores de 17 desacompanhados, mas não os proíbe quando acompanhados por um adulto. No sistema brasileiro, a classificação de 18 anos opera de forma mais restritiva, onde menores de 16 são inteiramente proibidos de assistir ao filme, e adolescentes de 16 e 17 anos somente são admitidos com presença ou autorização escrita do responsável legal.

A escalada classificatória dentro da própria franquia no Brasil reforça a percepção de uma tendência mais impeditiva. O filme anterior, *Demon Slayer: Mugen Train - O Filme* (Haruo Sotozaki, 2020), recebeu classificação de 14 anos; as compilações *Demon Slayer: Vila dos Ferreiros* (Haruo Sotozaki, 2023) e *Demon Slayer: Treino dos Hashira* (Haruo Sotozaki, 2024) foram classificadas como 16 anos; e *Castelo Infinito* atingiu a classificação máxima. Essa progressão não encontra correspondência

⁸ Disponível em: <https://bit.ly/4b0igTk>. Acesso em: 26 fev. 2026.

proporcional na evolução do conteúdo da obra que mantém os mesmos elementos narrativos e estilísticos característicos da franquia como decapitação de demônios como mecânica central de combate, violência gráfica com espadas, temas de luto e sacrifício; sugerindo que os critérios de avaliação foram progressivamente enrijecidos ou que a sensibilidade institucional ao conteúdo animado violento se intensificou. A contradição evidencia-se na comparação com produções *live-action* como, por exemplo, o filme de horror *Invocação do Mal 4: O Último Ritual* (Michael Chaves, 2025) que contém violência gráfica em um contexto mais realista e recebeu classificação de 16 anos, um nível abaixo da atribuída a um animê de ação fantasiosa.

Essa assimetria sugere que o sistema classificatório brasileiro, embora formalmente neutro, já que seus critérios não distinguem animação de *live-action*, opera, na prática, sob um pressuposto que atribui à animação um endereçamento infantil implícito. Quando o conteúdo animado apresenta violência que desafia essa expectativa, a reação regulatória tende a ser mais severa. Trata-se do que podemos denominar, a partir de Martín-Barbero (1997), uma mediação institucional: o SEDIGI não apenas aplica critérios técnicos, mas codifica, em seus pareceres, valores culturais historicamente sedimentados sobre o que a animação é e a quem se destina. A classificação, nesse sentido, não opera como instrumento puramente técnico, mas como dispositivo cultural que materializa, em termos regulatórios, a infantilização do animê construída ao longo de décadas de mediação televisiva.

IMPLICAÇÕES E DIÁLOGO COM O PÚBLICO

A mediação institucional de *Castelo Infinito* produziu consequências concretas que ultrapassam a dimensão simbólica e permitem observar, empiricamente, as diferentes posições de decodificação do público frente à decisão regulatória. A cadeia de eventos que se desenvolveu a partir da publicação do parecer oficial, em 26 de agosto de 2025, quando a pré-venda de ingressos já havia sido aberta desde 15 de agosto com expectativa de classificação 16 anos, configura um objeto que articula mediação institucional, resistência de fãs e tensões transculturais na circulação de animê no país.

Após a estreia, em 11 de setembro, veículos como Folha de S. Paulo⁹ e o G1¹⁰ documentaram cenas de conflito em salas de cinema em diferentes capitais. Na Zona Leste de São Paulo, por exemplo, policiais militares foram acionados após uma mãe levar os filhos, duas crianças, para assistir ao filme. Fãs que haviam adquirido ingressos na pré-venda descobriram-se impossibilitados de assistir ao filme, registrando reclamações formais na plataforma ReclameAqui e invocando o Código de Defesa do Consumidor. A indignação expôs a percepção de arbitrariedade, já que os espectadores que acompanhavam a mesma narrativa classificada como 14 anos na Crunchyroll foram subitamente impedidos de assistir à sua continuação cinematográfica.

Os relatos colhidos pela imprensa revelam posicionamentos diversos sobre a classificação indicativa atribuída ao filme. Espectadores como Victor Farias, de 29 anos, celebraram a restrição: “Particularmente, acho que este é um desenho bem pesado para criança”; outros, como Juliano Santos, pai de um adolescente, reconhecem a legitimidade do sistema, mas contestam sua aplicação: “É um absurdo essa indicação etária, ainda mais se você pensar que *Deadpool* tinha uma classificação menor [...] Trata-se apenas de um anime, sabe?”; e há, ainda, fãs adolescentes barrados no cinema, como Gabriel Pereira, de 14 anos: “Li todos os 23 mangás de *Demon Slayer* e vi os outros dois filmes anteriores da saga. Meu pai sabe que estou aqui” (Cunha, 2025).

A mobilização do público não se limitou a manifestações pontuais. A petição “Revisar classificação indicativa de *Demon Slayer*”¹¹, criada em 5 de setembro de 2025, reuniu 1.589 assinaturas e argumentava com base na comparação de classificações internacionais, na ausência de conteúdo sexual e no público-alvo adolescente da franquia. Reclamações também foram registradas direcionadas aos cinemas e a distribuidora da obra, agentes que não controlavam a classificação. As redes de cinema como UCI Cinemas¹² e Cinemark¹³ responderam uniformemente em suas redes sociais que a decisão era determinação exclusiva do MJSP. Paradoxalmente, a classificação restritiva não impediu o sucesso comercial. Antes de sua estreia, o filme já havia alcançado um feito histórico, a maior abertura de pré-venda de um animê no Brasil, e terminou sua circulação

⁹ Disponível em: <https://bit.ly/4ronxup>. Acesso em: 28 fev. 2026.

¹⁰ Disponível em: <https://bit.ly/4r7IXwJ>. Acesso em: 28 fev. 2026.

¹¹ Disponível em: <https://bit.ly/3OTDc77>. Acesso em: 27 fev. 2026.

¹² Disponível em: <https://www.instagram.com/p/DObmPOMie3r/>. Acesso em: 27 fev. 2026.

¹³ Disponível em: <https://www.instagram.com/p/DObzBc9EzEK/>. Acesso em: 27 fev. 2026.

no país angariando mais de 2 milhões de espectadores. Esses dados podem demonstrar que o público consumidor é composto majoritariamente por jovens adultos com poder de compra e engajamento suficientes para sustentar a franquia apesar da barreira regulatória.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A análise desenvolvida neste artigo buscou demonstrar que a classificação indicativa de 18 anos atribuída a *Demon Slayer: Kimetsu no Yaiba – Castelo Infinito* no Brasil expressa um padrão regulatório historicamente construído cuja compreensão somente é alcançada quando situado no processo mais amplo de infantilização da animação. Ao longo de mais de cinco décadas de circulação televisiva, os animês foram progressivamente enquadrados como conteúdo infantil, apagando-se as distinções demográficas que organizam a produção japonesa e sedimentando-se um imaginário cultural no qual toda animação é automaticamente associada à infância. Esse processo de infantilização, como demonstramos, resulta de uma série de mediações que, ao longo das décadas, reposicionaram os animês no Brasil e contribuíram para que obras originalmente destinadas a adolescentes e adultos fossem consumidas como “desenhos de criança”, criando uma ruptura profunda entre a lógica demográfica japonesa e a recepção brasileira.

Quando confrontamos o parecer técnico oficial com o panorama internacional de classificações, a diferença de seis anos entre a classificação japonesa (PG-12) e a brasileira (18) materializa, em termos regulatórios, o descompasso entre duas lógicas culturais de compreensão do que é a animação e a quem ela pode se dirigir. A análise comparativa revelou que o Brasil aplicou uma das classificações mais restritivas para um conteúdo que, em seu país de origem, é livremente acessível a partir dos 12 anos. Os depoimentos, petições, reclamações formais e incidentes documentados nos cinemas do país forneceram evidência empírica de que a classificação institucional encontra resistência.

O caso *Demon Slayer* contribui para uma análise de tensões estruturais na circulação transcultural de animê, nas quais convergem a infantilização histórica da animação, os limites da institucionalidade regulatória brasileira e a agência cultural dos públicos. A pesquisa aponta, portanto, para a necessidade de se repensar os pressupostos culturais que orientam a classificação indicativa no Brasil, de modo a incorporar uma

compreensão mais atenta às lógicas demográficas e estéticas que organizam a produção audiovisual em contextos transculturais.

REFERÊNCIAS

- BOLAÑO, César. **Mercado brasileiro de televisão**. 2. ed. rev. e ampl. São Cristóvão, SE: Universidade Federal de Sergipe; São Paulo: Educ, 2004.
- BRASIL. Secretaria Nacional de Direitos Digitais (Org.). **Classificação Indicativa: Guia Prático de Audiovisual, Aplicativos e RPG**. 5ª ed. Brasília: MJSP; SEDIGI, 2025a.
- BRASIL. Ministério da Justiça e Segurança Pública. **Resumo da Análise nº 2/2025/SECIND/DCIND/CGPCIND/DSPRAD/SEDIGI**. Brasília, 11 set. 2025b. Processo nº 08017.001683/2025-10. SEI nº 33000286.
- BRASIL. Ministério da Justiça e Segurança Pública. Despacho nº 188/CGPCIND/DSPRAD/SEDIGI, de 10 de setembro de 2025. **Diário Oficial da União**, Brasília, seção 1, n. 173, p. 75, 11 set. 2025c.
- BRAZO, Dionísio de Almeida; MENDES, Aline. As expressões de censura na transmissão televisiva das animações japonesas entre 1990 e 2010. *In: ENCONTRO ANUAL DA COMPÓS*, 33., 2024, Niterói. **Anais [...]**. Niterói: UFF, 2024.
- CUNHA, Gustavo. Discussão, choro e cara na porta: classificação indicativa de 'Demon Slayer' leva polêmica aos cinemas no Brasil. **O Globo**, Rio de Janeiro, 15 set. 2025. Disponível em: <https://bit.ly/demon-slayer-polêmica>. Acesso em: 26 fev. 2026.
- COSTA, Vlad Schüler. **Geração Sentimental: Trajetórias e Carreiras entre os Otakus**. 2012. 106 f. Monografia (Departamento de Ciências Sociais) – Centro de Ciências Humanas e Naturais, UFES, Vitória, 2012.
- GRAVETT, Paul. **Mangá: como o Japão reinventou os quadrinhos**. São Paulo: Conrad Editora do Brasil, 2006.
- HOLZBACH, Ariane. Para pequenos grandes espectadores: a produção televisiva brasileira direcionada a crianças pequenas a partir do caso da Galinha Pintadinha. **E-compós**, Brasília, v. 21, n. 2, mai./ago. 2018.
- HOOVER, Will. 'Demon Slayer' violence draws distinct responses in U.S., Japan. **Honolulu Star-Advertiser**, Honolulu, 6 maio 2021. Disponível em: <https://bit.ly/demonslayer-rating>. Acesso em: 26 fev. 2026.
- HOLZBACH, Ariane; NANTES, Joana; FERREIRINHO, Gabriel. Existe espaço para as crianças na televisão! A presença da programação infantil na TV aberta mundial. **Comunicação, Mídia e Consumo**, São Paulo, v. 17, n. 49, p. 244-267, mai./ago. 2020.
- MARTÍN-BARBERO, Jesús. **Dos meios às mediações: comunicação, cultura e hegemonia**. Rio de Janeiro: Editora UFRJ, 1997.
- MONTE, Sandra. **A presença do animê na tv brasileira**. São Paulo: Editora laços, 2010.
- SATO, Cristiane A. **Japop – O poder da cultura japonesa**. São Paulo: NSP-Hakkosha, 2007.