

HQCONOMIA: A ECONOMIA ATRAVÉS DOS PERSONAGENS E DAS HISTÓRIAS EM QUADRINHOSUMA LINGUAGEM DIDÁTICA PARA A COMPREENSÃO ECONÔMICA

Laura Cauduro ¹

Débora Cristina Pires ²

Luiz Henrique Antonelli ³

Hugo Eduardo Meza Pinto ⁴

José Aparecido Carlos Ribeiro ⁵

RESUMO

As histórias em quadrinhos (HQs) raramente são reconhecidas como instrumentos legítimos de produção de conhecimento científico. Frequentemente associadas ao entretenimento infanto-juvenil ou à cultura de massa, sua inserção nos debates acadêmicos das áreas de Economia e de Relações Internacionais permanece marginal. O projeto HQconomia parte da premissa de que essa subestimação é equivocada e pedagogicamente custosa: as HQs funcionam simultaneamente como registro e como agente das dinâmicas econômicas, políticas e culturais de cada período histórico, e sua linguagem visual e narrativa possui capacidade singular de tornar acessíveis conceitos que, nos formatos acadêmicos tradicionais, tendem a permanecer abstratos e distantes da experiência dos estudantes. Este artigo apresenta os resultados do segundo período de execução do projeto, organizados em torno de um modelo analítico quadridimensional que articula as dimensões semiológica, econômica, político-internacional e didática. A partir de fundamentação teórica multidisciplinar que mobiliza Eisner, McCloud, Smith, Ricardo, Marx, Becker,

¹ Aluna do 3º período do curso de Relações Internacionais da FAE Centro Universitário. Bolsista do Programa de Apoio à Iniciação Científica (PAIC 2025-2026). *E-mail:* laura.cauduro@mail.fae.edu

² Aluna do 6º período do curso de Ciências Econômicas da FAE Centro Universitário. Voluntária do Programa de Apoio à Iniciação Científica (PAIC 2025-2026). *E-mail:* debora.cristina@mail.fae.edu

³ Aluno do 5º período do curso de Ciências Econômicas da FAE Centro Universitário. Voluntário do Programa de Apoio à Iniciação Científica (PAIC 2025-2026). *E-mail:* luiz.antonelli@mail.fae.edu

⁴ Orientador da Pesquisa. Economista, Doutor em Integração da América Latina da USP. Professor da FAE Centro Universitário. *E-mail:* hugo.pinto@fae.edu

⁵ Colaborador da Pesquisa. Economista. Técnico em Planejamento e Pesquisa do IPEA. *E-mail:* jose.ribeiro@ipea.gov.br

Coase, Keynes, Nye, Gramsci, Prebisch e Said, e por meio de abordagem qualitativa e hermenêutica que combina revisão bibliográfica, análise documental sistemática, pesquisa-ação e produção criativa, a pesquisa demonstra que personagens como Tio Patinhas, Lex Luthor, Pinguim, Homem-Aranha e Capitão América operam como arquétipos conceituais capazes de representar estruturas teóricas da Economia e das Relações Internacionais com rigor analítico. Os resultados indicam que as HQs constituem *medium* pedagogicamente legítimo para o ensino dessas disciplinas, abrindo uma linha de investigação sobre o potencial didático das narrativas culturais de entretenimento no ensino superior de ciências sociais aplicadas.

Palavras-chave: Histórias em quadrinhos. Economia. Relações Internacionais. Metodologia ativa. *Soft Power*.

INTRODUÇÃO

As histórias em quadrinhos são, com frequência, subestimadas como objetos de conhecimento científico. Associadas ao entretenimento infanto-juvenil ou à cultura de massa, raramente são convocadas como interlocutoras dos debates centrais da Economia e das Relações Internacionais. O projeto HQconomia parte do pressuposto de que essa subestimação é equivocada e pedagogicamente custosa: as HQs funcionam simultaneamente como registro e como agente das dinâmicas econômicas, políticas e culturais de seu tempo, e sua linguagem visual e narrativa possui capacidade singular de tornar acessíveis conceitos que, nos formatos acadêmicos tradicionais, frequentemente permanecem abstratos e distantes da experiência dos estudantes.

O presente artigo apresenta os resultados do projeto HQconomia ao longo de seu segundo período de execução, organizados em torno de um modelo analítico quadridimensional que articula as dimensões semiológica, econômica, político-internacional e didática. Para a construção desse modelo, o projeto articulou fundamentação teórica multidisciplinar, imersão histórico-cultural comparativa em cinco tradições nacionais de quadrinhos, análise documental sistemática de personagens e narrativas clássicos, dinâmica de pesquisa-ação e produção criativa original, incluindo a plataforma digital hqeconomics.com e o início do processo de criação de personagens originais capazes de comunicar conceitos acadêmicos por meio da linguagem dos quadrinhos.

Em que medida as histórias em quadrinhos, compreendidas como produtos culturais histórica e politicamente situados, podem funcionar como instrumentos didáticos eficazes para o ensino de conceitos da Economia e das Relações Internacionais? De forma complementar: é possível criar personagens originais, teoricamente fundamentados, que condensam e comuniquem esses conceitos de forma acessível a públicos não especializados, sem comprometer o rigor acadêmico das representações? Essas questões orientam a investigação desenvolvida pelo projeto HQconomia e estruturam tanto as escolhas teóricas quanto as decisões metodológicas e criativas registradas neste artigo.

O objetivo geral desta pesquisa é investigar o potencial das histórias em quadrinhos como linguagem didática para a compreensão de conceitos da Economia e das Relações Internacionais, por meio da análise crítica de personagens e narrativas clássicos e da criação de personagens originais que expressam, de forma visual e narrativa, dinâmicas econômicas e político-internacionais teoricamente fundamentadas.

São objetivos específicos da pesquisa:

- a) construir uma fundamentação teórica multidisciplinar que articule a semiótica dos quadrinhos, o pensamento econômico clássico e contemporâneo, a crítica marxista, a teoria da indústria cultural e os referenciais das Relações Internacionais, demonstrando como esses campos se iluminam mutuamente a partir da análise das HQs;
- b) analisar comparativamente as tradições nacionais de quadrinhos (norte-americana, japonesa, franco-belga, italiana e brasileira), identificando como cada uma reflete os contextos históricos, econômicos e políticos em que foi produzida;
- c) interpretar personagens clássicos das HQs, como Tio Patinhas, Lex Luthor, Capitão América, Pantera Negra, Pinguim e Homem-Aranha, como representações simbólicas de conceitos econômicos e dinâmicas das relações internacionais, mobilizando o arcabouço teórico construído na fundamentação;
- d) examinar as HQs como instrumentos de *Soft Power* e projeção cultural, analisando como narrativas gráficas participam da construção e da contestação de hegemonias no sistema internacional, com especial atenção às assimetrias entre países centrais e periféricos;
- e) desenvolver e publicar o site hqeconomics.com como plataforma de divulgação e experimentação didática dos resultados parciais da pesquisa;
- f) iniciar o processo criativo de construção de personagens originais capazes de explicar conceitos econômicos e dinâmicas das relações internacionais por meio da linguagem dos quadrinhos, articulando rigor teórico e eficácia comunicativa.

O artigo está organizado em três seções principais. A Fundamentação Teórica constitui o núcleo conceitual do projeto e se estrutura em subitens que progressivamente ampliam o escopo analítico: parte da semiótica dos quadrinhos, passa pelo pensamento econômico clássico encarnado no Tio Patinhas e pela crítica marxista à concentração de capital representada por Lex Luthor, examina a estrutura oligopolista da indústria de HQs e o capital cultural no sentido bourdieusiano, discute a tensão entre indústria cultural e potencial emancipatório das HQs a partir de Adorno, Horkheimer, Eco e Freire, e analisa a racionalidade econômica, a organização institucional e os limites do individualismo segundo Becker, Coase e Keynes (1926). Os subitens finais ampliam o horizonte para o campo das Relações Internacionais, examinando as HQs como instrumentos de *Soft Power* e projeção geopolítica com base em Nye, Gramsci, Prebisch e Corden-Neary, e aprofundando as relações entre hegemonia cultural, multipolaridade e representação

do sistema internacional a partir de Hobsbawm, Wendt e Said. A Metodologia da Pesquisa descreve e fundamenta o conjunto articulado de procedimentos adotados ao longo do projeto, detalhando a imersão histórica e comparativa por meio da análise de cinco tradições nacionais de quadrinhos, a análise sistemática de HQs como fontes documentais com uso de fichas analíticas, a dinâmica de pesquisa-ação conduzida nos encontros semanais, a produção do site hqeconomics.com como dispositivo de experimentação didática e o processo criativo de construção de personagens originais como etapa metodológica autônoma. A Análise dos Resultados apresenta o modelo analítico quadridimensional, principal contribuição do projeto, aplicando-o sistematicamente à interpretação de personagens e narrativas selecionados e avaliando em que medida os resultados obtidos respondem às perguntas de pesquisa formuladas nesta introdução.

Em conjunto, as três seções evidenciam que o HQconomia não é um projeto de popularização acrítica do conhecimento acadêmico, mas uma tentativa rigorosa de construir pontes entre o saber científico e a experiência cultural cotidiana dos estudantes, utilizando a linguagem dos quadrinhos como *medium* privilegiado dessa mediação.

1 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

As histórias em quadrinhos (HQs) foram, por longo período, circunscritas ao campo do entretenimento infanto-juvenil. Nas últimas décadas, contudo, consolidaram-se como objetos legítimos de análise sociológica e cultural. Para além de uma forma de evasão da realidade, as HQs funcionam simultaneamente como registro e como agente ativo da cultura em que são produzidas, traduzindo e criticando as questões políticas, ideológicas e econômicas de cada período histórico. A utilização dessas narrativas como ferramentas analíticas das estruturas sociais exige, no entanto, que se transcenda a leitura superficial e se compreenda a linguagem quadrinística como um sistema de códigos próprios. Nesse sentido, Will Eisner, em *Quadrinhos e Arte Sequencial* (1985/1989), eleva o estatuto epistemológico da mídia ao defini-la como forma de expressão artística que utiliza imagens em sequência para transmitir informações, propondo que os quadrinhos sejam compreendidos não como subgênero literário, mas como sistema de comunicação autônomo, dotado de gramática visual específica. Scott McCloud, em *Desvendando os Quadrinhos* (1993/1995), aprofunda essa perspectiva ao formular o conceito de “amplificação pela simplificação”. Para McCloud, o abandono do realismo fotográfico em favor do traço cartunesco não constitui limitação expressiva,

mas recurso de comunicação de elevada potência: a estilização gráfica despoja as figuras de particularidades visuais excessivas, convertendo-as em arquétipos universais e ampliando a capacidade de identificação do leitor. É precisamente essa mecânica semiótica de simplificação que viabiliza a transposição de conceitos complexos da Economia Política para as páginas desenhadas. A estilização visual converte figuras caricatas em representações eficientes de comportamentos sistêmicos, conferindo a esses comportamentos rosto, voz, ação e dimensão narrativa.

1.2 O PENSAMENTO ECONÔMICO CLÁSSICO E SUAS ALEGORIAS NOS QUADRINHOS: ADAM SMITH, DAVID RICARDO E A FIGURA DO *HOMO ECONOMICUS* (TIO PATINHAS)

A escola clássica da economia, consolidada entre os séculos XVIII e XIX, tem como um de seus pilares fundamentais a proposição de que as ações individuais, orientadas pelo interesse próprio, constituem o motor do mercado. Adam Smith, em *A Riqueza das Nações* (1776/1983), sintetiza essa dinâmica ao afirmar que não é da benevolência do padeiro, do cervejeiro ou do açougueiro que se espera o jantar, mas da consideração que eles têm pelo próprio interesse. Esse princípio fundamenta o conceito de *homo economicus*: o agente racional que age de forma calculada com vistas à maximização de sua utilidade e de seu lucro.

No universo das HQs, o Tio Patinhas, criado por Carl Barks em 1947, constitui a representação mais acabada desse arquétipo. Suas narrativas são invariavelmente orientadas pela lógica da acumulação de riqueza. A icônica imagem do personagem mergulhando em seu cofre de moedas, porém, transcende a mera figuração da avareza. Em perspectiva analítica, ela opera como metáfora visual do que Karl Marx denominou “fetiche da mercadoria”, conceito desenvolvido em *O Capital* (1867/2013): na lógica do cofre do Tio Patinhas, o dinheiro deixa de funcionar como meio de troca e converte-se em fim em si mesmo, ilustrando a crítica marxista segundo a qual o capital é trabalho morto que vive apenas sugando trabalho vivo.

Os quadrinhos também permitem visualizar outros princípios da economia clássica. A importância da divisão do trabalho para o aumento da produtividade, ilustrada por Smith com o exemplo da fábrica de alfinetes, encontra representação nas narrativas de equipes de personagens em que cada membro detém uma habilidade específica, refletindo a lógica de otimização do trabalho coletivo. Do mesmo modo, a teoria das vantagens comparativas, formulada por David Ricardo em *Princípios de Economia Política e Tributação* (1817/1982), segundo a qual os países devem especializar-se naquilo que produzem com maior eficiência relativa, encontra expressão

nas constantes expedições do Tio Patinhas ao redor do mundo em busca de recursos e mercados. Ao explorar as assimetrias da economia global, o personagem opera como personificação da racionalidade ricardiana em escala internacional.

1.3 A CRÍTICA MARXISTA E A CONCENTRAÇÃO DE CAPITAL (LEX LUTHOR)

Enquanto os teóricos clássicos concentram sua análise na eficiência do livre mercado, a teoria marxista dedicou-se a expor as contradições estruturais desse sistema. Em *O Capital* (1867/2013), Marx descreve a tendência imanente do capitalismo à concentração e à centralização da riqueza, argumentando que a acumulação de capital é, ao mesmo tempo, concentração e centralização de meios de produção.

No universo das HQs, Lex Luthor, antagonista clássico da DC Comics, constitui uma das representações mais precisas dessa tese. Por meio de seu conglomerado, a LexCorp, Luthor controla praticamente toda a infraestrutura da cidade de Metrópolis, configurando-se como avatar contemporâneo do capitalismo monopolista.

A atuação do personagem transcende o embate físico com o Superman e assume caráter essencialmente econômico. Suas narrativas evidenciam práticas concretas do capitalismo tardio: o lobby político, a criação de barreiras à entrada para eliminação de concorrentes menores e a manipulação de mercados inteiros. A narrativa gráfica demonstra, de forma didaticamente acessível, como a concentração do poder econômico se converte em dominação social e captura do Estado. Luthor funciona, portanto, como alegoria da fusão entre grande capital e poder político, fenômeno que a teoria marxista identifica como traço constitutivo do capitalismo em sua fase monopolista.

A crítica marxista à alienação do trabalhador, sintetizada na proposição de que o trabalhador se torna tanto mais pobre quanto mais riqueza produz, também encontra expressão nessas narrativas. O protagonismo excessivo do bilionário corporativo contrasta com a invisibilidade dos personagens secundários que trabalham em suas instalações ou suportam os efeitos colaterais de suas operações. Por meio desse contraste, as HQs tornam visível, em linguagem gráfica, a massa trabalhadora que permanece na base da estrutura capitalista.

1.4 A INDÚSTRIA DE QUADRINHOS: ESTRUTURA OLIGOPOLÍSTICA E CAPITAL CULTURAL

A compreensão da economia política dos quadrinhos exige que se examine a estrutura da indústria que os produz. O mercado norte-americano, de influência global predominante, é historicamente dominado pelo duopólio formado pela Marvel, hoje integrada à Disney, e pela DC Comics, pertencente à Warner Bros. Discovery. Essa configuração oligopolista não concentra apenas poder financeiro, mas também aquilo que Pierre Bourdieu, em *A Distinção* (1979/2007), designa como capital cultural: recurso simbólico que, segundo o autor, é tão eficaz quanto o capital econômico na manutenção e reprodução das desigualdades sociais e das relações de poder.

Na indústria de HQs de super-heróis, a lógica da Propriedade Intelectual (IP, do inglês *Intellectual Property*) é o principal indicador dessa concentração. O modelo contratual predominante, conhecido como *work-for-hire*, aliena o criador de sua obra: roteiristas e desenhistas transferem a integralidade dos direitos autorais aos grandes conglomerados de mídia. O resultado é que personagens criados há quase um século continuam gerando lucros milionários para as corporações, enquanto seus criadores originais frequentemente permanecem excluídos dessa riqueza.

Para assegurar a rentabilidade contínua desses ativos simbólicos, a indústria recorre a estratégias como a serialização indefinida de histórias, os constantes reboots narrativos e a expansão para franquias transmídia abrangendo filmes, videogames e produtos licenciados. Cada novo lançamento nos circuitos cinematográficos não se destina apenas à narração de uma nova história, mas funciona como mecanismo de renovação do interesse do público e de reprodução da hegemonia simbólica dessas corporações junto às novas gerações.

1.5 HISTÓRIAS EM QUADRINHOS E RELAÇÕES INTERNACIONAIS

As histórias em quadrinhos são frequentemente circunscritas ao campo do entretenimento e da cultura popular, sendo raramente reconhecidas como objetos legítimos de análise acadêmica no campo das Relações Internacionais. Sua relevância, contudo, ultrapassa a dimensão recreativa: as HQs funcionam como meios de representação social que transmitem valores, discursos e visões de mundo, podendo ser analisadas tanto como reflexos das dinâmicas políticas globais quanto como instrumentos ativos na formação de percepções sobre o sistema internacional.

A incorporação da dimensão cultural às análises das Relações Internacionais ampliou significativamente a compreensão dos mecanismos pelos quais os atores

internacionais exercem influência. Conforme argumenta Nye (2004), o poder não se reduz aos recursos militares e econômicos, mas envolve também a capacidade de influenciar preferências, legitimar valores e definir agendas políticas e culturais. Esse conjunto de capacidades constitui o que o autor denomina *Soft Power*, conceito central para a compreensão da disseminação global de produtos culturais. Nessa perspectiva, as histórias em quadrinhos podem ser compreendidas como veículos de expressão simbólica, por meio dos quais valores e identidades associados a determinados Estados ou modelos políticos são projetados e internacionalizados.

1.6 CULTURA DE MASSA, GUERRA FRIA E HEGEMONIA

A articulação entre cultura e poder tornou-se particularmente evidente ao longo do século XX, no contexto da Guerra Fria. Conforme aponta Hobsbawm (1995), a cultura de massa assumiu papel estratégico na disputa ideológica entre os Estados Unidos e a União Soviética, sendo mobilizada como instrumento de influência no plano internacional.

Nesse contexto, as histórias em quadrinhos de super-heróis norte-americanos consolidaram-se como importantes vetores de disseminação simbólica dos valores políticos associados aos Estados Unidos. Os heróis frequentemente encarnavam princípios vinculados ao individualismo, à liberdade econômica e à democracia liberal, reforçando elementos constitutivos da identidade política norte-americana e projetando-os para audiências globais.

A expansão internacional dessas produções ampliou a influência cultural dos Estados Unidos em escala mundial, ao passo que outras tradições de quadrinhos, como as europeias e latino-americanas, permaneceram mais circunscritas a mercados regionais. Esse fenômeno pode ser interpretado a partir do conceito de hegemonia cultural proposto por Gramsci (1971), segundo o qual os grupos dominantes sustentam seu poder não apenas por meio da coerção, mas pela capacidade de estabelecer consensos culturais e ideológicos. Os quadrinhos norte-americanos operam, nessa perspectiva, como instrumentos de legitimação de determinados valores e narrativas políticas no imaginário coletivo global.

1.7 MULTIPOLARIDADE CULTURAL E EXPANSÃO DOS MANGÁS

As transformações em curso no sistema internacional contemporâneo indicam uma reconfiguração gradual da influência cultural norte-americana, acompanhada pela

emergência de novos centros de produção cultural com alcance global. Nesse processo, a expansão do mangá japonês, dos *webtoons* e do *manhwa* sul-coreano constitui expressão significativa de uma multipolaridade cultural em formação.

O crescimento dessas produções não se circunscreve ao êxito econômico da indústria do entretenimento, mas abrange a disseminação global de valores, referências estéticas e novas formas de representação social. O mangá japonês, em particular, consolidou-se como instrumento de projeção cultural do Japão, contribuindo para o fortalecimento de sua presença simbólica no cenário internacional. A política conhecida como *Cool Japan* evidencia a mobilização deliberada de produtos culturais como ferramentas de fortalecimento da imagem internacional do país, demonstrando que o poder cultural não constitui prerrogativa exclusiva das potências ocidentais. A circulação global de quadrinhos asiáticos revela, assim, que as disputas internacionais contemporâneas se desenvolvem também no campo simbólico, por meio da propagação de narrativas, valores e identidades capazes de moldar percepções sobre diferentes sociedades.

1.8 CONSTRUÇÕES DE ALTERIDADE E REPRESENTAÇÕES CULTURAIS

A análise das histórias em quadrinhos permite examinar os processos pelos quais a alteridade é construída nas Relações Internacionais. Conforme a teoria construtivista de Wendt (1999), identidades e interesses internacionais não são dados naturais ou fixos, mas socialmente construídos por meio de interações e representações discursivas. Nessa perspectiva, as HQs não devem ser compreendidas apenas como reflexos da realidade internacional, mas como elementos ativos na construção de percepções sobre diferentes povos, culturas e regiões do mundo.

Said (1978/1979), ao formular o conceito de orientalismo, demonstrou como determinadas representações culturais perpetuam estereótipos e hierarquias simbólicas. Produções culturais ocidentais frequentemente retratam o Oriente Médio, a África e a América Latina de forma simplificada ou exotizante, reforçando assimetrias simbólicas que se articulam às desigualdades estruturais do sistema internacional. As histórias em quadrinhos participam desse processo ao retratar países e sociedades a partir de referenciais políticos e culturais específicos, moldando imaginários sociais e contribuindo para a legitimação de determinadas interpretações sobre a ordem mundial.

1.9 ECONOMIA POLÍTICA INTERNACIONAL

A relação entre histórias em quadrinhos e Economia Política Internacional oferece uma perspectiva analítica relevante para a compreensão de como a cultura se articula às estruturas econômicas globais. A teoria da dependência, desenvolvida a partir da realidade latino-americana por autores como Prebisch (1950), demonstra que o sistema internacional é estruturado por relações assimétricas entre países centrais e periféricos. No plano cultural, essa assimetria se manifesta na centralização da produção e da circulação global de conteúdos midiáticos em países com maior poder econômico. O domínio histórico da indústria cultural norte-americana exemplifica essa dinâmica: sua capacidade econômica e tecnológica viabilizou a disseminação mundial de suas produções, reproduzindo no campo simbólico as desigualdades características do sistema econômico internacional.

O crescimento de outras indústrias culturais, como a japonesa e a sul-coreana, aponta para transformações nas estruturas tradicionais de influência cultural, sugerindo que a circulação de produtos culturais está vinculada às reconfigurações das relações econômicas e políticas internacionais. As histórias em quadrinhos podem ser compreendidas, portanto, como elementos integrados às dinâmicas da Economia Política Internacional, revelando disputas econômicas, relações de dependência e estratégias de projeção de poder no plano simbólico.

1.10 INSTRUMENTO DE ANÁLISE E ENSINO

A análise das histórias em quadrinhos à luz dos referenciais teóricos mobilizados nesta pesquisa evidencia o potencial significativo dessas narrativas como ferramentas de interpretação e ensino de conceitos das Relações Internacionais e da Economia Política Internacional. Ao combinar linguagem visual, estrutura narrativa e representação simbólica, as HQs viabilizam a exploração de conceitos complexos de forma mais acessível e pedagogicamente eficaz.

Para além da abordagem de disputas ideológicas e relações de poder no sistema internacional, os quadrinhos contribuem para a formação de imaginários sociais e percepções políticas. Personagens, enredos e universos ficcionais podem ser mobilizados como recursos educacionais para a discussão de temas como geopolítica, hegemonia cultural, dependência econômica e *Soft Power*, articulando o saber acadêmico à experiência cultural cotidiana dos estudantes.

A articulação dos conceitos de Nye (2004), Gramsci (1971), Wendt (1999), Said (1978/1979) e Prebisch (1950) permite compreender as histórias em quadrinhos como

manifestações que condensam dimensões culturais, políticas e econômicas de forma integrada. As HQs transcendem, assim, o campo do entretenimento e constituem instrumentos relevantes para a análise crítica da realidade internacional contemporânea.

2 METODOLOGIA

A metodologia do projeto HQconomia foi concebida em correspondência direta com os objetivos enunciados na introdução deste artigo. Se o objetivo geral é investigar o potencial das histórias em quadrinhos como linguagem didática para o ensino de conceitos da Economia e das Relações Internacionais, os procedimentos metodológicos adotados precisavam ser capazes de articular, em um único processo investigativo, a análise teórica de narrativas culturais, a imersão histórica comparativa, a interpretação simbólica de personagens e a produção criativa original. Para tanto, o projeto combinou abordagem qualitativa e hermenêutica, revisão bibliográfica multidisciplinar, análise documental sistemática, dinâmica de pesquisa-ação e produção de artefatos digitais e narrativos. Cada um desses procedimentos corresponde a uma dimensão específica dos objetivos da pesquisa e se articula aos referenciais teóricos mobilizados na fundamentação, em particular às contribuições de Eisner (1985/1989), McCloud (1993/1995), Nye (2004), Gramsci (1971), Prebisch (1950), Becker (1968) e Coase (1937). As subseções a seguir descrevem e justificam cada etapa metodológica adotada.

2.1 NATUREZA DA PESQUISA E ABORDAGEM METODOLÓGICA

A pesquisa possui caráter predominantemente qualitativo, uma vez que busca compreender significados, representações e construções simbólicas presentes nas histórias em quadrinhos e suas relações com conceitos da Economia e das Relações Internacionais. Conforme Minayo (2001), a pesquisa qualitativa concentra-se na interpretação dos fenômenos sociais em sua complexidade, priorizando a análise de discursos, contextos históricos e práticas culturais. Essa orientação epistemológica é coerente com o objeto de estudo do projeto: as HQs não são dados quantificáveis, mas textos culturais que exigem interpretação situada historicamente e fundamentada teoricamente.

A escolha da abordagem qualitativa justifica-se, ademais, pela natureza interdisciplinar do objeto. As histórias em quadrinhos articulam simultaneamente dimensões narrativas, visuais, políticas e econômicas, o que demanda uma metodologia capaz de operar em múltiplos registros analíticos sem reduzir essa complexidade.

A pesquisa não se limita à descrição de conteúdos, mas busca compreender como essas narrativas constroem e reproduzem relações de poder, disputas ideológicas e identidades no plano internacional, questões que constituem o núcleo dos objetivos específicos enunciados na introdução.

O estudo adota, complementarmente, abordagem interpretativa e hermenêutica. A leitura analítica das HQs exige a articulação entre linguagem visual, contexto histórico de produção e referencial teórico, de modo que cada obra analisada é tratada como documento cultural capaz de revelar aspectos das estruturas políticas, econômicas e sociais de seu tempo. Essa orientação hermenêutica conecta-se diretamente ao referencial semiótico de Eisner (1985/1989) e McCloud (1993/1995), mobilizado na fundamentação teórica, segundo o qual compreender os quadrinhos como sistema de comunicação autônomo é condição para sua utilização como instrumento analítico rigoroso.

2.2 REVISÃO BIBLIOGRÁFICA E CONSTRUÇÃO TEÓRICA

A primeira etapa da pesquisa consistiu na realização de revisão bibliográfica multidisciplinar, orientada pela necessidade de construir o arcabouço teórico capaz de sustentar os objetivos do projeto. Foram selecionadas obras das áreas de Relações Internacionais, Economia Política Internacional, teoria econômica clássica e contemporânea, semiótica dos quadrinhos e teoria da cultura, buscando estabelecer conexões entre esses campos a partir da análise das HQs.

No campo das Relações Internacionais, os trabalhos de Nye (2004), Gramsci (1971), Wendt (1999), Hobsbawm (1995), Said (1978/1979) e Prebisch (1950) forneceram os instrumentos conceituais necessários para analisar as HQs como instrumentos de *Soft Power*, hegemonia cultural e projeção geopolítica, atendendo diretamente aos objetivos específicos d e e da introdução. No campo da teoria econômica, as contribuições de Smith (1776/1983), Ricardo (1817/1982), Marx (1867/2013), Becker (1968), Coase (1937) e Keynes (1926) permitiram identificar nos personagens quadrinísticos representações de conceitos como racionalidade econômica, concentração de capital, custos de transação e intervenção estatal, conforme previsto nos objetivos específicos a e c. A revisão das obras de Eisner (1985/1989) e McCloud (1993/1995) sobre a linguagem dos quadrinhos fundamentou teoricamente o tratamento das HQs como sistema semiótico autônomo, condição metodológica indispensável para que a análise dos personagens não se reduza à leitura alegórica superficial.

A revisão bibliográfica não foi, portanto, etapa preliminar e separada da investigação, mas processo contínuo que orientou e foi orientado pelas demais etapas

metodológicas, garantindo a coesão entre fundamentação teórica, procedimentos analíticos e produção criativa ao longo de todo o projeto.

2.3 IMERSÃO HISTÓRICA E A EVOLUÇÃO DAS HQS

Em correspondência com o objetivo específico b da introdução, a pesquisa incluiu uma fase de imersão histórica orientada à compreensão da evolução das histórias em quadrinhos em diferentes contextos nacionais. Essa etapa foi conduzida por meio de palestras, leituras direcionadas e análise de materiais históricos relativos à produção de HQs em cinco tradições nacionais: norte-americana, japonesa, franco-belga, italiana e brasileira.

A análise comparativa dessas tradições revelou como fatores políticos, econômicos e culturais específicos moldaram as características narrativas e estéticas de cada contexto de produção. Os quadrinhos norte-americanos foram examinados a partir da consolidação do gênero super-herói e de sua articulação com a projeção da influência cultural dos Estados Unidos no plano internacional, tema diretamente conectado ao referencial de Nye (2004) e Gramsci (1971) mobilizado na fundamentação. O mangá japonês foi analisado como instrumento de *Soft Power* e projeção cultural asiática, em diálogo com a discussão sobre multipolaridade cultural desenvolvida na seção 1.7. As tradições europeia e brasileira foram examinadas a partir de suas particularidades históricas e editoriais, com atenção às assimetrias estruturais identificadas pela teoria da dependência de Prebisch (1950).

Essa abordagem comparativa cumpriu função metodológica dupla: por um lado, forneceu o substrato histórico necessário para a interpretação dos personagens analisados nas etapas subsequentes; por outro, demonstrou empiricamente que as histórias em quadrinhos não constituem fenômeno cultural uniforme, mas campo de produção diversificado e historicamente situado, cuja compreensão exige sensibilidade aos contextos específicos de cada tradição nacional.

2.4 ANÁLISE DOCUMENTAL

As histórias em quadrinhos foram tratadas, ao longo da pesquisa, como fontes documentais primárias. Essa opção metodológica fundamenta-se na compreensão, desenvolvida na seção 1.1 a partir de Eisner (1985/1989) e McCloud (1993/1995), de que as HQs constituem sistema de comunicação autônomo dotado de gramática visual específica, o que lhes confere estatuto de documento cultural passível de análise sistemática.

Para cada obra ou personagem investigado, foram elaboradas fichas analíticas individuais registrando: o contexto histórico de produção; as características narrativas e visuais predominantes; as representações políticas, econômicas e simbólicas identificadas; e as conexões possíveis com os referenciais teóricos da fundamentação. Esse procedimento segue as orientações de Braun e Clarke (2006) e Miles e Huberman (1994) para a organização de dados qualitativos e a identificação de padrões interpretativos recorrentes, garantindo sistematicidade e rastreabilidade ao processo analítico.

A análise documental permitiu identificar como personagens, narrativas e universos ficcionais refletem conflitos ideológicos, estruturas econômicas e dinâmicas das relações internacionais, atendendo ao objetivo específico da introdução. Permitiu igualmente examinar em que medida determinadas obras reforçam ou contestam estruturas de poder no cenário internacional, questão central ao objetivo específico. Os quadrinhos foram examinados, portanto, não apenas como expressões culturais, mas como instrumentos de construção de significados políticos, econômicos e sociais, cuja decodificação exige o arcabouço teórico multidisciplinar construído na fundamentação.

2.5 PESQUISA AÇÃO

O desenvolvimento da pesquisa orientou-se pelos princípios da pesquisa-ação, abordagem que, conforme Thiollent (2011), busca integrar teoria e prática, reconhecendo os participantes simultaneamente como pesquisadores e como agentes do processo investigativo. Essa escolha metodológica é coerente com a natureza colaborativa e interdisciplinar do projeto HQconomia, que envolve pesquisadores com formações distintas em Economia e Relações Internacionais, cujas perspectivas complementares constituem recurso analítico central.

Os encontros semanais entre os membros da equipe de pesquisa funcionaram como espaço privilegiado de construção coletiva do conhecimento. Nesses encontros, foram discutidos textos teóricos, compartilhadas interpretações das obras analisadas e definidas as estratégias metodológicas e criativas adotadas em cada etapa. A dinâmica colaborativa viabilizou o desenvolvimento de sínteses interpretativas que transcendem o que seria possível a partir de perspectivas disciplinares isoladas, produzindo leituras que articulam simultaneamente os referenciais da Economia e das Relações Internacionais na análise dos personagens.

Essa abordagem vincula-se ao conceito de prática reflexiva proposto por Schön (1983), segundo o qual a reflexão crítica sobre a própria experiência constitui componente essencial do processo de aprendizagem e de produção de conhecimento.

Os produtos elaborados ao longo do projeto foram submetidos à avaliação e revisão contínuas pelos participantes, garantindo que cada etapa informasse e aprimorasse as subsequentes em um processo de retroalimentação sistemática.

2.6 PRODUÇÃO DIGITAL: O SITE “HQECONOMICS.COM” COMO ESPAÇO DE DIVULGAÇÃO E EXPERIMENTAÇÃO

Em atendimento ao objetivo específico e da introdução, os pesquisadores desenvolveram o site “hqeconomics.com”, plataforma digital que cumpre dupla função metodológica no âmbito do projeto. Em primeiro lugar, funciona como espaço de sistematização e divulgação dos resultados parciais da pesquisa, tornando acessíveis ao público externo os conteúdos analíticos e os produtos criativos elaborados pelo grupo. Em segundo lugar, e de forma mais fundamental do ponto de vista metodológico, o site opera como dispositivo de experimentação didática: ao estruturar e publicar seu conhecimento em formato digital, o grupo foi instado a tomar decisões sobre como apresentar conceitos teóricos complexos de forma acessível, visual e pedagogicamente eficaz, exercício que aprofundou a compreensão dos próprios conceitos e testou a eficácia comunicativa das abordagens adotadas.

A produção do site insere-se no campo das metodologias de pesquisa baseadas em prática (*practice-based research*), nas quais o processo criativo e a produção de artefatos são reconhecidos como formas legítimas de geração de conhecimento científico (Schön, 1983). A elaboração de textos, imagens e layouts para a plataforma exigiu dos pesquisadores internalização teórica plena dos conceitos trabalhados, uma vez que a comunicação didática eficaz de uma ideia pressupõe sua compreensão aprofundada. A produção digital não constituiu, portanto, produto paralelo à investigação, mas etapa constitutiva do próprio processo de aprendizagem e pesquisa, em que a necessidade de comunicar para um público não especializado funcionou como critério de verificação da solidez das interpretações construídas.

Entre os produtos publicados na plataforma e nas redes de divulgação do projeto destacam-se quatro textos analíticos produzidos ao longo do segundo período de execução: “Heróis, vilões e Relações Internacionais”, que examina personagens das HQs como instrumentos de *Soft Power* e projeção geopolítica; “O que podemos aprender com Wakanda sobre desenvolvimento econômico”, que articula a narrativa do Pantera Negra à teoria da dependência de Prebisch e ao conceito de doença holandesa de Corden e Neary; “Yellow Kid e a origem da imprensa amarela”, que interpreta o surgimento do personagem no contexto das tensões sociais da industrialização norte-americana do final do século XIX; e “A economia do crime em Gotham: uma visão microeconômica”, que aplica a teoria da

escolha racional de Becker e os custos de transação de Coase à análise da criminalidade organizada representada pelo Pinguim. Esses textos, disponíveis em “hqeconomics.com” e no perfil institucional do projeto no LinkedIn, funcionaram simultaneamente como instrumentos de verificação da eficácia comunicativa das interpretações construídas na pesquisa e como produtos de disseminação do conhecimento gerado para públicos não especializados, cumprindo a função de experimentação didática que justifica metodologicamente esta etapa do projeto.

2.7 CRIAÇÃO DE PERSONAGENS E DIDÁTICA

Em correspondência com o objetivo específico da introdução, o projeto incluiu o início do processo criativo de construção de personagens originais capazes de comunicar conceitos econômicos e dinâmicas das relações internacionais por meio da linguagem dos quadrinhos. Essa etapa não constitui apêndice criativo da pesquisa, mas dimensão metodológica autônoma: a criação de um personagem que represente, com coerência e eficácia, um conceito teórico específico exige que o pesquisador compreenda esse conceito com profundidade e clareza suficientes para traduzi-lo em características visuais, psicológicas e narrativas.

O processo fundamentou-se no princípio de amplificação pela simplificação formulado por McCloud (1993/1995), segundo o qual a estilização visual, ao despojar a figura de particularidades excessivas, potencializa sua capacidade de comunicar conceitos abstratos de forma universal e imediata. Cada personagem desenvolvido foi concebido a partir de um conceito teórico preciso, ao qual foram associadas decisões estéticas e narrativas deliberadas e justificadas. O processo criativo percorre etapas de definição conceitual, elaboração de esboços, fundamentação teórica das escolhas e avaliação coletiva das representações produzidas.

Essa etapa cumpriu ainda a função de protocolo crítico: ao criar personagens que representam dinâmicas econômicas e geopolíticas, os pesquisadores foram compelidos a enfrentar as armadilhas representacionais identificadas pelo orientalismo de Said (1978/1979) e pela perspectiva histórica de Hobsbawm (1995), desenvolvidas na fundamentação teórica. A criação responsável de personagens que representem economias periféricas ou sociedades do Sul Global exige consciência das hierarquias simbólicas que as narrativas gráficas tendem a reproduzir, e opções deliberadas sobre como subvertê-las. Nesse sentido, a produção criativa não foi apenas aplicação dos referenciais teóricos, mas também teste e aprofundamento deles.

3 ANÁLISE DOS RESULTADOS

Os resultados apresentados nesta seção decorrem da aplicação do conjunto articulado de procedimentos metodológicos descritos na seção anterior: a revisão bibliográfica multidisciplinar, a imersão histórica comparativa, a análise documental sistemática por meio de fichas analíticas, a dinâmica de pesquisa-ação nos encontros semanais e a produção criativa de personagens originais. Em consonância com a natureza qualitativa e hermenêutica da pesquisa, os resultados não assumem a forma de dados quantificáveis, mas de interpretações fundamentadas teoricamente, organizadas em torno do modelo analítico quadridimensional que constitui a principal contribuição do projeto HQconomia: as dimensões semiológica, econômica, político-internacional e didática. Cada uma dessas dimensões responde a um ou mais dos objetivos específicos enunciados na introdução e se articula aos referenciais teóricos mobilizados na fundamentação. A análise a seguir demonstra que as histórias em quadrinhos possuem capacidade de condensar, representar e comunicar estruturas conceituais complexas por meio de arquétipos narrativos, símbolos visuais e dinâmicas dramáticas, validando a premissa central do projeto.

3.1 DIMENSÃO SEMIOLÓGICA: OS PERSONAGENS COMO ARQUÉTIPOS CONCEITUAIS

O primeiro resultado relevante da pesquisa consiste na confirmação empírica, por meio da análise documental das obras selecionadas, da tese semiótica formulada por Eisner (1985/1989) e McCloud (1993/1995) na fundamentação teórica: a estilização visual característica das HQs não constitui limitação expressiva, mas mecanismo de abstração que converte personagens em arquétipos conceituais dotados de força analítica. A aplicação desse princípio ao corpus investigado revelou correspondências sistemáticas entre personagens consagrados e estruturas teóricas da Economia e das Relações Internacionais.

O Tio Patinhas, analisado a partir das fichas documentais elaboradas na etapa de análise documental, opera como personificação da racionalidade econômica clássica e arquétipo do *homo economicus* formulado por Adam Smith: suas narrativas são invariavelmente orientadas pelo cálculo racional de maximização do lucro, e sua relação com o dinheiro materializa visualmente o fetiche da mercadoria descrito por Marx em O Capital. Lex Luthor, por sua vez, constitui representação do conflito entre interesse privado e interesse social, encarnando a tese marxista sobre a tendência do capitalismo monopolista à fusão entre poder econômico e dominação política. O Pinguim emerge como expressão da maximização de lucro em contextos institucionalmente degradados, figura que será aprofundada na dimensão econômica a seguir.

Esses resultados respondem diretamente ao objetivo específico c da introdução, demonstrando que personagens clássicos das HQs podem ser interpretados como representações simbólicas de conceitos econômicos com rigor analítico, desde que essa interpretação seja fundamentada no arcabouço teórico adequado e conduzida por meio de procedimentos sistemáticos de análise documental.

3.2 DIMENSÃO ECONÔMICA: O MODELO TRIPARTITE BECKER-COASE-KEYNES

A dimensão econômica do modelo analítico organiza-se em torno de três referenciais teóricos que, em articulação, permitem uma leitura econômica crítica e multifacetada dos elementos narrativos presentes nas HQs: Gary Becker, Ronald Coase e John Maynard Keynes (1926). A combinação desses autores não é arbitrária: ela responde à necessidade, identificada ao longo da pesquisa-ação, de um arcabouço capaz de articular a análise microeconômica do comportamento individual, a teoria da firma e da organização institucional, e a crítica macroeconômica ao individualismo metodológico, três níveis analíticos que as narrativas quadrinísticas mobilizam simultaneamente.

A partir de Becker (1968), o crime pode ser compreendido como resultado de decisões racionais tomadas sob incentivos específicos, em função de custos esperados, probabilidade de punição e ganhos antecipados. A aplicação desse referencial ao personagem Pinguim, conduzida por meio da análise documental de arcos narrativos selecionados da DC Comics, revelou que as escolhas do personagem refletem uma avaliação contínua entre retornos esperados e riscos associados às atividades criminosas. O Pinguim ajusta sistematicamente suas estratégias em resposta a mudanças no ambiente institucional, como o incremento da repressão policial ou a intensificação da atuação do Batman, comportamento que a teoria beckeriana prevê como racional em contextos de alteração dos custos esperados da atividade ilícita.

A teoria dos custos de transação de Coase (1937) permite aprofundar essa análise ao nível da estrutura organizacional. Na ausência de contratos formalmente protegidos e de mecanismos institucionais de *enforcement*, as transações realizadas via mercado tornam-se proibitivamente custosas em contextos ilegais. A hierarquia criminal construída pelo Pinguim em Gotham pode ser interpretada, à luz de Coase, como resposta racional a esse problema: a substituição parcial do mecanismo de preços por formas de coordenação hierárquica interna reduz os custos de transação em um ambiente onde o Estado não provê as instituições necessárias ao funcionamento eficiente dos mercados. Essa leitura conecta-se diretamente à análise da cidade de Gotham como espaço de falência institucional, desenvolvida na fundamentação teórica a partir da seção 1.3.

O referencial keynesiano, por sua vez, é mobilizado a partir da análise do Homem-Aranha, personagem cuja trajetória narrativa evidencia a tensão entre racionalidade individual e estabilidade coletiva. A crítica de Keynes (1926) ao *laissez-faire*, sintetizada na proposição de que a soma dos interesses individuais não conduz necessariamente ao equilíbrio social ótimo, encontra representação nas narrativas do personagem: as decisões de Peter Parker, tomadas a partir de sua perspectiva individual e de seu julgamento pessoal sobre responsabilidade e liberdade, produzem consequências coletivas que frequentemente escapam ao seu controle e contrariam suas intenções. O personagem opera, nessa leitura, como representação narrativa dos limites do individualismo metodológico e da necessidade de mecanismos coletivos de coordenação social, tema central à tradição keynesiana.

3.3 DIMENSÃO POLÍTICO-INTERNACIONAL: *SOFT POWER*, HEGEMONIA E DEPENDÊNCIA

A dimensão político-internacional do modelo analítico responde aos objetivos específicos d e b da introdução, examinando as HQs como instrumentos de *Soft Power* e projeção cultural e identificando como diferentes tradições nacionais de quadrinhos refletem as assimetrias do sistema internacional. Os resultados obtidos por meio da análise documental e da imersão histórica comparativa confirmam a hipótese, formulada a partir de Nye (2004) e Gramsci (1971) na fundamentação teórica, de que as narrativas quadrinísticas não são politicamente neutras: participam ativamente da construção de representações sobre o sistema internacional, sobre as hierarquias entre países e culturas e sobre a legitimidade das diferentes formas de poder.

A análise do Capitão América, conduzida em diálogo com os referenciais de Hobsbawm (1995) sobre cultura de massa e Guerra Fria, revelou como o personagem funciona simultaneamente como produto e produtor de uma ordem hegemônica internacional. Criado em 1941, o personagem encarna valores associados ao projeto político norte-americano e projeta esses valores para audiências globais por meio da linguagem dos quadrinhos, operando como veículo de *Soft Power* no sentido preciso formulado por Nye (2004). A análise dos Vingadores e do Pantera Negra ampliou essa perspectiva, evidenciando como a indústria de HQs norte-americana oscila entre a reprodução da hegemonia cultural e a incorporação de vozes críticas que problematizam essa mesma hegemonia a partir de dentro.

O exame do reino de Wakanda, narrativa do universo Marvel, produziu um dos resultados analíticos mais relevantes do projeto. Articulando a teoria da dependência de Prebisch (1950) e o conceito de doença holandesa de Corden e Neary (1982), a

análise revelou que Wakanda opera como representação contra-hegemônica: projeta uma África soberana, tecnologicamente avançada e capaz de transformar um recurso natural estratégico, o *vibranium*, em vetor de desenvolvimento econômico e autonomia política. Essa narrativa subverte os estereótipos identificados pelo orientalismo de Said (1978/1979) e oferece um modelo simbólico alternativo às representações periféricas que frequentemente reproduzem as assimetrias do sistema internacional no plano cultural.

A análise histórica comparativa das tradições nacionais de quadrinhos, conduzida na etapa de imersão histórica, complementou esses resultados ao demonstrar, em consonância com a teoria da dependência, que a centralização da produção e da circulação global de HQs em países com maior poder econômico reproduz no campo cultural as assimetrias estruturais do sistema internacional. O crescimento do mangá japonês e do manhwa sul-coreano, examinados como instrumentos de *Soft Power* asiático, sugere uma reconfiguração gradual dessas assimetrias, em linha com as transformações da multipolaridade cultural discutidas na seção 1.7 da fundamentação.

3.4 DIMENSÃO DIDÁTICA: AS HQS COMO FERRAMENTAS LEGÍTIMAS DE ENSINO

A dimensão didática não constitui apêndice do modelo analítico, mas sua razão de ser mais profunda: é em função dela que o projeto HQconomia se justifica academicamente e se diferencia de uma investigação puramente teórica sobre as HQs como fenômeno cultural. Os resultados obtidos ao longo da pesquisa, em suas diferentes etapas metodológicas, convergem para uma conclusão que responde diretamente à pergunta de pesquisa formulada na introdução: as histórias em quadrinhos, compreendidas como produtos culturais histórica e politicamente situados, podem funcionar como instrumentos didáticos eficazes para o ensino de conceitos da Economia e das Relações Internacionais.

Essa eficácia pedagógica, contudo, não opera por transmissão passiva de conteúdo. Os resultados da análise documental indicam que as HQs convidam o leitor a participar ativamente do processo de significação, completando lacunas narrativas, interpretando símbolos visuais e estabelecendo conexões entre a ficção e a realidade social. Esse mecanismo, descrito por McCloud (1993/1995) como constitutivo da gramática visual dos quadrinhos, transforma o consumo de entretenimento em exercício de pensamento crítico, potencializando o engajamento dos estudantes com conceitos que, nos formatos acadêmicos tradicionais, frequentemente permanecem abstratos e distantes de sua experiência.

Os resultados da etapa de produção digital corroboram essa conclusão: a necessidade de comunicar conceitos teóricos complexos de forma acessível e visualmente eficaz no site hqeconomics.com funcionou como critério de verificação da

solidez das interpretações construídas, demonstrando que a transposição didática exige e aprofunda a compreensão teórica. Do mesmo modo, os resultados da etapa de criação de personagens originais indicam que é possível desenvolver representações narrativas de conceitos econômicos e político-internacionais que articulem rigor teórico e eficácia comunicativa, respondendo à segunda pergunta de pesquisa formulada na introdução.

Entre os produtos analíticos elaborados ao longo do projeto e disponibilizados na plataforma “hqeconomics.com”, destacam-se: a análise da doença holandesa e do reino de Wakanda como representação de estratégias de superação da dependência econômica; o exame do surgimento do Yellow Kid no contexto da imprensa amarela norte-americana como expressão das tensões sociais da industrialização; a interpretação microeconômica da criminalidade em Gotham a partir da teoria da escolha racional de Becker; e o estudo do surgimento dos super-heróis no contexto da Grande Depressão em diálogo com a economia comportamental. Esses produtos demonstram a viabilidade da abordagem proposta e constituem a base sobre a qual a etapa seguinte do projeto, a produção de HQs autorais com finalidade pedagógica explícita, será desenvolvida.

3.5 SÍNTESE: A INTEGRAÇÃO DAS QUATRO DIMENSÕES E OS LIMITES DO MODELO

A integração das quatro dimensões, semiológica, econômica, político-internacional e didática, constitui o núcleo do modelo analítico central do projeto HQconomia. Sua multidimensionalidade é constitutiva de sua força interpretativa: nenhuma das quatro dimensões é suficiente isoladamente para explicar a complexidade dos fenômenos analisados, e é precisamente na articulação entre elas que reside o potencial analítico e didático do projeto. A dimensão semiológica fornece o instrumental para decodificar a linguagem visual dos quadrinhos; a dimensão econômica aplica os referenciais da teoria econômica à análise dos personagens; a dimensão político-internacional situa essas análises no contexto das relações de poder no sistema internacional; e a dimensão didática orienta todo o processo em função de seu objetivo pedagógico central.

O modelo demonstra, ademais, potencial de adaptação para outras formas narrativas e audiovisuais que operem por meio de símbolos, arquétipos e estruturas dramáticas, como séries, animações, filmes e jogos digitais. Embora desenvolvido a partir das histórias em quadrinhos, o arcabouço interpretativo não está epistemologicamente restrito a esse suporte, o que amplia seu alcance como ferramenta de pesquisa e de ensino em diferentes contextos disciplinares.

É necessário, contudo, registrar os limites do modelo no estágio atual da pesquisa. Os resultados apresentados têm caráter predominantemente interpretativo e não

permitem, por si sós, conclusões sobre a efetividade pedagógica da abordagem em contextos de ensino formais. A verificação empírica dessa efetividade, por meio de aplicação piloto com grupos de estudantes e instrumentos avaliativos adequados, constitui etapa prevista nas fases subsequentes do projeto e representa condição necessária para que as hipóteses didáticas aqui formuladas adquiram estatuto de resultado verificado. Essa limitação, reconhecida como inerente ao estágio atual da investigação, não invalida os resultados teóricos e analíticos obtidos, mas situa adequadamente seu alcance e aponta a direção das pesquisas futuras.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

O presente artigo teve como objetivo central investigar o potencial das histórias em quadrinhos como linguagem didática para a compreensão de conceitos da Economia e das Relações Internacionais, pergunta que orientou todas as escolhas teóricas, metodológicas e criativas do projeto HQconomia. Os resultados obtidos ao longo do segundo período de atividades, organizados em torno do modelo analítico quadridimensional desenvolvido na seção 3, permitem afirmar que essa pergunta recebeu resposta afirmativa, ainda que com as qualificações e limites que a honestidade científica exige.

A fundamentação teórica construída na seção 1 demonstrou que as histórias em quadrinhos constituem sistema de comunicação autônomo, dotado de gramática visual específica, cuja mecânica semiótica de simplificação e abstração viabiliza a transposição de conceitos complexos para linguagem acessível sem necessariamente comprometer seu rigor analítico. Esse resultado, fundamentado nas contribuições de Eisner (1985/1989) e McCloud (1993/1995), é condição de possibilidade de todo o projeto: se as HQs fossem apenas entretenimento, a investigação de seu potencial didático careceria de sustentação teórica. A demonstração de que elas constituem um sistema semiótico legítimo e autônomo é, portanto, o alicerce sobre o qual os demais resultados se constroem.

Sobre esse alicerce, a análise documental sistemática conduzida ao longo da pesquisa revelou correspondências consistentes entre personagens consagrados das HQs e estruturas teóricas da Economia e das Relações Internacionais. O Tio Patinhas como arquétipo do *homo economicus* e do fetiche da mercadoria marxista, Lex Luthor como alegoria do capitalismo monopolista e da captura do Estado pelo grande capital, o Pinguim como expressão da racionalidade econômica aplicada a contextos de falência institucional, o Homem-Aranha como representação narrativa dos limites do

individualismo metodológico à luz de Keynes (1926): esses resultados demonstram que a interpretação econômica dos personagens quadrinísticos não é exercício de leitura alegórica superficial, mas análise teoricamente fundamentada e metodologicamente controlada, desde que conduzida com o rigor que a pesquisa científica exige.

No plano das Relações Internacionais, a pesquisa evidenciou que as HQs norte-americanas funcionam como instrumentos de *Soft Power* no sentido formulado por Nye (2004), projetando valores e identidades associados ao projeto político dos Estados Unidos para audiências globais. A análise do Capitão América, dos Vingadores e do Pantera Negra demonstrou que essas narrativas oscilam entre a reprodução da hegemonia cultural, compreendida a partir de Gramsci (1971), e a incorporação de vozes críticas que a problematizam a partir de dentro. O exame de Wakanda como representação contra-hegemônica, articulado à teoria da dependência de Prebisch (1950) e ao conceito de doença holandesa de Corden e Neary (1982), produziu um dos resultados analíticos mais relevantes do projeto, demonstrando que as HQs podem também operar como espaço de contestação das assimetrias simbólicas identificadas pelo orientalismo de Said (1978/1979).

A imersão histórica comparativa nas tradições nacionais de quadrinhos norte-americana, japonesa, franco-belga, italiana e brasileira confirmou que as HQs não constituem fenômeno cultural uniforme, mas campo de produção diversificado e historicamente situado, cujas características narrativas e estéticas refletem os contextos políticos, econômicos e culturais específicos de cada tradição. Esse resultado articula-se diretamente à teoria da dependência e à discussão sobre multipolaridade cultural desenvolvida na fundamentação, evidenciando que as assimetrias do sistema internacional se reproduzem no campo simbólico da produção cultural e que sua reconfiguração, exemplificada pela expansão do mangá japonês e do manhwa sul-coreano, está vinculada a transformações mais amplas nas relações econômicas e políticas internacionais.

No plano metodológico, os resultados da pesquisa-ação conduzida nos encontros semanais, da produção da plataforma digital “hqeconomics.com” e do início do processo de criação de personagens originais indicam que é possível desenvolver representações narrativas de conceitos econômicos e político-internacionais que articulem rigor teórico e eficácia comunicativa. A necessidade de comunicar conceitos complexos para públicos não especializados, imposta pela produção do site e pela criação dos personagens, funcionou como critério de verificação da solidez das interpretações construídas, demonstrando que a transposição didática exige e aprofunda a compreensão teórica. Os personagens originais desenvolvidos, construídos dentro de limites narrativos deliberadamente mais próximos da realidade do que os universos da Marvel ou da DC Comics, e fundamentados em autores, conceitos e teorias econômicas precisos,

sugerem que é viável produzir HQs com finalidade pedagógica explícita sem abrir mão da coerência teórica.

É necessário, contudo, reiterar os limites do projeto em seu estágio atual. Os resultados apresentados têm caráter predominantemente interpretativo e analítico. A verificação empírica da efetividade didática das HQs em contextos de ensino formais, por meio de aplicação piloto com grupos de estudantes, instrumentos avaliativos e análise comparativa com metodologias tradicionais, constitui etapa prevista nas fases subsequentes do projeto e representa condição necessária para que as hipóteses pedagógicas aqui formuladas adquiram estatuto de resultado verificado. Essa limitação não invalida os resultados teóricos e analíticos obtidos, mas situa adequadamente seu alcance epistemológico.

O projeto HQconomia aspira, ao final de seu ciclo completo, a contribuir para a consolidação de uma linha de investigação que trate as narrativas culturais de entretenimento como objetos legítimos e produtivos de pesquisa acadêmica nas ciências sociais aplicadas. Mais do que demonstrar que os quadrinhos podem ser usados para ensinar Economia e Relações Internacionais, o projeto busca demonstrar que essa abordagem representa uma via de acesso ao conhecimento científico que não substitui os métodos tradicionais, mas os complementa de forma significativa, alcançando estudantes para quem a linguagem acadêmica convencional permanece distante e inacessível. A construção de pontes entre o saber científico e a experiência cultural cotidiana dos estudantes não é concessão ao entretenimento em detrimento do rigor: é, antes, reconhecimento de que o rigor acadêmico e a acessibilidade pedagógica não são objetivos necessariamente incompatíveis, e que as histórias em quadrinhos oferecem um *medium* privilegiado para demonstrar essa compatibilidade.

Pesquisas futuras poderão aprofundar esse programa em múltiplas direções. No plano empírico, investigações com delineamento experimental ou quase-experimental poderão verificar com maior precisão o impacto de HQs pedagogicamente orientadas sobre o aprendizado de conceitos econômicos e político-internacionais em diferentes faixas etárias e contextos institucionais. No plano teórico, o modelo analítico quadridimensional desenvolvido neste projeto demonstra potencial de adaptação para outras formas narrativas e audiovisuais que operem por meio de símbolos, arquétipos e estruturas dramáticas, como filmes, séries, animações e jogos digitais, ampliando o escopo da investigação sobre o potencial pedagógico das mídias de entretenimento. No plano disciplinar, a expansão do modelo para áreas como Sociologia, Filosofia, Direito, Ciência Política e História sugere que a abordagem desenvolvida pelo HQconomia pode contribuir para um campo mais amplo de pesquisa sobre metodologias ativas e linguagens culturais no ensino superior de ciências humanas e sociais aplicadas.

O projeto espera, assim, não apenas apresentar resultados sobre o uso didático dos quadrinhos, mas abrir uma linha de estudos capaz de aprofundar sistematicamente a investigação sobre como as narrativas culturais de entretenimento podem constituir uma via legítima, rigorosa e pedagogicamente eficaz de acesso aos conceitos da Economia e das Relações Internacionais, contribuindo para a formação de estudantes mais críticos, mais engajados e mais capazes de reconhecer nas produções culturais de seu cotidiano as estruturas econômicas e políticas que organizam o mundo em que vivem.

REFERÊNCIAS

- ADORNO, Theodor W.; HORKHEIMER, Max. **Dialética do Esclarecimento**: fragmentos filosóficos. Tradução de Guido Antonio de Almeida. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 1985. Original: 1944.
- BECKER, Gary S. Crime and punishment: an economic approach. **Journal of Political Economy**, [s.l.], v. 76, n. 2, p. 169-217, 1968.
- BOURDIEU, Pierre. **A Distinção**: crítica social do julgamento. Tradução de Daniela Kern e Guilherme J. F. Teixeira. São Paulo: Edusp; Porto Alegre: Zouk, 2007. Original: 1979.
- BRAUN, Virginia; CLARKE, Victoria. Using thematic analysis in psychology. **Qualitative Research in Psychology**, [s.l.], v. 3, n. 2, p. 77-101, 2006.
- COASE, Ronald H. The nature of the firm. **Economica**, [s.l.], v. 4, n. 16, p. 386-405, 1937.
- CORDEN, W. Max; NEARY, J. Peter. Booming sector and de-industrialisation in a small open economy. **The Economic Journal**, [s.l.], v. 92, n. 368, p. 825-848, 1982.
- DENZIN, Norman K. **The research act**: a theoretical introduction to sociological methods. 3. ed. Englewood Cliffs: Prentice Hall, 1989.
- ECO, Umberto. **Apocalípticos e Integrados**. Tradução de Gérson Câmara. São Paulo: Perspectiva, 1970. Original: 1964.
- EISNER, Will. **Quadrinhos e Arte Sequencial**. Tradução de Luís Carlos Borges. São Paulo: Martins Fontes, 1989. Original: 1985.
- FLICK, Uwe. **Uma introdução à pesquisa qualitativa**. 2. ed. Porto Alegre: Bookman, 2004.
- FREIRE, Paulo. **Pedagogia do Oprimido**. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1987. Original: 1968.
- GRAMSCI, Antonio. **Selections from the Prison Notebooks**. Edited and translated by Quintin Hoare and Geoffrey Nowell Smith. New York: International Publishers, 1971.
- GUBA, Egon G.; LINCOLN, Yvonna S. Competing paradigms in qualitative research. In: DENZIN, Norman K.; LINCOLN, Yvonna S. (Orgs.). **Handbook of qualitative research**. Thousand Oaks: Sage, 1994.
- HOBSBAWM, Eric. **Era dos extremos**: o breve século XX (1914-1991). São Paulo: Companhia das Letras, 1995.
- KEYNES, John Maynard. **The end of laissez-faire**. London: Hogarth Press, 1926.
- MARX, Karl. **O Capital**: crítica da economia política. Livro I. Tradução de Rubens Enderle. São Paulo: Boitempo, 2013. Original: 1867.
- McCLOUD, Scott. **Desvendando os Quadrinhos**. Tradução de Hélio de la Peña. São Paulo: Makron Books, 1995. Original: 1993.
- MILES, Matthew B.; HUBERMAN, A. Michael. **Qualitative data analysis**. 2. ed. Thousand Oaks: Sage Publications, 1994.
- MINAYO, Maria Cecília de Souza. **Pesquisa social**: teoria, método e criatividade. 18. ed. Petrópolis: Vozes, 2001.

NYE, Joseph S. **Soft power**: the means to success in world politics. New York: Public Affairs, 2004.

PREBISCH, Raúl. **O desenvolvimento econômico da América Latina e alguns de seus principais problemas**. Santiago: CEPAL, 1950.

RICARDO, David. **Princípios de Economia Política e Tributação**. São Paulo: Abril Cultural, 1982. (Os Economistas). Original: 1817.

SAID, Edward W. **Orientalism**. New York: Vintage Books, 1979. Original: 1978.

SCHÖN, Donald A. **The reflective practitioner**: how professionals think in action. New York: Basic Books, 1983.

SMITH, Adam. **A Riqueza das Nações**: investigação sobre sua natureza e suas causas. Tradução de Luiz João Barauna. São Paulo: Abril Cultural, 1983. (Os Economistas). Original: 1776.

THIOLLENT, Michel. **Metodologia da pesquisa-ação**. 18. ed. São Paulo: Cortez, 2011.

WENDT, Alexander. **Social Theory of International Politics**. Cambridge: Cambridge University Press, 1999.