

A pesquisa desenvolvida parte da constatação de que a juventude brasileira contemporânea encontra-se fortemente atravessada por dispositivos culturais e midiáticos que assumem papel central na construção da subjetividade e na formação de valores coletivos. Desde o início dos anos 2000, a circulação massiva de animes e mangás no Brasil consolidou-se como um fenômeno cultural capaz de influenciar imaginários, afetos e modos de socialização, sendo impulsionada tanto pelo soft power japonês quanto pela expansão da cultura digital e das redes sociais. Longe de representarem apenas produtos de entretenimento juvenil, essas produções devem ser compreendidas como aparelhos ideológicos que difundem narrativas marcadas por hierarquias de gênero, padrões afetivos rígidos e valores em sintonia com a lógica do capitalismo tardio. Em paralelo, observa-se a emergência de uma figura social que sintetiza tensões do presente: o incel, jovem involuntariamente celibatário cuja identidade é marcada por ressentimento, misoginia e isolamento afetivo, e que encontra nos animes, em suas comunidades de fãs e nas plataformas digitais um campo fértil de reconhecimento e legitimação simbólica. O objetivo central da pesquisa é investigar como o consumo de animes influencia a constituição da subjetividade incel na juventude brasileira, analisando de que modo essas mídias operam na reprodução da ideologia dominante, reforçam processos de alienação e contribuem para a cristalização de afetos como frustração, ressentimento e hostilidade. Pretende-se, ainda, compreender como tais narrativas midiáticas se articulam às contradições estruturais do capitalismo contemporâneo, reproduzindo desigualdades de gênero e naturalizando relações de poder. A metodologia utilizada é de natureza qualitativa e articula duas frentes principais: a revisão bibliográfica de autores clássicos e contemporâneos — entre eles Marx, Althusser, Benjamin, Adorno, Horkheimer e estudiosos da subcultura otaku — e a análise de conteúdo de animes populares, bem como dos discursos presentes em fóruns digitais frequentados por jovens incels. A pesquisa envolve leitura sistemática, fichamentos, discussões em grupo de orientação, além da produção de artigos e apresentações acadêmicas. Esse percurso teórico e analítico busca identificar elementos simbólicos e narrativos recorrentes, como a construção da figura da waifu, a idealização da masculinidade solitária, a romantização da superação individual e a estetização do sofrimento, compreendendo-os como roteiros emocionais que oferecem respostas fantasiosas às frustrações afetivas e sociais desses sujeitos. Os resultados parciais apontam que o ressentimento, entendido como afeto estrutural do capitalismo tardio, é canalizado e reconfigurado por narrativas midiáticas que oferecem compensações simbólicas, mas reforçam a alienação. Nesse processo, o sofrimento individual é transformado em identidade coletiva nos espaços digitais, onde a hostilidade às mulheres e a glorificação da derrota passam a ser símbolos de pertencimento e coesão comunitária. Espera-se, com o desenvolvimento da pesquisa, aprofundar a compreensão crítica sobre como a cultura otaku no Brasil atua como vetor de interiorização ideológica e de formação de subjetividades ressentidas, contribuindo para debates mais amplos sobre cultura digital, juventude e reprodução das desigualdades. Considera-se, por fim, que a investigação poderá apontar caminhos para desarticular narrativas de ódio que se disfarçam sob o verniz do entretenimento, além de abrir espaço para trabalhos futuros voltados à formulação de alternativas culturais e educativas que favoreçam sociabilidades emancipatórias e a construção de subjetividades menos capturadas pelas lógicas da mercadoria, da alienação e do ressentimento.