UNIVERSIDADE ESTADUAL DA PARAÍBA

CENTRO DE EDUCAÇÃO

CURSO DE GRADUAÇÃO PLENA EM HISTÓRIA

CLEONICE OLIVEIRA DE ARAUJO

A REPRESENTAÇÃO DA CULTURA POP JAPONESA EM CAMPINA GRANDE – PB: CIBERCULTURA, COTIDIANO, IDENTIDADE E PRÁTICAS DE JOVENS CAMPINENSES

CAMPINA GRANDE-PB

2014

CLEONICE OLIVEIRA DE ARAUJO

A REPRESENTAÇÃO DA CULTURA POP JAPONESA EM CAMPINA GRANDE – PB: CIBERCULTURA, COTIDIANO, IDENTIDADE E PRÁTICAS DE JOVENS CAMPINENSES

Trabalho de conclusão de curso apresentado ao curso de graduação em Licenciatura Plena em História, da Universidade Estadual da Paraíba em cumprimento as exigências para obtenção do grau de graduada.

Orientadora: Profa. Dra. Patrícia Cristina de Aragão Araújo

CAMPINA GRANDE- PB

2014

A REPRESENTAÇÃO DA CULTURA POP JAPONESA EM CAMPINA GRANDE – PB: CIBERCULTURA, COTIDIANO, IDENTIDADE E PRÁTICAS DE JOVENS CAMPINENSES

Trabalho de conclusão de curso apresentado ao curso de graduação em Licenciatura Plena em História, da Universidade Estadual da Paraíba em cumprimento as exigências para obtenção do grau de graduada.

Monografia Aprovada em: 04/12/2014

Patrícia Cristina de A. Araújo

Orientadora: Profa.Dra. Patrícia Cristina de Aragão Araújo(DH/UEPB)

Maria Lindaci Gomes de Souza

Examinador(a): Profa.Dra. Maria Lindaci Gomes de Souza (DH/UEPB)

Robéria Nádia Araújo Nascimento

Examinador(a): Profa.Dra. Robéria Nadia Araújo Nascimento (DECOM/UEPB)

É expressamente proibida a comercialização deste documento, tanto na forma impressa como eletrônica. Sua reprodução total ou parcial é permitida exclusivamente para fins acadêmicos e científicos, desde que na reprodução figure a identificação do autor, título, instituição e ano da dissertação.

A663r Araujo, Cleonice Oliveira de
A representação da cultura pop japonesa em Campina Grande – PB [manuscrito] : cibercultura, cotidiano, identidade e práticas de jovens campinenses / Cleonice Oliveira de Araújo. - 2014.
110 p. : il. color.

Digitado.
Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em História) - Universidade Estadual da Paraíba, Centro de Educação, 2014.
"Orientação: Profa. Dra. Patrícia Cristina Aragão Araújo, Departamento de História".

1. Cultura 2. Juventude 3. Cibercultura 4. Cultura Pop Japonesa I. Título.

21. ed. CDD 306

AGRADECIMENTOS

Agradeço primeiramente a minha mãe, Lela, um exemplo de mulher e ser humano, guerreira e batalhadora, uma mãe cheia de força de vontade, determinada e perseverante que nunca desistiu de seus filhos e sempre procurou dar-lhes o melhor, agradeço-lhe por seu constante apoio, pelo amor e pela amizade, e por ser a pessoa maravilhosa que é, sempre pensando e se preocupando primeiro com o bem estar dos outros, sem ela jamais teria conseguido chegar até aqui.

Agradeço imensamente a meu namorado, Erickson, pois graças a ele pude me aprofundar ainda mais no mundo da cultura japonesa, e me apaixonar pelos mangás admirando-os não só pelas histórias, mas também pela arte, por sua influencia que este trabalho aborda um tema tão interessante, ele me mostrou como o universo das mídias japonesas é extenso, rico e fantástico e me ajudou imensamente, tirando minhas dúvidas, atualizando meus dados, lendo meu trabalho e dando sua opinião. Agradeço-o por toda a atenção e compreensão, por sempre estar ao meu lado em todos os momentos sejam bons ou ruins, agradeço por tudo que me ensinou nesses cinco anos e por todas as boas influencias que me trouxe, amo-o mais que a mim e desejo poder continuar crescendo a seu lado.

Meu agradecimento mais que especial vai para minha querida orientadora a Professora Doutora Patrícia Cristina de Aragão Araújo, que me orientou de uma forma tão maravilhosa, acreditando no objetivo e auxiliando na estruturação deste trabalho de tal forma que em momento algum tive dúvidas sobre meu trabalho ou achei que deveria desistir do tema, muito pelo contrario graças a ela este trabalho tornou-se possível, e fico muito feliz por isso, pois sei como é raro trabalhar com o que se gosta e ainda ter prazer ao fazer isso, graças a ela foi muito prazeroso caminhar pelos caminhos da cultura juvenil e construir um pouco da história da juventude campinense no que se refere às práticas relacionadas à cultura pop japonesa e ainda discutir isso no contexto das tecnologias digitais, algo do qual sempre tive grande atração, sem sua ajuda este trabalho jamais teria tomado tal proporção, agradeço-lhe pela

maravilhosa experiência e por me possibilitar mais esse crescimento pessoal e profissional.

Agradeço aos meus irmãos e suas esposas, principalmente a suas filhas pequenas por me possibilitarem momentos tão agradáveis e sorrisos tão sinceros, agradeço-lhes por todo o apoio e por estarem sempre ao meu lado, aliviando as tensões diárias da graduação. Agradeço também as minhas amigas e companheiras de curso, guerreiras, Catarina, Mileane, Viviane e Priscila, que apesar das dificuldades fora da universidade conseguiram junto comigo chegar à reta final, agradeço-as especialmente por tornar minhas manhãs tão prazerosas e inesquecíveis, aliviando também a carga dos componentes curriculares.

Agradeço a cada professor que passou por mim e deixou um pouco do seu conhecimento, Faustino Teatino Cavalcante Neto por me apresentar um mundo do qual eu não tinha conhecimento, A José Junior por suas maravilhosas aulas sobre Paraíba, e a todos que durante a graduação foram responsáveis por tornar possível esta conquista.

Agradeço especialmente também as professoras que disponibilizaram um pouco do seu precioso tempo para participar da banca examinadora do meu trabalho, contribuindo com criticas positivas e sugestões para o melhoramento do mesmo. Agradeço a Profa. Dra. Maria Lindaci Gomes de Souza (DH/UEPB) e a Profa. Dra. Robéria Nadia Araújo Nascimento (DECOM/UEPB), pois foram parte fundamental para a concretização desta minha etapa acadêmica.

Por fim gostaria de agradecer a todos os jovens campinenses que ao saber do que se tratava minha pesquisa fizeram questão de participar e saber um pouco mais a respeito, se disponibilizando a contribuir para esta pesquisa, gentilmente respondendo ao questionário e enviando material, contribuindo grandemente para a construção e importância desse trabalho.

Meu muito obrigado a todos que contribuíram direta ou indiretamente na construção desta pesquisa, esse trabalho tem um pedacinho de cada um que me ajudou e sem vocês ele não seria metade do que se tornou.

"O mundo pode ser muito pequeno se você limitar ele ao que você conhece."

Yuuko Ichihara - xXxHolic

RESUMO

A História da cultura juvenil campinense ainda precisa ser estuda de forma mais aprofundada. Este respectivo trabalho discute as lacunas que se constituem presentes na historiografia juvenil no que tange a juventude campinense enquanto produtora de cultura e o papel assumido pelos jovens na atualidade em relação à construção de suas identidades e práticas cotidianas atreladas à cultura pop japonesa estando essa articulada a animes, mangás e tokusatsus na cidade de Campina Grande - PB. Com autores como Denys Cuche e Geertz, abordamos como foi construído o conceito de cultura, bem como através de Néstor Garcia Canclini como se dá o processo de hibridação cultural, capitando através de Márcio de Freitas do Amaral e José Guilherme Cantor Magnani o conceito de cultura juvenil, e colocando a mesma enquanto nosso objeto histórico, captamos minúcias importantes olhando a cibercultura através das discussões de Pierre Levy, onde enfocaremos o que ele vem discutindo acerca do ciberespaço, na qual os jovens campinenses fazem uso como ferramenta de pesquisa relacionada ao cultura nipônica, utilizando-a como espaço de trocas simbólicas construindo assim práticas cotidianas atreladas a internet e a cultura pop japonesa. Identificamos também através das narrativas juvenis como são construídas as identidades e as práticas cotidianas dos jovens campinenses através da influencia das representações dos bens culturais relacionados a mangás, animes e tokusatus.

PALAVRAS CHAVE: Cultura juvenil. Cibercultura. Cultura Pop Japonesa. Práticas Cotidianas.

ABSTRACT

The history of youth campinense culture still needs to be studied more precisely. This monograph aims to discuss the gaps that are present in the juvenile historiography, regarding the campinense youth as a producer of culture and, the role played by young people today in relation to the construction of their identities and everyday practices linked to Japanese pop culture that being articulated the anime, manga and tokusatsus in the city of Campina Grande - PB. With authors such as Denys Cuche and Geertz, we will discuss how it was built the concept of culture as well as Nestor Garcia Canclini through how is the process of cultural hybridization, capturing through Freitas do Amaral and Márcio José Guilherme Cantor Magnani the concept of youth culture, and putting this as our historical object, we intend to also capture important details about cyberculture looking through Pierre Levy discussions, where we focus on what he has been arguing about cyberspace, in which campinense adolescents use as research tool about the Japanese culture, using it as space of symbolic exchanges, thereby building daily practices linked to internet and Japanese pop culture. We will point out and identify also through the youth narratives, how the identities and everyday practices of young campinense people are built through the influence of representations of cultural property related to manga, anime and tokusatus.

KEYWORDS: Youth culture, cyberculture, Japanese Pop Culture, Living Practices.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1: II Encontro Nipon – Sesc Centro – 2007. 32
Figura 2: **I Hero Spirit – Concurso Engula. Colégio Estadual da Prata. 2012.** 33
Figura 3: **Participantes do concurso cosplays – ENi8. 2014.** 34
Figura 4: **III Hero Spirit – AABB. 2014.** 35
Figura 5: **Dubladores palestrantes no ENi7 e ENi8 (*Elcio Sodré, Charles Emmanuel, Jorge Vasconcelos*). 2012-2014.** 36
Figura 6: Dubladores palestrantes do Hero Spirit II e III (*Tânia Gaidarji e Gilberto Baroli*). Colégio Estadual da Prata, 2013 e AABB 2014. 36
Figura 7: Campeonato de games, ENi8. FIEP 2014. 37
Figura 8: Campeonato de games, Hero Spirit III. AABB 2014. 37
Figura 9: Concurso de dança, Hero Spirit III. AABB 2014. 38
Figura 10: Concurso de desenho, ENi8. FIEP, 2014. 38
Figura 11: Concurso de karaokê, ENi8. FIEP, 2014. 39
Figura 12: Mangá Lobo Solitário. 44
Figura 13: E-makimono. 45
Figura 14: Ukiyo-e. 46
Figura 15: Mangá *Tetsuwan Atom* (Astro Boy) de Osamu Tezuka. 48
Figura 16: Primeira produção do gênero *tokusatsu.* 1954. 53
Figura 17: Exemplo de Kamishibai de Fantomas (*Ogon Batto*). 54
Figura 18: Super Giant - 1º herói Japonês de fato. 55
Figura 19: Gekko Kamen (*Mascara Lunar*). 56
Figura 20: Godzilla de 2014. 57
Figura 21: Mighty Morphin Power Rangers. 1993-1994. 58
Figura 22: Animes de sucesso dentro e fora do Japão. Dragon Ball Z. 59
Figura 23: Anime Astro Boy. 60
Figura 24: O conto do zelador Imokawa Mukuzou. Produção animada de 1917. 60
Figura 25: Produção animada mais antiga produzido no Japão: *Katsudo Shashin.* 61
Figura 26: Kimba, o Leão Branco de Osamu Tezuka e o Rei Leão de Walt Disney. 62
Figura 27: *Osaka Animation College.* 62
Figura 28: Uchyûsekan Yamato (Patrulha Estelar). 63
Figura 29: Os cavaleiros do zodíaco. 64
Figura 30: Anime Sakura CardCaptors. 67
Figura 31: Anime Pokémon. 67
Figura 32: Coordenador do evento ENi com o dublador Charles Emmanuel. 2014. 72
Figura 33: II Encontro Nipon no Sesc Centro-CG. 2007. 73
Figura 34: III Encontro Nipon no Colégio das Damas-CG. 2008. 73
Figura 35: IV e V Encontro Nipon no Colégio Estadual da Prata-CG. 2009-2010. 74
Figura 36: VI e VII Encontro Nipon no Estadual da Prata-CG. 2011-2012. 75
Figura 37: VIII Encontro Nipon na FIEP-CG. 2014. 75
Figura 38: Cospobres do ENi8. FIEP-CG. 2014. 78
Figura 39: National Kid. 84

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO 12

2. A história de um conceito: Trajetórias da Nova História cultural, juventude e cibercultura. 17

2.1 O conceito de cultura no campo da história cultural atrelado a História/Sociologia/Antropologia. 17

2.2 O conceito de cultura juvenil e identidade na modernidade líquida 25

2.3 Discutir as práticas culturais juvenis e os ambientes digitais. 29

3. Cultura pop japonesa: Surgimento, disseminação, e influencia representada nas práticas de jovens campinenses. 42

3.1 A cultura japonesa e suas representações em animes, mangás e tokusatsus. 42

3.2 Mangás,animes e tokusatsus: Cotidiano e identidade nas representações da cultura japonesa entre os jovens campinenses. 65

4. Narrativas da cultura juvenil japonesa entre jovens campinenses 71

4.1 Discutir as representações da cultura japonesa nos encontros de cosplay campinense. 71

4.2 Percepções da cultura juvenil japonesa nas narrativas de jovens campinenses. 82

CONSIDERAÇÕES FINAIS 97

REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS 101

BIBLIOGRAFIA DIGITAL 103

APÊNDICE 106

1. INTRODUÇÃO

O advento das tecnologias digitais e da globalização exerceu influencia na fragmentação das identidades, que em consequência tornaram-se líquidas, fluidas, apontando para uma "crise de identidades" que condiciona a construção de novas identidades, refletindo na forma como o sujeito é inserido no meio cultural no qual convive. Tais aspectos atrelados às configurações digitais e sociais emergem na modernidade como formuladoras de uma nova juventude que busca novos meios de se socializar. Neste sentido, nossa proposta de investigação contida nesse trabalho se baseia nas apropriações dos jovens campinenses atreladas à cibercultura e a cultura pop japonesa no que concernem animes, mangás e tokusatsus, que se apropriam dos bens culturais nipônicos por meio do ciberespaço, ressiginificando e construindo práticas cotidianas que os identificam como "*otakus campinenses*".

Deste modo, captamos e analisamos indícios que contribuem para a percepção das representações de jovens campinenses em ambientes digitais em relação à cultura pop japonesa veiculadas em mangás, animes e tokusatsus, procurando identificar como ocorrem as influencias desses bens culturais nipônicos e como esta é articulada no ciberespaço e sua consequente repercussão nas práticas juvenis cotidianas.

Problematizando o conceito de cultura e cultura juvenil, bem como as articulações dos jovens com a cibercultura e suas possibilidades no cotidiano, identificamos a cultura juvenil como campo investigativo, analisando assim, o papel das tecnologias digitais e dos espaços virtuais como ambiente de interação, sociabilidade, troca e práticas juvenis em Campina Grande – PB, onde através das redes sociais identificaremos como a cultura pop japonesa propicia diferentes olhares sobre o universo juvenil e qual a percepção dos jovens campinenses sobre essas práticas culturais.

Por muito tempo o jovem como objeto de estudo foi trabalhado como um "problema social", partindo das perspectivas da delinquência, rebeldia e até mesmo da contracultura, portanto, com base nos estudos sobre Cultura,

Identidade, Juventude e Cibercultura, procuramos identificar aspectos culturais que sejam determinantes no que diz respeito à atuação dos jovens na construção do processo histórico da sociedade campinense, no sentido em que estes passam a modificar suas práticas cotidianas de acordo com a influencia e apropriação desta cultura representada nos artefatos culturais nipônicos articuladas a cibercultura.

Para a realização deste estudo, além da pesquisa bibliográfica contamos com a narrativa de jovens da cidade de Campina Grande – PB envolvidos num grupo cultural que chamaremos de "otakus campinenses" que procuram valorizar a cultura pop japonesa seja pelos circuitos de troca na internet, seja participando de eventos denominados "*animencontros*" que acontecem tanto na cidade como também em regiões circunvizinhas.

Desde 2006 acontece anualmente na cidade de Campina Grande - PB eventos destinados à exposição da cultura pop japonesa, cultura esta que no Brasil foi influenciada pelas mídias televisivas como animes e tokusatsus e por revistas em quadrinhos intituladas "mangás". Com o avanço das mídias digitais articuladas a cibercultura, tais mídias passaram a ser disseminados pelos ambientes digitais, no ciberespaço.

A importância desse trabalho se dá no sentido de trazer uma nova perspectiva sobre a cultura juvenil, pensando como ocorrem as trocas culturais no que concerne a cibercultura e cultura nipônica e como estas influenciam as práticas dos jovens campinenses fazendo-os distanciarem-se de certa forma de alguns aspectos da cultura local em detrimento da cultura pop japonesa, tendo em vista que é tanto nos espaços virtuais como nos espaços físicos destinados aos eventos locais que os "*otakus campinenses*" mostram como se apropriam e ressignificam a cultura japonesa, seja através da escrita, da fala, das roupas, ou até mesmo da performance cosplay.

No que diz respeito à pesquisa histórica e suas discussões, a importância desse trabalho atenta para a visualização do jovem como produtor de cultura, onde mesmo em uma modernidade postulada pela liquidez e efemeridade, a juventude campinense se apega a artefatos culturais de outra cultura desde a infância, nas décadas de 1980-90, quando nem ao menos

concebiam um conceito primário de cultura e criam, ao longo dos anos um processo indenitário com a mesma, onde cotidianamente e atualmente, através da internet, se apropriam dos mangás, animes e tokusatsus ressignificando-os em práticas que o identificam como "*otaku campinense*". Nesse sentido, procuramos frisar também, a importância das tecnologias digitais articuladas a cibercultura na construção de tais práticas juvenis em Campina Grande – PB.

Esta pesquisa surgiu a partir de interesse pessoal, no sentido em que desde a mais tenra idade, que animes como Dragon Ball, Sakura Cardcaptors, Cavaleiros do Zodiaco, Sailor Moon, Tenchi Muyo e Bucky, que eram transmitidos tanto na extinta TV Manchete como na rede Globo chamaram atenção, além da observação e participação nos eventos anuais que acontecem na cidade e atraem um grande número de jovens, crianças e adultos não só de Campina Grande – PB, como de regiões próximas e como estes eventos atrelados à cibercultura fomentam práticas culturais cotidianas ligadas à cultura japonesa.

A relevância desta pesquisa está na contribuição que a mesma atribui aos estudos sobre cultura juvenil a partir de uma nova perspectiva que até recentemente não era trabalhada, a do jovem como produtor de cultura, analisando com base em narrativas de jovens campinenses como acontece apropriação e ressignificação dos símbolos oriundos da sociedade japonesa, que estão presentes em suas produções culturais, fomentando práticas culturais que modificam o cotidiano dos jovens campinenses na atualidade, trazendo para o meio acadêmico uma nova experiência da juventude campinense.

O referencial teórico que norteará esta pesquisa será fundamentado a partir de pesquisas bibliográficas pontuando os conceitos utilizados no trabalho, sendo estes os conceitos de cultura, cultura juvenil e representação, bem como os conceitos norteadores da cibercultura e pesquisa qualitativa, por meio da qual tomamos por base um questionário, onde através das vantagens da ciberultura, por meio do Google Drive, construímos o questionário online e enviamos a partir do facebook para as páginas e grupos do Encontro Nipon e Hero Spirit, com uma breve explanação acerca do que se

tratava a pesquisa, foi pedido aos jovens de Campina Grande – PB que respondessem ao mesmo. Desta forma 68 jovens enviaram suas respostas, que através de um processo de seleção passaram a fazer parte do lócus desta pesquisa.

O mesmo encontra-se fundamentado em discussões com teóricos que nos possibilitam o diálogo necessário para analisar como foi construído o conceito de cultura no campo da História Cultural, através de autores como Cuche (2002), Geertz (1978), Pesavento (2011) entre outros, onde visamos situar nosso tema neste campo de pesquisa pensando o conceito de juventude e como os estudos sobre esta foram ganhando novas facetas ao longo dos anos, nos possibilitando atualmente pensar o jovem campinense no que se pauta na "crise de identidades" e a construção de novas identidades como afirma Hall (2006) no contexto de uma modernidade líquida segundo os estudos de Bauman (2001).

Partimos também, dos estudos de Levy (1999) sobre cibercultura também no contexto da modernidade líquida para entender como se dão as práticas nos ambientes virtuais, no sentido em que estes aparecem como extensão da vida real. A fundamentação teórica no que concerne a inserção da cultura nipônica no Brasil se dá a partir de estudiosos que trabalham esta temática em diferentes campos de estudo, como Carvalho (2007) e Carlos (2011) que abordam a temática na perspectiva da Comunicação Social.

A partir das discussões acerca do conceito de identidade trazidas por Hall (2006) e do conceito de representação de Chartier (1990) inseridos dentro da História Cultural analisamos como se dão as apropriações por parte dos jovens, enquanto consumidores, segundo os estudos de Certeau (1994) no que tange a cultura pop japonesa articulada a mangás, animes e tokusatsus, e através de suas narrativas, como os mesmos desenvolvem o processo de construção indentitária e de práticas cotidianas com esta cultura.

Desta forma, os principais sujeitos desta pesquisa são os jovens campinenses, que desde a infância por meio da TV, vem construindo não só uma identidade otaku, como também cotidianamente apropriando-se de práticas relacionadas a essa cultura, seja acompanhando os animes e

tokusatsus transmitidos por emissoras brasileiras desde a década de 1990, ou atualmente através da internet, participando de grupos em redes sociais, visitando sites relacionados à cultura nipônica, bem como participando de eventos destinados a disseminação da referida cultura.

O presente trabalho está dividido em três capítulos, onde no primeiro abordamos em três subtítulos inicialmente o conceito de cultura no campo da história cultural, atrelado à sociologia, antropologia e posteriormente situando a temática da influência cultural nipônica no contexto juvenil de Campina Grande – PB no campo da história cultural, e conseguinte, abordando o conceito de juventude na modernidade liquida em relação à cibercultura.

No segundo capítulo, que encontra-se dividido em dois subtítulos, falamos sobre a história do Japão no pós-guerra e o papel desse contexto histórico em relação ao surgimento dos mangás, animes e tokusatsus, bem como a representação da cultura japonesa presente nestes artefatos culturais, sua respectiva disseminação no Brasil e consequentemente, em Campina Grande – PB, através inicialmente da TV e posteriormente ressignificando práticas cotidianas e construindo identidades entre os jovens campinenses através do ciberespaço.

Por fim, no terceiro capitulo discutimos como surgiu a cultura pop japonesa no Brasil e como se dá sua representação entre os jovens de Campina Grande – PB e como ocorrem as apropriações destas que são representadas nos animes, mangás e tokusatsus, ressiginificando-as e criando novas práticas culturais juvenis cotidianamente, que vão desde o consumo de itens relacionados aos referidos bens culturais, como a procura por informação sobre a cultura nipônica na internet e a participação em eventos conhecidos como "*animencontros*", tanto dentro da cidade como em outras regiões. Para isso utilizamos a narrativa de jovens campinenses que tem contato direto com a cultura japonesa, seja participando de eventos ou discutindo a respeito nas redes sociais com outros jovens que compartilham igual interesse.

2. A história de um conceito: Trajetórias da Nova História cultural, juventude e cibercultura.

Neste capitulo, discutiremos o conceito de cultura no campo da história cultural, fazendo uma interface entre História/Sociologia/Antropologia, situando a cultura pop japonesa e sua respectiva influencia na juventude campinense, no campo da História Cultural, posteriormente falando do conceito de cultura juvenil e identidade na modernidade líquida, estando estas articuladas à cibercultura no que diz respeito as tecnologias digitais relacionadas à internet, pontuando seu processo de evolução bem como sua influência no tocante das práticas culturais cotidianas juvenis na cidade de Campina Grande- PB, tendo em vista seu papel na atualidade de principal disseminador de informações acerca da cultura nipônica, corroborando assim, para a formação de identidades juvenis atreladas aos bens culturais japoneses.

2.1 O conceito de cultura no campo da história cultural atrelado a História/Sociologia/Antropologia.

Para que se entenda o conceito de cultura e sua influencia na atualidade, se faz necessário um mapeamento de sua genealogia. As primeiras noções acerca do conceito nasceram no campo da antropologia e da sociologia, durante a Idade Média na França e Alemanha, Denys Cuche (2002) nos apresenta o caminhar do conceito desde a formação da palavra até a transformação em conceito cientifico, bem como sua gênese social e genealogia.

O primeiro conceito criado em relação à palavra cultura está ligado a semântica da própria palavra que vem do latim, relacionando-a a agricultura, e aos cuidados dispensados ao campo ou ao gado, surgindo no fim do século XVIII para designar uma parcela de terra cultivada. Posteriormente, ela perde o sentido de ação e ganha significado de estado do individuo que “possui cultura” e dos que “não possuem”. Nesse momento a palavra perde a ligação com a natureza e passa a ser a soma dos saberes acumulados e transmitidos pela

humanidade, considerada como totalidade, ao longo de sua história (CUCHE, 2002).

Como decorrência da necessidade de se estudar a sociedade e o ser humano a partir do positivismo, no século XIX a sociologia e a etnologia surgem como áreas cientificas, e com isso o conceito ganha importância do ponto de vista normativo, sendo dado um conteúdo descritivo pelos fundadores da etnologia. O referido conceito muda na percepção de cada sociedade e estudioso, enquanto alguns estudiosos se apropriam da palavra em seu sentido particularista, outros a utilizarão no sentido universalista (CUCHE, 2002).

O termo recebe diferentes significados e contornos a partir da visão de diferentes teóricos, especificamente entre teóricos alemães e franceses. Cuche (2002) se dedica a Edward Tylor, teórico que não pertence a nenhum destes países, mas que carrega forte influencia de ambos, Tylor aponta que a cultura não se adquire por meio de hereditariedade, mas a partir do meio social em que se vive, pois é adquirida de forma inconsciente. Em seu conceito Tylor apud Cuche (2002) afirma que:

> Cultura e Civilização, tomadas em seu sentido etnológico mais vasto, são um conjunto complexo que inclui o conhecimento, as crenças, a arte, a moral, o direito, os costumes e as outras capacidades ou hábitos adquiridos pelos homens enquanto membros da sociedade. (CUCHE, 2002, p. 35).

De acordo com o teórico alemão Franz Boas, a diferença cultural se baseia em detrimento da diferença biológica, pressuposto fundamental do conceito de “raça” (CUCHE, 2002). Diferente de Tylor que teoriza a cultura no singular, Boas defende a coexistência de varias culturas originais e afirma que elas não podem ser estudadas através de especulações comparativas, apenas através da observação empírica. É nele que aparece, portanto, a noção de “relativismo cultural” mais próxima do que temos atualmente (CUCHE, 2002).

Cuche (2002) afirma que o conceito ganhou maior visibilidade e aprofundamento teórico nos EUA, devido ao contexto social deste país, que é formado por uma parcela grande da população de imigrantes, com diferentes origens culturais.

A escola de cultura e personalidade americana, fundada por Franz Boas estudava as especificidades culturais locais dentro do contexto da totalidade coerente e integrada, e dentro dessa escola alguns antropólogos como Ruth Benedict e Margaret Mead tentaram entender a maneira como os seres humanos incorporam e vivem sua cultura, como esta determina certo estilo de comportamento comum aos indivíduos que dela participam. Para Edward Sapir apud Cuche (2002) os elementos culturais não passam imutáveis de uma cultura para outra, independentes dos indivíduos, mas os comportamentos individuais dos indivíduos é que podem explicar cada empréstimo cultural (CUCHE, 2002). Baseando-se na afirmativa de Linton e Kardner, antropólogos da escola de cultura americana, de que o individuo não é um depositário passivo de sua cultura:

> Qualquer individuo, pelo simples fato de ser um individuo singular, com traços de caráter singulares (mesmo que a sua psicologia integre em larga escala a personalidade básica) e com uma aptidão fundamental para a criação e a inovação, enquanto ser humano vai contribuir para modificar a sua cultura, de maneira frequentemente imperceptível, e consequentemente modificar a personalidade básica. Em outras palavras, cada individuo tem seu próprio modo de interiorizar e viver sua cultura, mesmo sendo profundamente marcado por ela. (CUCHE, 2002, p. 85).

Novos avanços no campo dos estudos sobre a noção de cultura se deram quando os estudiosos passaram a registrar o processo de aculturação, tornando melhor compreendidos os mecanismos da cultura. O termo aculturação surgiu por volta de 1880 com J. W. Powell, porém, antes do nascimento do termo, a observação dos contatos e transferências culturais já vinha sendo observados em mestiçagens culturais e biológicas que até então eram vistas como negativas, tendo em vista que alguns pesquisadores da época procuravam acreditar no conceito da cultura pura, o que ficou provado que não existe, tendo em vista que todas as sociedades sofrem em algum momento, o processo da aculturação (CUCHE, 2002).

O hibridismo é algo que já acontece há bastante tempo, entretanto, nos últimos anos tem caído no gosto dos estudiosos dos processos da aculturação.

O termo é utilizado por Canclini (2001), que o transfere da biologia para utilizá-lo nas análises socioculturais, na tentativa de identificar como os estudos sobre hibridização modificaram a forma de se pensar as identidades, culturas, diferenças, desigualdades e etc. Canclini define o processo de hibridização como sendo "processos socioculturais nos quais estruturas ou práticas discretas, que existam de forma separada, se combinam para gerar novas estruturas, objetos e praticas" (CANCLINI, 2001).

Canclini afirma que hibridização não é sinônimo de fusão sem contradições, neste sentido, podemos entendê-la como um processo de aculturação, ou seja, um processo pelo qual duas culturas absorvem mutuamente suas características e costumes gerando uma nova referência, que por sua vez apresenta traços culturais de ambas (CANCLINI, 2001).

Os estudos dos processos culturais além de promoverem uma afirmação de identidades autossuficientes proporcionam também, um conhecimento sobre como se situar em meio à heterogeneidade e como entender o processo de formação das hibridizações.

No que tange as representações do fenômeno da globalização, Canclini (2001) afirma que cabe ainda a hibridização abranger as ambivalências do mesmo, identificando os processos de massificação globalizada e os conflitos de poder que suscitam, pois só assim, os estudos sobre culturas híbridas serão capazes de se libertarem definitivamente dos estereótipos na análise cultural.

Canclini (2001) afirma ainda, que é através dos estudos sobre hibridização que a *multiculturalidade* dribla seu aspecto segregador e se converte em *interculturalidade*, zelando pelo respeito a alteridade cultural, evitando assim que a história se reduza a guerras entre culturas.

A problemática das relações sociais entre culturas e sociedades diferentes é trazida por Cuche (2002), que aborda os mecanismos que se escondem por trás destas relações propondo uma nova abordagem ao entendimento destes. O encontro das culturas não ocorre apenas entre sociedades globais, mas também entre grupos sociais pertencendo a uma mesma sociedade complexa, sendo estes grupos hierarquizados entre si.

Neste sentido, damo-nos conta de que as hierarquias sociais determinam as hierarquias culturais, o que não significa que a cultura do grupo muitas vezes considerado dominante determine o caráter das culturas dos grupos socialmente ditos como dominados. As culturas das classes populares não são desprovidas nem de autonomia nem de capacidade de resistência.

Clifford Geertz (1978), ao discutir sobre cultura, entende a mesma como um texto, ele parte do princípio de que a cultura é formada por teias de significados tecidas pelo ser humano. Significados estes que os homens e mulheres dão às suas ações e a diferentes sentidos, cabendo à etnografia a função não apenas de descrever os fatos culturais, mas analisá-los e interpretá-los buscando os significados contidos nos atos, ritos e performances humanas. Geertz (1978) afirma que:

> O conceito de cultura que eu defendo [...] é essencialmente semiótico. Acreditando, como Max Weber, que o homem é um animal amarrado a teia de significados que ele mesmo teceu, assumo a cultura como sendo essas teias e a sua análise; portanto, não como uma ciência experimental em busca de leis, mas como uma ciência interpretativa à procura do significado. É justamente uma explicação que eu procuro, ao construir expressões sociais, enigmáticas na sua superfície (GEERTZ, 1978, p. 04).

Geertz (1978) mostrou a partir de seus estudos e pesquisas etnográficas que quando se tentou transformar a cultura em registro antropológico não se fazia necessário buscar meios de transpor o significado e nem o sentido do termo cultura. Ele afirma que os textos antropológicos não conseguem chegar à essência do objeto estudado, pois são interpretações de “segunda e terceira mão”, tendo em vista que apenas um nativo pode de fato fazer interpretações de primeira mão, já que ele vivencia em lócus, a cultura e as práticas na qual está inserido. Assim sendo, os textos antropológicos segundo Geertz (1978) seriam ficções, uma construção interpretativa do real, algo que foi “modelado”, fabricado, imaginado.

Para entender a cultura pop japonesa e a repercussão desta no contexto juvenil campinense, inicialmente foi aclarado o conceito de cultura a partir da visão do sociólogo Cuche (2002) e do antropólogo Geertz (1978), trabalhando

com suas definições para em seguida, situar nosso objeto no campo da história cultural a partir do dialogo de Pesavento (2004), Burke (1992) e Barros (2011) e o que pensam sobre história cultural.

A Nova História é uma corrente historiográfica que surgiu na década 1970, associada à terceira geração da escola dos Annales, leva o nome de uma coleção de ensaios produzidos por Jacques Le Goff, teórico que também foi responsável pelos três volumes: “novos problemas”, “novas abordagens” e “novos objetivos”, onde o teórico explica o que seria a Nova História (BURKE, 1992). Considerada por Burke como um novo paradigma que surge contra o “paradigma tradicional”, conhecido como “história rankeana” ou como a “visão do senso comum da história”.

Burke (1992) define as características da História tradicional em contraste com as características da Nova História em seis pontos, onde de acordo com visão tradicional, a História é essencialmente política, dando pouquíssimo espaço para temas como a história da arte ou a história da ciência; os historiadores tradicionais a pensam apenas como uma narrativa dos acontecimentos que não necessitam de análise; a história tradicional é a história dos grandes feitos e dos grandes heróis, uma história feita de cima; segundo o paradigma tradicional, a história deve ser baseada apenas nos documentos oficiais; preocupa-se em compreender as ações humanas; A história é objetiva e preocupa-se apenas com os fatos.

A Nova História em contrapartida entende que tudo o que tem passado, tem uma história; os historiadores da Nova História preocupam-se com a análise dos acontecimentos; aqueles que do ponto de vista tradicional não tinham história, ganham seu espaço na perspectiva da história vista de baixo; a Nova História trás a tona as limitações dos documentos oficiais; A nova História considera a história objetiva e factual irrealista (BURKE, 1992).

A História Cultural ao mesmo tempo em que aumentou as possibilidades documentais, também nos proporcionou um novo olhar sobre o passado, Pesavento (2005) identifica os percussores e as descobertas da História Cultural ao longo dos anos, mostrando que desde a década de 1990 a história cultural tem tomado conta de grande parte das pesquisas historiográficas

nacionais, aproximadamente 80% das produções, já no âmbito do panorama mundial, ela relata que as mudanças no campo da história veem ocorrendo desde o final da década de 1960, considerando alguns acontecimentos como a crise de maio de 1968, a guerra do Vietnã, a ascensão do feminismo, e o surgimento da New Left (PESAVENTO, 2005).

Jacob Burckhardt, Wilhelm Dilthey, Paul Ricoeur, Michel Foucault, Paul Veyne, Michel de Certeau e Hayden White foram alguns dos teóricos responsáveis pelas mudanças mais significativas na forma de se pensar a História no contexto da História Cultural (PESAVENTO, 2005). Tais teóricos modificaram a forma como o historiador passou a se orientar, sendo guiado pela História Cultural e pesquisando a partir dos conceitos de representação, imaginário, narrativa, ficção e sensibilidades. Para Pesavento (2005) a proposta da História Cultural seria:

> Decifrar a realidade do passado por meio das suas representações, tentando chegar àquelas formas, discursivas e imagéticas, pelas quais os homens expressam a si próprios e o mundo. Torna-se claro que este é um processo complexo, pois o historiador vai tentar a leitura dos códigos de um outro tempo, que podem se mostrar, por vezes, incompreensíveis para ele, dado os filtros que o passado interpõe. Este seria, contudo, o grande desafio para a história cultural, que implica chegar até um reduto de sensibilidades e de investimentos de construção do real que não são os seus do presente. (PESAVENTO, 2005, p 42)

A História Cultural possibilitou a abertura de novos campos de pesquisa, quebrando fronteiras e fazendo contato com outras áreas do conhecimento como a Antropologia, a Literatura, a Arte a Arquitetura, Psicologia, Medicina entre outras, além de novos campos de pesquisa a História Cultural possibilitou um novo olhar também sobre as fontes ditas tradicionais (jornais, fontes policiais, judiciárias/processos crime, prontuários médicos).

A História Cultural é umas das modalidades historiográficas que mais se destacam nos dias atuais, dela surgiram varias correntes historiográficas, que segundo Barros (2011), todas se relacionam de forma interdisciplinar com outros campos do saber, como a Antropologia, a Linguística, a Psicologia ou a

Ciência Política. Antropólogos que contribuíram para a consolidação da historiografia cultural foram Clifford Geertz e Marshall Sahlins, que proporcionaram á História uma nova abordagem conhecida na Antropologia, como “descrição densa”, onde se faz necessário “a atenção aos detalhes, e o empenho de, através deles, atingir questões sociais mais amplas, corresponde à redução da escala de observação na corrente da História Cultural que se combina aos procedimentos micro-historiográficos” (BARROS, 2011).

Barros (2011) afirma que Robert Darton foi outro antropólogo que contribuiu para a historiografia cultural, com seus estudos sobre a busca da apreensão da alteridade, que possibilitou a análise dos confrontos existentes entre sociedades com culturas distintas, tal conhecimento antropológico, influenciou o trabalhos de diversos historiadores culturais, como os de Carlos Ginzburg.

Barros (2011) atenta para a contribuição da análise do discurso de Michel Foucault e Roger Chartier que recolocaram a noção de discurso no centro da História Cultural considerando linguagem e práticas discursivas como aquelas que constituem a substância da vida social e embasam uma noção mais ampla de Cultura, sendo também esses dois autores responsáveis pela História Conceitual. Nesse sentido, quando Barros (2011) discute as noções de “práticas” e “representações” dentro da História Conceitual atrelada a dinâmica com outros campos históricos ele afirma que:

> De acordo com este horizonte teórico, que tem entre os seus reafirmadores mais conhecidos figuras como a de Roger Chartier (2002) e Michel de Certeau (1980), a Cultura (ou as diversas formações culturais) poderia ser examinada no âmbito produzido pela relação interativa entre estes dois polos. Tanto os objetos culturais seriam produzidos “entre práticas e representações”, como os sujeitos produtores e receptores de cultura circulariam entre estes dois polos, que de certo modo corresponderiam respectivamente aos “modos de fazer” e aos “modos de ver” (BARROS, 2011, p. 46).

Para responder o que são “práticas culturais”, Barros (2011) afirma que as mesmas devem ser pensadas não só em relação “as instâncias oficiais de produção cultural, às instituições várias, às técnicas e às realizações – por

exemplo, os objetos culturais produzidos por uma sociedade", mas tendo em mente também os usos e costumes da sociedade analisada pelo historiador, neste sentido, afirma que são práticas sociais. Para refletir as "práticas culturais" no âmbito das "práticas sociais", Barros (2011, p. 49) pensa a figura do mendigo, uma figura limite, que enquanto era excluído do mundo politizado, sofria ao mesmo tempo, as ações políticas do mesmo, sua existência era justificada como meio de salvação do rico, onde o mesmo muitas vezes era bem acolhido pela sociedade. Deste modo, as representações se dão no modo de "ver as coisas", enquanto as práticas estariam mais relacionadas aos costumes e modos de convivência (BARROS, 2011).

É importante ter em mente que Chartier Apud Barros (2011) faz uma verificação dos objetos partindo da construção das representações e de como elas são construídas. Este método é deveras interessante, a partir do momento que se percebe tanto o sujeito como agente construtor de sua história, como os grupos realizando suas práticas sociais. Mas, ele mesmo diz que a percepção dessa representação não é total, porque nenhum texto traduz de fato a realidade em sua totalidade (Barros, 2011).

É a partir da noção do sujeito como agente construtor de sua história que partimos para a discussão sobre o conceito de cultura juvenil, pensando como o jovem, através de suas práticas sociais e cotidianas apropriasse da cibercultura, bem como dos artefatos nipônicos e ressignifica tais práticas.

2.2 O conceito de cultura juvenil e identidade na modernidade líquida

A Juventude abordada de forma superficial nos remete inicialmente a um período de transição que se dá em determinada idade, uma passagem da infância para a vida adulta que se caracteriza principalmente pelas mudanças biológicas no corpo, porém esse processo de transição acontece em diferentes contextos sociais e em cada um com significados diferentes, não acontecendo da mesma forma em todos eles (AMARAL, 2011).

Ao nos aprofundarmos no conceito de juventude, percebemos a complexidade, as ambiguidades e ao mesmo tempo as simplificações que permeiam tal conceito, caminhando por duas tendências. A sociologia da juventude afirma que em primeiro caso, a juventude pode ser entendida de forma mais homogênea e uniforme, onde a principal característica é que a mesma seria formada por um grupo de pessoas atravessando uma “fase da vida”, onde o que prevalece são os aspectos biológicos e psicológicos, tais como desenvolvimento físico, sexual, faixa etária e a inserção no mundo adulto, seguindo determinados rituais de passagem como o casamento ou a independência financeira. Em segundo, outra tendência aponta para uma juventude mais heterogênea, onde existe uma maior diversidade e que se manifestam diferentes culturas juvenis tendo em vista diferentes classes sociais, interesses, gênero, raça ou etnia, convencionando dessa forma não falar em “uma juventude”, mas em “juventudes”, no sentido em que a construção da ideia de juventude se altera de acordo com o lugar. (AMARAL, 2011).

Quando entendemos juventude como categoria social, ela se torna uma representação sociocultural e uma situação social. Nesse sentido, para pensarmos a diversidade juvenil como representação, precisamos antes entendê-la como construção social cunhada pelos próprios indivíduos ou grupos considerados “jovens” para dar significado ao comportamento e atitudes atribuídos à “juventude” (AMARAL, 2011).

Foi a partir dos anos 50 no contexto do pós-guerra que surgiu o conceito de “cultura juvenil”, para designar o universo comportamental próprio da juventude. Tal conceito veio a se desenvolver na década de 60-70, quando o termo juventude passa a se consolidar como uma expressão de inovação da sociedade onde os jovens aparecem como símbolos revolucionários impulsionados pelas mudanças sociais e culturais em curso no decorrer desse período (AMARAL, 2011). No Brasil, a temática ganha destaque na década de 1980, devido ao Estatuto da Criança e do Adolescente (ECA) e das políticas públicas que surgiam com o crescimento do número de jovens. Na década de 1990 o tema ganha maior visibilidade. Para Melucci e Feixa Apud Amaral (2011)

> A juventude pode ser entendida como um laboratório de produção social (MELUCCI, 1997; FEIXA, 2003), pois os jovens produzem novas formas de expressão, novos estilos, novos modelos culturais, novas formas de relacionamento, novos sentidos e práticas, construindo diferentes identidades e possibilidades de identificação (MELUCCI, 1997). Estas novas formas de sociabilidade construídas pelos jovens acabam por gerar mudanças na própria cultura hegemônica, num processo de apropriação e ressignificação de elementos culturais, produzindo uma espécie de juvenilização da própria sociedade (AMARAL, 2011, p. 26).

A expressão cultural juvenil acontece de forma diversificada, tendo em vista que as diferentes juventudes como produtoras de cultura, compartilham, articulam circuitos, disputam concepções e renovam o cenário cultural. Magnani (2005) fala sobre os jovens no cenário urbano abordando suas práticas culturais, de lazer, redes de sociabilidade e relações de troca e conflito (MAGNANI, 2005).

Mafessoli Apud Magnani (2005) influenciou a literatura sobre juventude nas grandes cidades, nomeando as práticas e os comportamentos por “tribos urbanas”, os jovens retratados por ele possuíam a característica da fluidez moderna, se contrapunham a homogeneidade e ao individualismo característico das sociedades de massas. Devido a algumas limitações e particularidades, o termo “tribos urbanas” foi substituído por “culturas juvenis”, enquanto o primeiro foi bastante difundido e tornou-se bastante popular na mídia devido ao seu conteúdo estigmatizante, o segundo é mais presente na literatura acadêmica e está vinculada aos estudos culturais. Tal mudança terminológica foi influenciada pela mudança na forma de abordar o problema, que transferiu a ênfase na marginalização para as identidades, as aparências e para as trajetórias (MAGNANI, 2005).

Magnani (2005) opta pela utilização do termo “circuitos de jovens” em substituição de “culturas juvenis” para dar ênfase à inserção nas paisagens urbanas através da etnografia dos espaços, priorizando os pontos de encontro e conflitos, onde se estabelecem relações de troca com outros jovens. Levam-se em conta as especificidades dos jovens, suas permanências e a questão das sociabilidades nos espaços no qual interagem, entendendo como as

práticas culturais e sociais propiciam a construção da identidade e influenciam estas (MAGNANI, 2005).

Pensar juventude no contexto da modernidade líquida é antes pensar que tal modernidade, segundo Bauman (2001), passa por constantes avanços em vários sentidos e sem precedentes. A sociedade sofre mudanças rápidas em diversos aspectos, o que nos faz questionar as atitudes dos jovens no contexto social dessa modernidade que tem como principal característica a liquidez (BAUMAN, 2001).

A liquidez proposta por Bauman (2001) é uma metáfora da modernidade, e vem do fato de que os líquidos, por não possuírem uma forma e serem fluídos, podem facilmente se moldar a qualquer recipiente nos quais despejados, ao contrario dos sólidos, que para adquirirem novas formas precisam antes passar por uma tensão de forças. A modernidade líquida tem como características principais, fluidez e individualismos, onde tudo é transitório, ausente de estabilidade, flexível, palpável, imediatista, o que nos remete a ideia de que as relações afetivas nessa “modernidade líquida” se dão por mera transitoriedade e efemeridade (BAUMAN, 2001).

A cultura juvenil nos tempos líquidos é imbuída de uma série de questionamentos, que influenciam e fazem parte da “transição” dos jovens para a vida adulta, o que permite uma modificação na forma com a qual olhamos e compreendemos as juventudes na atualidade. Diferentes fatores contribuem para tal modificação, entre eles encontram-se a crise da família, mudanças no núcleo familiar, a perda da relevância nos movimentos estudantis de cunho revolucionário e a emergência de sujeitos plurais entre estes, os jovens, todos fatores característicos da modernidade líquida, fluída, que tem como uma das consequências, a procura pelos jovens de novos meios de integração social. Segundo Mafessoli Apud Guimarães e Macedo (2009):

> Falar de jovens é considerar formação de grupos heterogêneos, que foram denominados de “micro-tribos”,, entendendo que se revestem de características comuns, tais como: sentimento, comportamento ético e forma de comunicação. A escolha e adequação por uma determinada tribo coincide com a integração especifica a um grupo de pertencimento, que induz ao exclusivismo,

> gerando a formação de uma matriz de identidade com suas características visíveis e reconhecíveis (GUIMARÃES e MACEDO, 2009, p. 04).

Se o jovem é constituído pelas diversas relações a que está preso, se ele é formado de maneira que determinadas regras, determinados modos de pensar, agir e sentir são inscritos em sua formação mais fundamental enquanto sujeito, então as relações são líquidas e as pessoas firmam relações com essa liquidez, porque vivem em uma sociedade líquida e são nela constituídas.

Nesse sentido, Bauman (2001) nos dá o direcionamento correto para pensarmos as juventudes da "pós-modernidade", notando o percurso tomado por estas nos últimos tempos e pontuando as alterações e deslocamentos. Sendo assim, temos a possibilidade, a partir dos circuitos juvenis, de fazer uma análise das profundas mudanças culturais que tornaram o mundo pós-moderno "líquido".

2.3 Discutir as práticas culturais juvenis e os ambientes digitais.

Com o advento das tecnologias digitais, principalmente no que se diz respeito ao universo da internet, as subjetividades juvenis passaram a ser expressas na rede nas formas como os mesmos a utilizam, publicando gostos e experiências diárias, suas preferências, fazendo parte de grupos ou comunidades onde as mesmas se baseiam em agregar pessoas com gostos em comum possibilitando a troca de informações com outros membros. Nas redes sociais, através do que é publicado, percebemos que tudo é efêmero, imediatista, sendo construído e desfeito na mesma velocidade, o que denota a liquidez abordada por Bauman (2001). Percebemos um ritual cotidiano onde as identidades pessoais são expostas na rede pelos jovens do mundo contemporâneo.

Sobre o principio e o crescimento das relações de interesse dentro do contexto do ciberespaço, seu surgimento se deu segundo Levy (1999), como os primeiros computadores que surgiram em 1945 na Inglaterra e EUA e tinham como função o cálculo científico, estando reservado apenas as mãos

dos militares Apenas na década de 1960 é que pessoas comuns passam a ter acesso aos computadores, que neste período são tão somente grandes máquinas de cálculos que ficam em salas refrigeradas sendo alimentados por cientistas. “A informática servia aos cálculos científicos, as estatísticas dos Estados e das grandes empresas ou a tarefas pesadas de gerenciamento (folhas de pagamento e etc)”. Foi só na década de 1970, que atrelado a um movimento de contracultura, novas técnicas foram adquiridas e o computador pessoal foi inventado (LEVY, 1999, p. 31).

Na transição da década de 1980 para 1990, o desenvolvimento técnico-econômico viu surgir à ligação entre vários computadores a partir da inter-rede. A infraestrutura do ciberespaço, onde era possível se comunicar, se sociabilizar em um novo espaço de organização e transação, assim como de informação e de conhecimento (LEVY, 1999).

A criação do espaço virtual exigiu da sociedade uma nova forma de pensar o tempo e o espaço na atualidade pós-moderna, o mesmo, além das barreiras espaciais e temporais que quebra, também passa a fazer parte do cotidiano de todas as classes sociais, tendo em vista os recursos oferecidos que a torna indispensável, e é dentro desse processo de necessidade, indispensabilidade e utilização cotidiana que o ciberespaço é construído.

> O ciberespaço é definido como um mundo virtual porque está presente em potência, é um espaço desterritorializante. Esse mundo não é palpável, mas existe de outra forma, outra realidade. O ciberespaço existe em um local indefinido, desconhecido, cheio de devires e possibilidades. Não podemos, sequer, afirmar que o ciberespaço está presente nos computadores, tampouco nas redes, afinal, onde fica o ciberespaço? Para onde vai todo esse “mundo” quando desligamos os nossos computadores? É esse caráter fluido do ciberespaço que o torna virtual (MONTEIRO, 2007, p. 01-02).

O ciberespaço surge então, por consequência do ambiente virtual e da internet, este tem como característica o encurtamento de distâncias, sejam elas físicas, econômicas ou sociais, sendo também um espaço onde se compartilha

gostos e preferências individuais, assim como se criam laços com outras pessoas que compartilham dos mesmos gostos e interesses, formando uma rede de troca de informações. Na visão de Pierre Levy (1999):

> O termo [ciberespaço] especifica não apenas a infraestrutura material da comunicação digital, mas também o universo oceânico de informação que ela abriga, assim como os seres humanos que navegam e alimentam esse universo. Quanto ao neologismo 'cibercultura', especifica aqui o conjunto de técnicas (materiais e intelectuais), de práticas, de atitudes, de modos de pensamento e de valores que se desenvolvem juntamente com o crescimento do ciberespaço (LÉVY, 1999, p. 17).

Segundo Lévy (1999), o crescimento do ciberespaço permite novas formas de comunicação alheias às tecnologias digitais clássicas, não só através de textos-signos, mas também de imagens, troca de experiências e ideias. Podemos então pensar o ciberespaço como um "lugar" que além de acolher diferentes identidades e culturas também é responsável, a partir da criação de novos códigos, de criar práticas sociais que definem várias identidades diferentes.

Tendo em vista a influência da cibercultura na vida dos jovens na atualidade, torna-se interessante questionar como a mesma influencia as práticas dos jovens da cidade de Campina Grande - PB, tendo em vista o atrelamento de tais práticas aos eventos de cultura juvenil japonesa que acontecem na cidade e como estes corroboram para a formação de uma identidade juvenil campinense.

Articulado a cultura pop japonesa em Campina Grande - PB, encontramos no site de relacionamentos Facebook uma página de nome *Encontro Nipon* – ENi, que também possui um perfil pessoal de mesmo nome e um grupo chamado "*Praça do ENi*", e uma página de nome Hero Spirit - HS, que possui também um grupo chamado "*Hero Spirit Oficial*", ambos, ENi e HS fazem uso da cibercultura para divulgar e trocar informações a respeito de seus eventos que levam seus respectivos nomes e que acontecem anualmente em Campina Grande - PB, conforme a figura 1-2. O Encontro Nipon, existe desde 2006, estando atualmente em sua oitava edição e o Hero Spirit desde 2012. A

página do Encontro Nipon possui atualmente 9.258 “seguidores” e seu perfil pessoal conta com 3.493 amigos, onde além de jovens campinenses, abriga também jovens de outras cidades e Estados assim como João Pessoa e Recife, normalmente jovens interessados em participar dos concursos cosplay[1] que os eventos oferecem, conforme a figura 3.

Figura 1: **II Encontro Nipon – Sesc Centro – 2007.**

Fonte: Página do Encontro Nipon no Facebook[2].

O Encontro Nipon, em Campina Grande – PB, bem como muitos dos animencontros brasileiros, surgiram a partir da reunião de amigos que sentiram a necessidade de trocar informações acerca dos artefatos culturais. Foi a partir de um grupo de amigos universitários que o projeto foi idealizado e tornou-se real. A princípio, não havia a intenção de obter lucros com o evento, tendo em vista que seria apenas uma reunião entre jovens que compartilham o mesmo gosto, entretanto, houve a necessidade de cobrar uma pequena taxa para suprir com os gastos em aluguel dos espaços e dos equipamentos. Nos primeiros anos, a taxa era de 10,00 reais, no ano de 2014 a taxa passou para 15,00 reais, devido ao crescimento do evento e ao aumento no número de

[1] Abreviação de costume play, que pode traduzir-se por "representação de personagem a caráter", "disfarce" ou "fantasia. Atividade praticada por jovens que consiste em disfarçar-se ou fantasiar-se de algum personagem real ou ficcional, como por exemplo, animes, mangás, comics, videojogos e etc.
[2] Disponível em <https://www.facebook.com/CurtindoENi> Acesso em Out. 2014.

participantes que acabara por exigir uma estrutura melhor para acomodar os mesmos.

Figura 2: **I Hero Spirit – Concurso Engula. Colégio Estadual da Prata. 2012.**

Fonte: Grupo do Hero Spirit no facebook[3].

Sobre o Hero Spirit, como foi dito anteriormente, este existe desde 2012 e surgiu em Campina Grande – PB justamente por influência do Encontro Nipon. Ainda está dando seus primeiros passos, mas já prova que tem capacidade pra alcançar o Encontro Nipon em porte, inclusive porque ambos os eventos compartilham os mesmo participantes e se assemelham bastante em suas atrações, exceto pelo engula que acontece apenas no Hero Spirit e é uma das sensações do evento.

[3] Disponível em < https://www.facebook.com/groups/herospirit/photos/> Acesso em Out. 2014.

Figura 3: **Participantes do concurso cosplays – ENi8. 2014.**

Fonte: Página do Encontro Nipon no Facebook[4].

O Hero Spirit é o evento sobre cultura pop japonesa mais recente em Campina Grande - PB, onde sua terceira edição foi realizada nos dias 30 e 31 de agosto de 2014, conforme figura 4, sua pagina no Facebook conta com 2.873 membros e o grupo possui 2.309 membros atualmente. O Hero Spirit além de organizar anualmente o Evento de cultura pop japonesa também se responsabiliza por organizar caravanas. Estas, com o intuito de levar os jovens campinenses que se interessam pela cultura japonesa a eventos que acontecem em outros Estados e cidades, como João Pessoa, Rio Grande do Norte e Recife.

[4] Disponível em <https://www.facebook.com/CurtindoENi> Acesso em Out. 2014.

Figura 4: **III Hero Spirit – AABB. 2014.**

Fonte: Página do Hero Spirit no facebook[5].

A cibercultura mostra sua utilidade e indispensabilidade em Campina Grande – PB, quando além de reunir em grupos e páginas de redes sociais, jovens que compartilham de interesses em comum, também é utilizado pelos administradores dos grupos, que são também organizadores dos eventos locais, para divulgar as atrações que os mesmos irão dispor, atrações estas que geralmente são dubladores (figura 5-6) (*Elcio Sodré, Charles Emmanuel, Jorge Vasconcelos, Tânia Gaidarji, Gilberto Baroli*), salas de animes, concurso cosplay, shows de J-music, encontro de RPG, gincanas, quiz, estandes de vendas com produtos otakus e geeks, palestras, oficinas, campeonatos de games (figura 7-8), concurso de dança (figura 9), normalmente Kpop[6], concurso de desenho (figura 10) e karaokê (figura 11).

[5] Disponível em < https://www.facebook.com/HeroSpiritCG/photos> Acesso em out. 2014

[6] Abreviação de música pop coreana ou música popular coreana. Um gênero musical consistindo de dança, música eletrônica, electropop, hip hop, rock e R&B originários da Coreia do Sul.

Figura 5: **Dubladores palestrantes no ENi7 e ENi8 (*Elcio Sodré, Charles Emmanuel, Jorge Vasconcelos*). 2012-2014.**

Fonte: Página do Encontro Nipon no Facebook[7].

O ponto alto dos eventos em Campina Grande – PB são os dubladores, que vem de outras regiões para ter um contato mais próximo com os fãs da cultura nipônica campinense. Os jovens campinenses que acompanham desde a década de 1990, se identificam com tais personalidades, pois os mesmos davam voz aos personagens de animes e tokusatsus naquele período em que os mesmos eram febre na TV brasileira.

Figura 6: **Dubladores palestrantes do Hero Spirit II e III (*Tânia Gaidarji e Gilberto Baroli*). Colégio Estadual da Prata, 2013 e AABB 2014**

Fonte: Página do Hero Spirit no facebook[8].

[7] Disponível em <https://www.facebook.com/CurtindoENi> Acesso em Out. 2014.

Dubladores como Tânia Gaidarji, Gilberto Baroli e Elcio Sodré ficaram conhecidos pelos fãs de anime por dublarem personagens dos animes Dragon Ball e Cavaleiros dos Zodíacos.

Figura 7: **Campeonato de games, ENi8. FIEP 2014.**

Fonte: Página do Encontro Nipon no Facebook[9].

Os eventos Encontro Nipon e Hero Spirit reúnem anualmente também jovens que são fãs de games e preparam um espaço exclusivo para os mesmos participarem e competirem entre si.

Figura 8: **Campeonato de games, Hero Spirit III. AABB 2014.**

Fonte: Página do Hero Spirit no facebook[10].

[8] Disponível em < https://www.facebook.com/HeroSpiritCG/photos> Acesso em out. 2014
[9] Disponível em <https://www.facebook.com/CurtindoENi> Acesso em Out. 2014.
[10] Disponível em < https://www.facebook.com/HeroSpiritCG/photos> Acesso em out. 2014

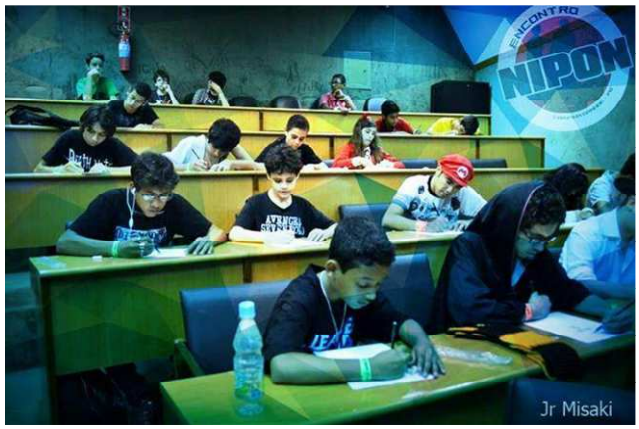
É comum a divulgação dos eventos nos telejornais locais, entretanto, apesar diversidade etária que participa dos eventos, a mídia local costuma associar os mesmos ao público infantil.

Figura 9: **Concurso de dança, Hero Spirit III. AABB 2014.**

Fonte: Página do Hero Spirit no facebook[11].

A diversidade de atividades que os eventos proporcionam para os jovens é o que atrai um público tão diversificado, desde concurso de dança a concurso de desenho, o que estimula anualmente a participação de jovens interessados nas atrações.

Figura 10: **Concurso de desenho, ENi8. FIEP, 2014.**

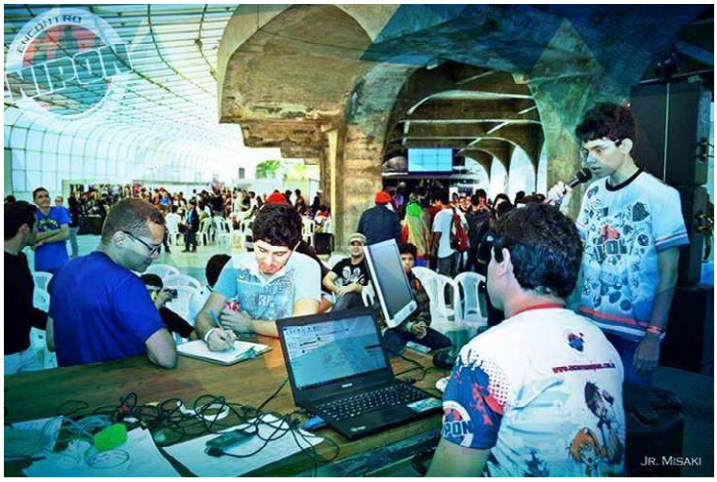


Fonte: Página do Encontro Nipon no Facebook[12].

[11] Disponível em < https://www.facebook.com/HeroSpiritCG/photos> Acesso em out. 2014
[12] Disponível em <https://www.facebook.com/CurtindoENi> Acesso em Out. 2014.

Os animencontros campinenses não possuem um local fixo para a realização de seus eventos, por isso, anualmente é comum que os mesmos aconteçam sempre em lugares diferentes, mas sempre nas proximidades do centro da cidade.

Figura 11: **Concurso de karaokê, ENi8. FIEP, 2014.**



Fonte: Página do Encontro Nipon no Facebook[13].

Acerca da função do computador dentro do contexto da cibercutura, Levy (1999), afirma que o computador torna-se então, um terminal que se liga universalmente através da rede, onde um único computador transpõe os limites do espaço/tempo e conecta-se a outros computadores formando o ciberespaço em sua totalidade. Tanto a evolução dos computadores como da informática permitiram ao longo dos anos, uma maior capacidade de armazenamento de informações, o que possibilita a todos um acesso cada vez maior a informação. Agora, o computador representa um novo espaço, o ciberespaço, onde as informações contidas no mesmo possibilitam aos usuários o acesso a novos mundos, novas culturas, novas informações, sem a necessidade de locomoção física. Devido ao grande armazenamento de informações, imagens, textos e dados, o que antes era de difícil acesso e desconhecido para a maioria, agora é próximo e de fácil acesso.

Sobre a globalização e a indústria cultural no que concernem os artefatos culturais nipônicos, Canclini Apud Machado (2009), afirma que a

[13] Disponível em <https://www.facebook.com/CurtindoENi> Acesso em Out. 2014.

indústria cultural tem a prática de criar misturas, o que diminui as fronteiras e aprimora a autonomia das tradições locais. Ao mesmo tempo em que gera positivamente processos de hibridação e consequentemente, gera novas práticas e novas estruturas pautando-se na individualidade ou na coletividade da vida cotidiana, como podemos evidenciar nas práticas culturais relacionadas ao Japão no contexto juvenil campinense, que atrai centenas de jovens não só em espaços físicos como também em espaços virtuais:

> Estudar processos culturais, por isso, mais do que levar-nos a afirmar identidades auto-suficientes, serve para conhecer formas de situar-se em meio a heterogeneidade e entender como se produzem as hibridações. [...] Além disso, é necessário vê-la em meio as ambivalências da industrialização e da massificação globalizada dos processos simbólicos e dos conflitos de poder que suscitam (MACHADO, 2009, p. 149).

Sobre a utilização do ciberespaço pelo jovem, o aspecto que se faz necessário notar é como se dá sua utilização se é para se relacionar, buscar informações, para trabalho, lazer; e dependendo da frequência com que se usa, como, na atualidade tal apropriação reflete nos hábitos cotidianos, seja no consumo ou na própria obtenção de informações, e de que forma a internet afeta as práticas cotidianas do jovem em suas relações com amigos, familiares e outros grupos.

Segundo Silva (2009) a cibercultura é uma nova forma cultural que no contexto do ciberespaço, abrange não apenas fenômenos sociais, mas também culturais, afetando comportamentos e entendimentos, bem como atitudes associadas ás formas de comunicação, sendo estas, mediadas pelas novas tecnologias digitais. O espaço das tecnologias digitais, ao mesmo tempo em que se torna indispensável, também passa a fazer parte mais efetivamente do cotidiano juvenil, o que consequentemente passa a influenciar a cada ano um número maior de jovens.

No que se refere à juventude campinense, notamos como a internet e o constante desenvolvimento das tecnologias digitais, de informação e comunicação articulada aos interesses relacionados à cultura nipônica e suas mídias estão inseridas no contexto social cotidiano dos jovens, provocando a

partir das apropriações que estes fazem do ciberespaço e do virtual, mudanças em suas práticas cotidianas afetando todos os aspectos sociais e culturais da sociedade (SILVA, 2009).

> Mesmo sendo difícil apontar a quantidade de usuários, muitos aspectos das pesquisas realizadas no Brasil apresentam dados praticamente iguais, quanto ao perfil do usuário, tempo de acesso, preferências, hábitos e principais locais de acesso. As pesquisas mostram um aumento progressivo do número de internautas, crescimento da importância da Web nos domicílios brasileiros e entre o público jovem, notadamente entre os 16 e 24 anos de idade (SILVA, 2009, p. 63).

Nesse sentido, faz-se necessário, estudar tais práticas culturais atreladas à cultura japonesa em Campina Grande, a partir do viés da cibercultura, no sentido em que esta é na atualidade, a principal disseminadora dos artefatos culturais nipônicos relacionados ao anime, mangá e tokusatsu, percebendo-a como ela torna-se um veiculo não só de tais artefatos, como principal influenciadora de práticas e hábitos cotidianos.

3. Cultura pop japonesa: Surgimento, disseminação, e influencia representada nas práticas de jovens campinenses.

"As pessoas se tornam mais fortes, porque elas têm memórias que não podem esquecer." – *Naruto.*

Neste capitulo, abordaremos sobre a história do Japão no campo do surgimento dos mangás, animes e tokusatsus, enfatizando a representação cultural nipônica destes artefatos culturais e suas respectivas disseminações no Brasil e consequentemente em Campina Grande - PB, assim como sua influencia na construção de identidades e na ressignificação de práticas cotidianas entre os jovens campinenses.

3.1 A cultura japonesa e suas representações em animes, mangás e tokusatsus.

Quando falamos de Japão, logo nos lembramos dos samurais, das gueixas, dos ninjas, dos lutadores de sumô, quimonos e também dos chinelos de madeira. Entretanto, a terra do sol nascente abrange muitas outras características dentro do hibridismo de suas práticas, pois esta cultura recebeu ao longo dos séculos, influências de vários países estrangeiros, primordialmente da China e Coréia, seus vizinhos, tendo sido no ultimo século, fortemente influenciada por países do continente americano e europeu, que trouxeram para seu interior influência da cultura pop, que foi assimilada e hoje conquista o gosto de milhares de pessoas, sobretudo jovens, dentro e fora do Japão.

No campo da cultura pop e cultura popular existem algumas diferenças relevantes entre ambas e se faz necessário uma explanação acerca de cada uma para que não haja equívocos. Sato Apud Siqueira (2009), afirma que

cultura popular está diretamente ligada a cultura que é passada de geração em geração, através da oralidade, podendo ser representada através do folclore, cânticos, lendas, festejos e etc, ou seja, a cultura popular tem relação direta com um conjunto de crenças e tradições que estão atrelados ao conhecimento popular (SIQUEIRA, 2009).

No entanto, a cultura pop por sua vez é um fenômeno que está diretamente ligado à indústria de entretenimento, ao comércio e a cultura de massas, "programas de auditório, telenovelas, seriados de quaisquer países, música, moda, revistas, por exemplo, são itens que podem ser considerados como integrantes da chamada cultura pop" (SIQUEIRA, 2009). Pode-se dizer então que ambas se diferenciam no sentido em que são apresentadas e divulgadas pela mídia, assim, enquanto cultura pop tem um caráter mais líquido, passageiro, imediatista, carregando a característica de modismo, a cultura popular por sua vez, surge como atemporal, sendo passada intergeracionalmente.

Entretanto, Sato Apud Carvalho (2007), afirma que mesmo a cultura popular sendo atemporal, ela pode ser ligada ao modismo no sentido em que haja uma espetacularização/mercantilização do folclore local de determinada região, país ou cidade no âmbito de que esta, ligada ao fenômeno da industrialização, seja veiculada como um elemento com característica pop. São poucos os que conseguem passar por esse processo, tendo em vista que a cultura pop é algo marcado por grande identificação popular e que permanece na mente das pessoas, tornando-se uma referencia comum, alguns exemplos são: The Beatles, Pelé, Coca Cola e etc (CARVALHO, 2007).

No caso do Japão, encontramos o mangá, o anime e o tokusatsu como exemplos de artefatos culturais que são veiculados mundialmente como parte da cultura pop japonesa. Os mangás, por exemplo, são histórias em quadrinhos produzidas no Japão que desde sua origem são utilizados como reflexo da cultura popular japonesa e que conquistaram popularidade em todo o mundo. Aqui no Brasil, o primeiro mangá a ser publicado foi "*Lobo Solitário*" (figura 12) pela editora *Cedibra* no ano de 1988 (CARVALHO, 2007).

Figura 12: **Mangá Lobo Solitário.**

Fonte: Site *rs raridades*[14].

A origem do mangá remonta segundo Tezuka Apud Hirata (2012) ás pinturas conhecida como E-Makimono[15] (figura13) confeccionadas no século XII. Durante o período Edo (1660-1867) a ocorrência de uma maior circulação de dinheiro permitiu que as técnicas chinesas e coreanas fossem introduzidas a arte visual japonesa, que passou a produzir gravuras em série e livros com histórias ilustradas, na intenção de alimentar a indústria de entretenimento que surgia graças ao comércio que o Japão fazia com os Holandeses e Chineses, que contribuiu para alimentar na população, o desejo por meios de entretenimento mais acessíveis. Segundo Schodt Apud Hirata (2012):

---

[14] Disponível em: <http://www.rsraridades.com.br/produtos/colecao-lobo-solitario-cedibra/> Acesso em out. 2014.

[15] É um sistema de narrativa ilustrada cuja origem remonta ao período Nara, século VIII. Surgiu das primeiras cópias dos seus homólogos chineses bastante mais antigos denominados de gakan. Esta nova forma de expressão artística combinava texto e imagem, e era desenhada, pintada, ou estampada num suporte numa orientação horizontal. As imagens ilustradas retratavam batalhas, romances, religião, contos populares e histórias do mundo sobrenatural.

> [...] Mas as gravuras zen jocosas e os rolos com gravuras raramente eram vistos pelos cidadãos comuns. Quase toda arte em tempos antigos eram de propriedade do clero, da aristocracia e das poderosas famílias de guerreiros. Obviamente os cidadãos comuns também ansiavam por uma arte que proporcionasse entretenimento. Em meados do século XVII um boom na forma de simples cartuns vendidos apenas nos arredores de Otsu, próximo a Kyoto, na principal estrada da capital para o norte. Os Otsu-E, ou gravuras de Otsu, eram amuletos budistas para viajantes, e que posteriormente passaram a ser desenhos com temas seculares: belas mulheres, demônios em vestes de monges e guerreiros. Eventualmente eles eram produzidos aos milhares por artesãos usando padrões de papel em uma forma crua de pintura. (HIRATA, 2012, p. 17).

Figura 13: **E-makimono.**

Fonte: Site cookoo News[16].

O material que era acessível à população era produzido por artistas que utilizavam a técnica de gravura em madeira conhecida pelo nome de ukiyo-e[17] (figura 14). Era comum retratar através do ukiyo-e a vida urbana, homens e mulheres em cenas do cotidiano assim como: belas cortesãs, lutadores de sumô, apenas raramente surgiam assuntos políticos e indivíduos da alta sociedade. Katsushika Hokusai (1760-1849) é autor das obras "*As 36 vistas do*

[16] Disponível em <http://www.cookoonews.com/manga-1ere-partie/> Acesso em out 2014.
[17] Numa tradução livre significa "*retratos do mundo flutuante*". Conhecido também por estampa japonesa, é um estilo de pintura similar a xilogravura desenvolvida no Japão ao longo do período Edo (1603-1867).

Monte Fuji" e do conjunto "*Hokusai manga*" em 15 volumes, artista de ukiyo-e bastante conhecido, Hokusai também é o responsável por cunhar o termo "mangá", em suas obras, as gravuras refletiam o contexto da época, mostrando o cotidiano das cidades japonesas, a natureza, as classes sociais e também animais antropomorfizados, temas bastante recorrentes nos trabalhos dos artistas da época (HIRATA, 2012).

Figura 14: **Ukiyo-e.**

Fonte: Site hungry[18].

Outro artista japonês cuja obra teve grande repercussão na produção cultural foi Osamu Tezuka, hoje conhecido como um grande mangaká japonês, sempre foi fã das animações da Disney e recebeu influências do cinema ocidental e de Walt Disney, contribuindo no estabelecimento e na modernização do mangá dentro do Japão. Em 1941, lançou *Shin Takarajima* (A *Nova Ilha do Tesouro*) trazendo algumas novidades, dentre elas, a utilização da técnica de *storyboard* de animação e de narração cinematográfica com a linguagem dos quadrinhos; trouxe também o maior número de páginas até então (200 em *Shin Takarajima*); Tezuka também foi pioneiro no quesito desenhar heroínas femininas de olhos grandes, brilhantes e muito maquiados (GUGLINSKY, 2011).

[18] Disponível em <http://www.hungry.com/~jamie/ukiyoe.html> Acesso em out 2014.

Deste modo, como ressalta Guglinsky (2011) foi na década de 1950 que o mangá teve um significativo crescimento, onde se passou a dividir as histórias e desenhos a partir de faixas etárias:

> Para as crianças, de 6 a 12 anos, existem as revistas chamadas shogaku (gaku quer dizer escola), dividindo-se conforme a idade e o grau escolar. Para moças, entre 12 a 17 anos (ou mais), os quadrinhos são chamados shojo, com histórias românticas e amores impossíveis. Atualmente, nas primeiras páginas, estão propagandas de produtos direcionados a esse público (bijuterias, acessórios, produtos de beleza, moda...). É hoje um produto exclusivamente feminino: histórias feitas por mulheres, para mulheres. Para os rapazes, as revistas shonen mangá que, como nas femininas, contém nas primeiras páginas propagandas e artigos de interesse do público-alvo (esportes, artistas, meio ambiente...) são caracterizadas por histórias marcadas pelo melodrama dentro da temática do samurai, do esportista e do aventureiro, tendo como constante as condutas japonesas típicas de autodisciplina, perseverança, profissionalismo e competição. São desenhos monocromáticos, na cor preta e recheados de cenas de sexo, embora não sejam eróticas, nem pornográficas. E para os adultos, no caso masculino chama-se seinenshi; o feminino adulto não apresenta nome específico e até a década de 80 não existiam. Existem também os de cunho erótico e pornográfico, os hentai (GUGLINSKY, 2011, p. 19).

Durante o período da Segunda Guerra Mundial, os artistas de mangás como Osamu Tezuka passaram a ser vistos como antipatriotas pelo governo que reprimiam os mangakás[19], impedindo que os mesmos trabalhassem com isso. É somente no período do pós-guerra que os desenhistas de mangá reaparecem e o mangaká Osamu Tezuka começa a produzir mangás com temas mais densos e de longa duração, abrindo um novo mercado às editoras e conseguindo em 1963 transferir para televisão seu personagem *Tetsuwan Atom* (Astro Boy. Figura 15) em forma de animação, sendo dessa forma, a

[19] Palavra japonesa para artista de quadrinhos ou banda desenhada. Fora do Japão, os mangás geralmente se referem a um livro japonês em quadrinhos e mangaká refere-se ao autor do mangá, que normalmente é japonês.

primeira serie animada a passar no Japão, tornando-se referencia e dando inicio a indústria de anime televisivo. Sato Apud Carvalho (2007).

Figura 15: **Mangá *Tetsuwan Atom* (Astro Boy) de Osamu Tezuka**.

Fonte: Site Dark Horse[20].

O mangá veio se consolidar na década de 1960 tornando-se uma poderosa mídia de entretenimento e um dos passatempos preferidos dos japoneses, constituindo-se assim, com o maior e mais diversificado mercado de entretenimento. Carvalho (2007), afirma que devido às variadas nuances que o mangá possui, ele ultrapassa o status de mídia de entretenimento, tendo em vista que dentro do contexto social do Japão, onde a competitividade é estimulada gerando tensões e pressão social, o mangá passa a ser utilizado como "uma alternativa lúdica para as tensões cotidianas", e por fazer tanto sucesso acaba por invadir TVs e cinemas e conquistando novos fãs ao redor do mundo (CARVALHO, 2007).

O aumento no número de leitores de mangá no Japão provocou o crescimento dos mesmos, contribuindo para que estes tivessem uma maior

[20] Disponível em <http://www.darkhorse.com/Books/11-526/Astro-Boy-Volume-1-TPB> Acesso em out. 2014.

diversificação em seus títulos, o que agradou ainda mais o gosto popular e consequentemente, passando a serem aceitos culturalmente. Hoje, a produção de mangá representa mais de um terço da tiragem e mais de um quarto dos rendimentos do mercado editorial em seu país de origem (CARVALHO, 2007).

O mangá constitui-se em um fenômeno que alcançou todas as classes sociais e idades, onde o preço baixo e a diversificação de seus temas contribuem de forma positiva para a aceitação desse artefato cultural dentro e fora da sociedade japonesa. Pode-se dizer que o ponto alto do sucesso seja o fato dos mangás refletirem as atividades cotidianas, abordando temas como: a vida escolar, a do trabalhador, os esportes, o amor, a guerra, o medo, séries tiradas da literatura japonesa e chinesa, a economia e as finanças, a história do Japão, a culinária e mesmo manuais de "como fazer", que ensinam o passo a passo de como desenhar ou escrever histórias, revelando assim as funções pedagógicas que o mangá também apresenta (CARVALHO, 2007). Segundo Sato Apud Carvalho (2007):

> O Povo japonês possui um forte hábito de leitura, seus índices de alfabetização são uns dos mais altos do mundo (próximo de 99%). Em todos os lugares se lêem mangás; crianças, adolescentes e adultos, homens e mulheres, ao contrário do ocidente os orientais não possuem nenhum preconceito quanto aos quadrinhos, tendo um público consumidor muito extenso, com tiragens na casa dos milhões, Tanto nos mangás, quanto nos animês existem gêneros para todos os públicos (CARVALHO, 2007, p 17).

Enfatizamos que o Japão é um país que tem mais de dois mil anos de história, sendo que desses, 1500 foram de isolamento, tanto pela questão de sua localização geográfica como pelas restrições impostas pelas dinastias que ocupavam o poder, entretanto o mesmo recebeu influencias culturais da Ásia, Europa e também da América do norte (CARVALHO, 2007). Ressaltamos que após a derrota na Segunda Guerra Mundial, o Japão foi ocupado pelo exército estadunidense e consequentemente passou a ter contato de forma mais efetiva com a cultura ocidental a partir da disseminação por parte dos Estados Unidos, de produtos destinados ao consumo de massa como: O rock n’ roll, o cinema,

histórias em quadrinhos, comidas típicas do Estados Unidos da América - EUA e com as animações da Disney (CARVALHO, 2007).

Os japoneses, assim como aconteceu em outros países, não só assimilaram a cultura ocidental, como a ressignificaram deixando-a com fortes características nipônicas, em Sato apud Carvalho (2007):

> Para Sato (2007, p. 14) "O pop japonês se tornou o mais bem sucedido caso de 'customização' da industrialização cultural em padrões orientais". Sem dúvidas os japoneses ainda têm preferências locais, baseadas em sua cultura popular; tradições, folclore, hábitos como comer com hashis, usar de uniformes escolares, parecidos como roupas de marinheiros, respeito às lendas e contos. "a imagem dos olhos grandes e cabelos espetados se tornou um sinônimo de estética japonesa". [...] Assim se formou o pop japonês contemporâneo: Por fora de sua embalagem algo ocidental, mas nipônico em seu conteúdo. (CARVALHO, 2007, p. 09).

O período após a Segunda Guerra Mundial foi marcado por parte dos japoneses reconstruindo o país e isto foi fundamental na sociedade nipônica, pois o surgimento da cultura pop no Japão que está diretamente ligado ao crescimento da indústria de entretenimento e a sociedade de consumo, que foi influenciada pela cultura ocidental e que por esta razão serviu como um sistema de escape á pressão cotidiana dos japoneses, em Carlos Apud Urbano (2013).

Antes da ocupação estadunidense, o Japão vivia sob o domínio de uma ditadura militar nacionalista que proibia toda e qualquer representação de estrangeirismo, que também era repudiada pelo povo. Logo após a rendição do Japão, que aconteceu posterior às bombas em Hiroshima e Nagasaki, a influência estadunidense se deu em vários segmentos da sociedade japonesa, tanto no contexto econômico, como no político e cultural. Os principais meios de disseminação da cultura ocidental foram o cinema, as artes, a música e a literatura, o que fez com que os japoneses aprendessem noções de individualismo, amor romântico, direito e justiça (SIQUEIRA, 2009).

Após o período da Segunda Guerra Mundial, o Japão passou a investir em educação e trabalho, o que teve como consequências um forte mercado

que era influenciado pelas pressões populares, que buscavam meios de aliviar as tensões do cotidiano com formas populares de entretenimento. A década de 1950 ficou marcada no Japão pelo esplendor do cinema estadunidense, que vai mudando de entretenimento para uma função mais política e econômica, na intenção de espalhar a cultura consumista dentro e fora dos EUA, ou seja, o *American way of life*, e dessa forma os japoneses adotam a nova cultura consumista, mas fazem adaptações a ela, tendo em vista que passando ainda pelo processo de recuperação econômica, estes ainda não possuem estabilidade salarial para consumir aos padrões estadunidenses. É seguindo por esse caminho que a década de 1960 é marcada pelas primeiras ondas de consumo no Japão. Sato Apud Carvalho (2007):

> [...] todas as famílias praticamente adquiriam os 'Três Tesouros Sagrados' do consumo do momento, o espelho, um colar e a espada, eram uma referência ao xintoísmo, que simbolizava o poder imperial. Nos anos 60 foram os 'Três K´s' de Kaa, Kûraa e Kaaraa terebi (carro, ar condicionado e TV em cores). Já nos anos 70 foram os 'Três J´s' de Jûeru, Jetto e Jûtaku (joias, viagens e casa própria). Logo os japoneses tornaram-se conhecidos pelo ímpeto consumista (CARVALHO, 2007, p. 10).

Na década de 1960, o plano econômico do primeiro ministro Hayato Ikeda foi responsável pelo programa econômico de distribuição de renda, que aumentou consideravelmente o nível de alfabetização e escolaridade, assim como definiu a classe média japonesa como sendo uma das mais ricas do mundo, ao mesmo tempo em que a cultura pop atrelada ao cinema e as artes estava em alta na sociedade (CARVALHO, 2007).

O sucesso do cinema e das artes, atrelado ao crescimento da indústria de entretenimento na sociedade japonesa no contexto da cultura pop, fez surgir no país diversos artefatos culturais que eram disseminados tanto no cinema, como na tv e em revistas, como os mangás, a exemplo do *tokusatsu,* termo japonês que denomina "*filmes de efeitos especiais*", usado atualmente para definir a categoria de séries com heróis que se transformam e lutam contra monstros, para defender a Terra. Os *tokusatsus* também passaram a ser produzidos devido à influência do cinema estadunidense, a partir do momento em que os japoneses passaram a ter contato com os super-heróis estrangeiros, sentiram a

necessidade de ressignificá-los, criando um estilo próprio de entretenimento que não abandonasse nem substituísse por completo suas tradições milenares. (GUGLINSKI, 2011).

> As primeiras produções tokusatsu de que se tem notícia, foram os longa-metragens do monstro Godzilla (produzidos pela Toho), que fez muito sucesso na década de 50. [...] A partir de então, o gênero começa a abranger as séries televisivas e produções cinematográficas de super-heróis. Nos anos 60, o gênero passa por uma grande "onda", desencadeada pelas novas tecnologias da época (principalmente pela televisão em cores), num período em que a produção de heróis aumentou consideravelmente e diversas produtoras engajavam-se na criação de novas e variadas produções (AQUIDANIME, 2014).

Nesse sentido, Godzilla (*Gojira*) de 1954 (figura 16), foi o primeiro *tokusatsu* produzido no Japão pela *Toho Film Company Ltd*, não em formato de série como conhecemos a maioria das produções desse gênero, mas em um longa-metragem, que além de ser um filme de sucesso também deu início a outras produções do gênero *tokusatsu*. Apesar de conhecemos os filmes de Godzilla atualmente como “filme de monstro”, no princípio não era assim, o primeiro, por exemplo, representa bastante o contexto da sociedade japonesa pós-guerra, sendo uma personificação do medo das armas nucleares.

O roteiro mostra uma criatura pré-histórica, que devido a testes nucleares realizados próximos a seu habitat no interior da terra, o tornara radioativo e modificaram seu tamanho, tornando-o também imune a armas convencionais. Segundo o diretor do filme original, Godzilla é na verdade uma alegoria da bomba atômica, a personificação do medo em relação ao poder destrutivo das armas nucleares, e da manipulação dessa energia de modo geral, que poderiam resultar na própria extinção da humanidade.

Figura 16: **Primeira produção do gênero *tokusatsu.* 1954.**

Fonte: Site geeked out nation[21].

Articulada as influências ocidentais, existem vários super-heróis japoneses que sofreram influência dos super-heróis estadunidenses. O exemplo disso é o Fantomas (*Ogon Batto),* conforme figura 17, foi o primeiro super-herói Japonês moderno, sendo também o primeiro também a usar capa. Seu sucesso repercutiu tanto dentro do Japão quanto nos EUA e no Brasil.

O interessante é que o surgimento de Fantomas não se deu através de anime, mangá ou tokusatsu, mas sim em kamishibai[22], considerado como o antecessor dos animes, onde pessoas viajam de cidade em cidade de bicicleta, com um pequeno estúdio móvel, juntavam as crianças, e contavam histórias do super-herói, neste caso, do Fantomas (*Ogon Batto*) mostrando imagens estáticas; uma mesma cidade era visitada uma vez por semana para que a história tivesse sua continuidade, como se fosse um programa de TV semanal, os espectadores pagavam se pudessem, e as crianças tinham o costume de dar doces para os contadores e encenadores que faziam as vozes dos personagens e etc. Com o sucesso ele ganhou adaptações para o cinema e anime, passando ao longo dos anos por muitas mudanças, chegando a ser exibido em anime no Brasil entre 1973 e 1984 pela TV Record.

---

[21] Disponível em: <http://www.geekedoutnation.com/godzilla-1954-review/> Acesso em out. 2014.

[22] Significa "*teatro de papel*", sua origem remonta o séc XII. Era utilizado para educação das crianças a partir de figuras desenhadas em papeis coloridos, objetivando o ensinamento de forma simples de alguma história.

Figura 17: **Exemplo de Kamishibai de Fantomas (*Ogon Batto*).**

Fonte: Site Animevice[23].

Já o primeiro super-herói no Japão que ganhou as telas do cinema foi o Super Giant (figura 18), que veio depois do Fantomas e contribui no entendimento de como se deu a influência dos super-heróis estadunidenses nas produções de tokusastsus. Onde segundo o site tatisatsu*:*

> Por volta de 1956, os maiores estúdios japoneses passaram a recusar-se a disponibilizar seus filmes para as redes de televisão recém-criadas, isso gerou uma abertura para as produções internacionais no país. Resultado: as tevês passaram a exibir diversos programas americanos, o 1º a ser exibido na TV Japonesa foi o SUPERMAN (Super Homem), o sucesso foi satisfatório, elevando a audiência, com isso a SHINTOHO (que foi um dos grandes estúdios de cinema-6, durante a Idade de Ouro do cinema japonês. Foi fundado por dissidentes da Companhia Toho original. Conhecido principalmente pelo cinema de exploração, que declarou falência em 1961, após a sua última produção, Jigoku) resolveu criar um típico herói japonês. Dessa ideia nasceu Sūpā Jaiantsu ou Super Giant, estreando seu filme em 1957 (TATISATSU, 2010).

[23] Disponível em: <http://www.animevice.com/golden-bat/18-23454/> Acesso em out. 2014.

Figura 18: **Super Giant - 1º herói Japonês de fato.**

Fonte: Site tatisatsu[24].

Nesse sentindo, percebemos que devido a uma proibição interna no Japão, as emissoras de TV mais novas foram forçadas a exibir filmes americanos, investindo assim no Superman, que influenciou diretamente na criação do *Super Giant*, primeiro super-herói em "carne e osso" no cinema japonês.

Outro super-herói japonês que sofreu influência dos super-heróis americanos foi o Gekko Kamen (*Mascara Lunar*), conforme figura 19, este trazia fortes influências de heróis como Zorro e Batman, sendo o primeiro herói a invadir as TVs japonesas. Gekko Kamen foi sucesso entre as crianças que compravam acessórios e brinquedos do personagem. Sobre as primeiras produções de tokusatsu no Japão:

[24] Disponível em: <http://tatisatsu.blogspot.com.br/2010/11/supa-jaiantsu-super-giant-1-super-heroi.html> Acesso em out. 2014.

Figura 19: **Gekko Kamen (*Mascara Lunar*).**

Fonte: Site tatisatsu[25].

É interessante ressaltar que, desde a produção do primeiro filme, mais 28 filmes do Godzilla forma produzidos no Japão pela *Toho Film Company Ltd,* e que em 1998 um novo filme foi produzido, mas dessa vez na cidade de Nova Iorque, onde o monstro foi redesenhado e apelidado de "*Zilla*", mostrando como o sucesso da produção que inicialmente foi inspirado, não só pelas próprias produções estadunidenses, mas também pelo contexto do pós-guerra, que passou a influenciar de tal forma que novos filmes foram feitos em territórios ocidentais.

Atualmente, faz exatos 60 anos desde a primeira produção do filme Godzilla e como não podia deixar de ser, um novo filme foi produzido agora em 2014 (figura 20), também nos EUA, mas deixando a temática nuclear de lado e mostrando uma preocupação com os desastres ambientais. (NANQUIM, 2014).

[25] Disponível em: <http://tatisatsu.blogspot.com.br/2010/11/supa-jaiantsu-super-giant-1-super-heroi.html> Acesso em out. 2014.

Figura 20: **Godzilla de 2014.**

Fonte: Site Omelete[26].

Devido ao sucesso que os tokusatsus fizeram no Japão, eles acabaram fazendo com o que este país passasse daquele que sofre a influência, para aquele que é o influenciador. Além de Godzilla, outro exemplo disso é o caso de Power Ranger (figura 21), uma série de televisão estadunidense infanto-juvenil que se baseia nos tokusatsus japoneses da franquia *super sentai*[27], que foi trazido para o ocidente pelo produtor Haim Saban, dono da Saban Entertainment no ano de 1993, exatamente 18 anos após a estreia da primeira série japonesa. Deste modo, Power Ranger passa então a ser transmitido pela Fox americana com atores americanos e com o roteiro reescrito aproveitando da serie original japonesa, apenas as cenas com os robôs e as que os personagens apareciam com o uniforme, sendo nesse sentido uma série onde se dividia entre cenas com os atores americanos e as cenas do seriado original onde apareciam os Power Ranger japoneses em combate. (TOKUDOC, 2014).

---

[26] Disponível em: <http://omelete.uol.com.br/galeria/godzilla/Godzilla-2Mai2014-21/> Acesso em out. 2014.

[27] Franquia japonesa de séries de televisão voltadas para o público adulto e infanto-juvenil produzida pela Toei Company, no ar desde 1975, normalmente com uma série por ano. A premissa básica das séries é a de um grupo de geralmente cinco heróis que ganham poderes especiais, usam roupas cada um de uma determinada cor, e possuem um arsenal incluindo mechas, robôs gigantes para combater ameaças alienígenas ou vindas da própria Terra. O termo japonês “sentai” é de origem militar e significa "esquadrão".

Figura 21: **Mighty Morphin Power Rangers. 1993-1994.**

Fonte: Site science fiction[28].

Apesar de ter sido acusado de cópia pelos fãs das séries de tokusatsus japonesas, Power Ranger acabou sendo transmitido em redes de TV no Japão e comercializado em DVDs, tendo um bom número de vendas. A série chegou ao Brasil em 1994, pelo canal pago Fox, sendo no ano seguinte transmitido pela Rede Globo permanecendo por 17 anos seguidos. (TOKUDOC, 2014).

No que concerne aos animes (figura 22), a palavra *anime* só começou a ser utilizada a partir da década de 1950, e atualmente ela tem diferentes significados, no Japão, por exemplo, significa toda e qualquer produção animada, já no exterior a palavra *anime* denota, na maioria das vezes, a produções animadas que tenham sido feitas exclusivamente no Japão. Uma das principais características dos animes são personagens com aparência exagerada, cabelos espetados ou coloridos e que aparecem em determinados animes com roupas da moda japonesa (CARVALHO, 2007). Normalmente os animes são adaptações de mangás de sucesso, onde também são abordados temas diversos como desenho infantil, romance, terror, aventura, ficção científica, esportes e etc. (CARVALHO, 2007).

[28] Disponível em: <http://sciencefiction.com/2014/06/20/interview-jason-david-frank/> Acesso em out. 2014.

Figura 22: **Animes de sucesso dentro e fora do Japão. Dragon Ball Z.**

Fonte: Site Radio JHero[29].

O Japão mostrou-se receptivo também com as animações ocidentais, e a influência que recebeu destas não poderia deixar de contribuir no início da produção de suas próprias animações. O pioneiro no campo dos animes também foi Osamu Tezuka, com seu mangá *Tetsuwan Atom,* (Astro Boy) conforme figura 23, que foi adaptado para TV. Contudo, Até 2005 o anime considerado o mais antigo era *Imokawa Mukuzou Genkanban No Maki,* (O conto do zelador Imokawa Mukuzou) de 1917, conforme figura 24, um curta-metragem de 5 minutos produzido por *Oten Shimokawa* (GUGLINSKY, 2011). Mas em 2005 foi descoberto um outro anime que foi produzido no ano de 1907, chamado *Katsudo Shashin* (figura 25) com duração de 03 segundos (ISUGOI, 2014).

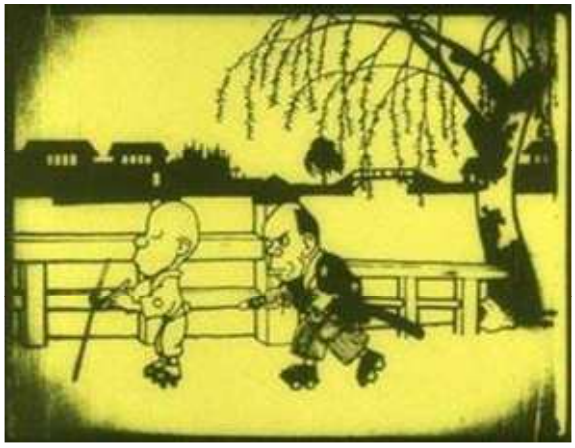
[29] Disponível em: <http://www.radiojhero.com/arquivo/2013/03/especial-bolinho-de-arroz-sucesso-dos-anos-90-parte-i> Acesso em out. 2014.

Figura 23: **Anime Astro Boy.**

Fonte: Site metrolingua[30].

As transmissões de Astro Boy tiveram início em 1963, sendo a primeira série animada exibida no Japão, tornando-se referência na área e dando também origem à indústria japonesa de animação. Em 2009, foi lançado um longa-metragem em 3D. No Brasil, não houve a exibição do anime original, entretanto, nos anos 1980 foi exibido O Menino Biônico, uma série inspirada no anime original e criada pelo próprio Osamu Tezuka.

Figura 24: **O conto do zelador Imokawa Mukuzou. Produção animada de 1917.**



Fonte: Site After Gamerz[31].

Imokawa Mukuzou Genkanban No Maki é um curta-metragem de Oten Shimokawa que foi produzido no ano de 1917 com papel recortado (o celuloide

[30] Disponível em: <http://blog.metrolingua.com/2013/02/translation-of-anime-news-50th.html> Acesso em out. 2014.
[31] Disponível em: <http://aftergamerz.com/mangas/anime-origins/> Acesso em out. 2014.

seria usado pela primeira vez só em 1933). Este era até 2005, conhecido como a primeira produção animada japonesa, entretanto, no mesmo ano foi descoberto uma produção animada ainda mais antiga, *Katsudo Shashin*, que data de 1907.

Figura 25: **Produção animada mais antiga produzido no Japão: *Katsudo Shashin.***

Fonte: Site Isugoi[32].

O sucesso de Osamu Tezuka era tão grande que uma de suas criações conhecida como *Kimba, O Leão Branco,* que foi publicando entre 1950 e 1954, chegou a influenciar o filme Rei Leão, da Disney. Muitas são as polêmicas sobre o fato, tendo em vista que a Disney se nega a admitir ter se baseado na obra de Tezuka, entretanto, são muitas semelhanças, além dos nomes dos personagens principais, Kimba e Simba, ambos perdem o pai, alguns personagens secundários são bastante parecidos, como o mandril Daniel e o mandril Raffiki, os pássaros Poly (papagaio) e Zazu (tucano), as leoas apaixonadas pelos protagonistas Léia e Nala e até os vilões Bubu e Scar, tais semelhanças se encontram inclusive em algumas cenas de ambas as histórias conforme a figura 26 (JUAL, 2014).

[32] Disponível em: <http://www.isugoi.com/the-history-of-anime-origins-1992/> Acesso em out. 2014.

Figura 26: **Kimba, o Leão Branco de Osamu Tezuka e o Rei Leão de Walt Disney.**

Fonte: Site Jual[33].

A importância dos mangás, animes e tokusatsus culturalmente e economicamente é tão grande no Japão que foram criadas faculdades de animes (Animês Gakuins), a exemplo da *Osaka Animation College* (figura 27), uma universidade focada apenas em animes e mangás, onde os cursos duram em torno de 2 a 3 anos (GUGLINSKY, 2011).

Figura 27: ***Osaka Animation College.***

Fonte: Site da universidade Osaka Anime[34].

[33] Disponível em: <http://www.jualfiquepordentrodetudo.com/2014/02/polemica-entre-k> Acesso em out. 2014.
[34] Disponível em: <http://www.osaka-anime.jp/> Acesso em out. 2014.

Pode-se dizer que o surgimento dos *otakus*, que explicaremos no próximo capítulo, se deu com a série de nome Uchyûsekan Yamato (Patrulha Estrelar), conforme figura 28, produzida no ano de 1974, mas que naquele momento não deu o retorno esperado, sendo relançada em 1977 como um longa-metragem em uma compilação de 26 episódios, causou euforia nos cinemas e alcançou sucesso fora do Japão. Na década de 1990 o sucesso foi com o anime *Saint Seya* (Os Cavaleiros do Zodíaco), conforme figura 29, série que foi responsável por agradar o público de fora do Japão, atraindo muita atenção para as produções animadas japonesas (GUGLINSKY, 2011).

Figura 28: **Uchyûsekan Yamato (Patrulha Estelar).**

Fonte: Site series e desenhos[35].

A série animada deu origem a um mangá chamado Cosmoship Yamato, a diversos filmes de animação, séries spin-offs, OVAs [36] e um filme live-action. A animação faz referência à marinha japonesa e a história do encouraçado japonês de nome Yamato, que foi afundado por um bombardeio da Força Aérea dos Estados Unidos. Tanto as naves como as formações de combate são inspiradas em batalhas navais.

---

[35] Disponível em: < http://seriesedesenhos.com/index.php/desenhosantigos/item/214-patrulha-estelar-1974 > Acesso em out. 2014.

[36] OVA, por vezes chamado de OAV (siglas para Original Video Animation e Original Anime Video), é um formato de animação que consiste de um ou mais episódios de anime lançados diretamente ao mercado de vídeo (VHS ou LD, atualmente DVD e Blu-ray), sem prévia exibição na televisão ou nos cinemas.

Figura 29: **Os cavaleiros do zodíaco.**

Fonte: Site rede manchete[37].

O sucesso das produções japonesas se dá pela identificação que seus leitores têm pelos personagens, que em sua maioria são representados como pessoas comuns que partem da vivência do cotidiano para depois fantasiar, agindo sempre com as características do povo japonês, conformismo, auto sacrifício, rigidez moral, autodisciplina, características essas que estão presentes na sociedade japonesa desde o período do Medieval.

É nesse sentido que tal identificação gera o alto consumo tanto do mangá quanto do anime e tokusatsu, que são refletidos também na economia, gerando a produção em massa de brinquedos, videogames, fantasias, e diversos outros produtos relacionados as mídias japonesas que por consequência alavancam a economia do país (GUGLINSKY, 2011).

Deste modo, um dos nossos objetivos é desmistificar os mangás, animes e tokusatsus como produções com fins meramente comerciais, bem como o mito de que tais bens culturais instigam a violência, trazendo um pouco da história de seu surgimento, como procuramos fazer até aqui e mais a frente descrevendo como estes são recepcionados pela juventude campinense tanto nos espaços físicos da cidade como nos virtuais.

---

[37] Disponível em: <http://redemanchete.net/artigos/artigo.asp?id=458&t=A-evolucao-da-serie> Acesso em out. 2014.

3.2 Mangás,animes e tokusatsus: Cotidiano e identidade nas representações da cultura japonesa entre os jovens campinenses.

A cultura japonesa relacionada a animes, mangás e tokusatsus também pode ser chamada de “cultura otaku”. Inicialmente o termo “otaku” era utilizado como pronome na segunda pessoa honorífico, onde a tradução literal seria “você”, podendo significar também a casa de outra pessoa ou família (CARLOS, 2011). Entretanto, com o surgimento das práticas culturais relacionadas à cultura pop japonesa o termo foi ressignificado, onde:

> Otaku, na concepção original de Nakamori, é um indivíduo que vive “fechado em um casulo”, isolado do mundo real e dedicado a um hobby. É possível encontrar aquele que coleciona tudo sobre uma modelo-cantora (como as ninfetas denominadas *pop idols*), bandas de rock, filmes de monstros ou, naturalmente, personagens de mangá. Não deixa de ser parecido com um torcedor fanático por seu time de futebol, mas levado às últimas consequências (como tantos torcedores que até brigam por seus clubes). (NAGADO, 2005, p. 55).

O termo “otaku” ressignificado surgiu na década de 1970, para definir os adeptos da subcultura que surgia no Japão naquele momento, entretanto, o termo ganhou visibilidade em 1989, quando Tsutomo Miyazaki, um jovem que ficou conhecido por ser obcecado por animes e mangás pornográficos sequestrou, estuprou e assassinou várias meninas no ano de 1989, o mesmo passou a ser apresentado como um típico “otaku”, e desde então o termo passou a ter conotação negativa no Japão.

Nesse sentido, o termo passa tragicamente a denominar indivíduos com traços de personalidade antissocial e pervertidos (URBANO, 2013). Apenas na década de 1990, com o surgimento de uma nova geração autoconsciente de sua identidade “otaku”, é que o termo volta a ser utilizado de forma positiva dentro da subcultura, mesmo que com um misto de divisão social (URBANO, 2013).

Deste modo, otaku seria todo aquele que é aficionado por determinado mangá, anime, game ou algo ao qual ele despende não só tempo para dedicar,

como dinheiro para colecionar os itens relacionados. Não necessariamente alguém que se dedica a uma mídia audiovisual ou a quadrinhos. No Brasil, por exemplo, de uma forma negativa, temos as brigas entre torcedores de times rivais que causam confusão nas arquibancadas no final dos jogos, que também podem ser considerado um tipo de "otakismo", tendo em vista o extremo ao quais os fãs chegam para defender suas preferências (CARLOS, 2011).

Apesar da forma pejorativa que o termo ainda apresenta no Japão, no Brasil ele tem sido utilizado para definir os fãs da cultura pop japonesa no que se referem aos gostos por mangás, animes, tokusatsus, música, moda e o respectivo consumo desses produtos. Nagado Apud Urbano (2007) afirma haver uma diferença entre os otakus brasileiros dos otakus japoneses que se aplica perfeitamente aos jovens de Campina Grande, onde:

> O público brasileiro é formado por muitas garotas e casais de namorados otakus, o que seria uma contradição no Japão. Muito mais soltos, entusiastas e barulhentos do que suas contrapartes orientais, os fãs brasileiros se acotovelam por um autógrafo de seu dublador preferido, pulam ouvindo anime songs como se estivessem em um show de rock e promovem uma confraternização bem brasileira, que certamente, estão distantes do fanatismo solitário e isolado presente em muitos otakus japoneses. (NAGADO, 2005, p. 56).

No Brasil e consequentemente em Campina Grande – PB, o sucesso da cultura pop japonesa se deu a partir das mídias audiovisuais da década de 1960, que eram exibidos pelos canais de TV abertos, porém, apenas entre a década de 1990 e 2000 é que as produções nipônicas formaram uma leva de fãs aficionados que cresceram assistindo *Dragon Ball, Os Cavaleiros do Zodíaco, Sakura CardCaptors* (figura 30) *e Pokémon* (figura 21), e tornaram o interesse voltado para essas produções em um fenômeno. Carlos (2011), afirma que o aparecimento das mídias relacionadas à cultura nipônica no Brasil não se deu exclusivamente por iniciativa empresarial, mas também por conta dos pedidos feitos por fãs que ou estavam preocupados com a falta de ofertas ou impacientes por novos títulos.

Figura 30: **Anime Sakura CardCaptors.**

Fonte: Site social spirit[38].

No Brasil, o anime Sakura CardCaptors foi exibido na Rede Globo, no canal a cabo Cartoon Network, e também no canal a cabo Boomerang. Ressaltamos que o mangá de mesmo nome, no Brasil foi publicado pela JBC com 24 volumes no formato meio-tankobon em 2001, foi o primeiro mangá do Brasil a ser vendido numa banca, o que impulsionou a entrada e venda de outros mangás no país.

Figura 31**: Anime Pokémon.**

Fonte: Site portal anime zone[39].

[38] Disponível em: <http://socialspirit.com.br/categorias/sakura-card-captors> Acesso em out. 2014.
[39] Disponível em: <http://portal.animazone.com.br/2012/04/pokemon> Acesso em out. 2014.

O processo utilizado pelos fãs para incentivar as produções japonesas no Brasil foram feitas dentro do contexto da cibercultura, onde a internet teve e tem muito mais forte atualmente, um papel fundamental, através de *fandoms*[40], blogs e sites. Os fãs legendavam os seriados a partir do inglês, normalmente quando seus títulos favoritos passavam nos EUA, e disponibilizavam para *download,* processo que é muito aplicado nos dias de hoje, não só no âmbito da cultura pop japonesa, e não exclusivamente apenas aqui no Brasil (CARLOS, 2011).

Atualmente, podemos dividir o público que acompanham tais produções nipônicas no Brasil e respectivamente em Campina Grande – PB, entre aqueles que acompanham apenas os animes pelas emissoras de televisão e aqueles que buscam esse material nos meios digitais. Os primeiros assistem não apenas animes japoneses, mas também outras animações das quais estão disponíveis na programação. Aqueles que buscam as mídias japonesas pela internet, são formados por jovens de todas as faixas etárias que utilizam a mesma "como meio de troca de materiais e downloads e que, em geral, possuem um maior conhecimento sobre a cultura japonesa e praticam cotidianamente algo relacionado a esta, seja acompanhar alguma mangá, anime ou participar de grupos em redes sociais relacionados (LEITE, 2011).

Uma das principais consequências da inserção da "*cultura otaku*" através desses artefatos culturais na sociedade brasileira e campinense, foi a criação dos "*animencontros*", que atualmente acontecem em todo o Brasil, existindo desde os de pequeno porte aos de mega porte, como demonstra Machado (2009) acerca dos eventos mais conhecidos no Brasil. O autor os divide em quatro categorias:

[40] O fandom aplica-se geralmente na Internet, entre os usuários que se prontificam a passar horas online discutindo sobre o tema e debatendo ideias diferentes. As atividades mais frequentes entre um fandom são os cosplays, os fanzines, dōjinshis (fanzine com qualidade de revista profissional), as histórias de ficção publicadas online (fanfictions, fanfics ou fics), em formato de vídeo (fanfilms) ou também fanarts, as convenções e encontros e mais popularmente a coleção de produtos e reportagens sobre o tema abordado.

1. Pequeno Porte: AnimeNeves, em Minas e Matsuris da Praça do Japão, em Curitiba. Possuem de 200 a 1.000 participantes.
2. Médio Porte: AnimeXD em Curitiba; Animingá, em Maringá; Anifest, em Bumenau; Anima Weekend, em Florianópolis, Itajaí; WCS (*World Cosplay Summit*), em São Paulo. Possuem de 1.000 a 3.000 participantes.
3. Grande Porte: Kodama, em Brasília; Z Festival, em Porto Alegre; SANA, em Fortaleza; AnimeABC, em São Paulo, AnimeCon, também em São Paulo – Considerado o mais tradicional do Brasil em sua 10ª edição em 2008, que possui entre 3.000 e 40.000.
4. Mega Porte: AnimeFriends de São Paulo – considerado o maior da América Latina, que possui acima de 30.000 participantes. O numero já chegou a 86.000 participantes em 2007 (MACHADO, 2009, p. 50).

Os animencontros são definidos por Machado (2009), como espaços criados pelos jovens otakus onde o mesmo se caracteriza pelos interesses em comum, no caso, a cultura pop japonesa, que é apropriada e ressignificada a partir da hibridação.

Em Campina Grande-PB, como foi citado anteriormente, acontecem anualmente dois *animencontros* dos quais abrangem um público que chega a passar dos 4.000 participantes, estando entre estes, crianças, jovens e adultos, tanto da cidade quando de regiões e Estados circunvizinhos. Nesse sentido, ao falarmos de “identidade otaku” em Campina Grande, percebemos num primeiro momento que apesar dos jovens campinenses terem nascido e crescido na cidade em questão, terem sido construídos historicamente como brasileiros, criam um laço de identificação com uma cultura completamente oposta a sua, como no caso da japonesa.

Ao identificarmos o jovem campinense fã da cultura japonesa como “otaku campinense” e fazemos um comparativo com o otaku tradicional do Japão, percebemos diversas diferenças, não só no que concerne ao gosto pessoal, mas também no quesito ser homem e ser mulher na sociedade nipônica, no caso das meninas, no Japão, são mais valorizadas quando tem em mente o pensamento de tornarem-se boas mães e boas esposas que sejam capazes de abandonar um emprego em detrimento do lar.

No Brasil, tal semelhança era encontrada no século passado, onde se esperava das mulheres apenas que fossem boas mães e boas donas de casa. No caso dos meninos, a androgenia é bem vista e respeitada, rapazes com características femininas fazem parte do padrão de beleza japonês, o que não acontece na nossa sociedade, e ambas as identidades, femininas e masculinas andrógenas são refletidas em muitos mangás e animes. Não cabe aqui, discutirmos as questões de gênero, apenas ressaltar algumas das diferenças que podem ser percebidas num primeiro olhar sobre a cultura japonesa em detrimento da brasileira em relação aos jovens.

Ao percebermos a situação do jovem campinense no contexto social da modernidade, aonde a juventude como construção social vai além da ideia de limitação a uma determinada faixa etária e ultrapassa também a ideia de que sua constituição seja idêntica e uniforme em todas as culturas, construindo-se a partir das diferentes práticas sociais nas quais os jovens estão inseridos devido às influências das quais os mesmos estão expostos diariamente, através das representações que se dão pelas mídias advindas do fenômeno da globalização, como internet, televisão, games, animes, musicas, animações, filmes, histórias em quadrinhos e etc. Entendemos então, que a juventude campinense se apropria de outras culturas através destas mesmas representações, e as ressignificam, criando um conjunto de práticas culturais que demarcam o surgimento de uma nova cultura híbrida, percebemos assim, que o jovem é também produtor de cultura.

4. Narrativas da cultura juvenil japonesa entre jovens campinenses

*"**Oração do Otaku**"*

Anime nosso que estas no Japão,

Lido seja o vosso mangá,

Venha a nós animes completos,

Assim na net como na tv,

A Neo Tokyo nossa de cada dia nos dai hoje,

Perdoai os cosplays malfeitos,

Assim como nos perdoamos,

Os que acham que anime eh coisa de criança,

Não deixeis que emos vá aos eventos,

E livrai o anime da tv aberta,

Amém! – Otaku Firb.

Neste capítulo, discutiremos a representação da cultura pop japonesa em Campina Grande e como os jovens campinenses se apropriam das mesmas, que são representadas nos animes, mangás e tokusatsus, ressiginificando-as e criando novas práticas culturais juvenis. Para isso, utilizaremos a narrativa de jovens campinenses que tem contato direto com a cultura japonesa, seja participando de eventos ou discutindo a respeito nas redes sociais com outros jovens que compartilham do mesmo interesse.

4.1 Discutir as representações da cultura japonesa nos encontros de cosplay campinense.

Desde 2006, acontece em Campina Grande um evento destinado a cultura pop japonesa, o Encontro Nipon, organizado e coordenado pelo idealizador Harley Jorge (figura 32). Os primeiros dois anos de sua existência foram sediados no prédio do Sesc Centro (figura 33), entretanto, devido ao aumento de jovens que passaram a ir ao evento anualmente, houve a

necessidade de transferí-lo para um lugar mais amplo. Neste sentido, o terceiro ano do evento foi sediado no Colégio das Damas (figura 34) por ser um lugar com mais espaço.

Figura 32: **Coordenador do evento ENi com o dublador Charles Emmanuel. 2014.**

Fonte: Página do Encontro Nipon no Facebook[41].

A oitava edição do encontro Nipon, que aconteceu na sede da FIEP contou com a participação de dois dubladores de animes, filmes, séries, desenhos, games e afins, nos eventos e é comum os mesmos darem uma palestra falando um pouco de sua carreira, respondendo também as perguntas da plateia, em sua maioria jovens, que acompanham o trabalho dos dubladores.

[41] Disponível em <https://www.facebook.com/CurtindoENi> Acesso em Out. 2014.

Figura 33: **II Encontro Nipon no Sesc Centro-CG. 2007.**

Fonte: Página do Encontro Nipon no Facebook[42].

Figura 34: **III Encontro Nipon no Colégio das Damas-CG. 2008.**

Fonte: Página do Encontro Nipon no Facebook[43].

O interessante é que a cada ano o evento mostrava se superar, sempre com uma quantidade de jovens maior que o evento anterior e foi nessa perspectiva de acomodar os participantes em um lugar amplo e confortável que os eventos seguintes passaram a ser sediados no Colégio Estadual da Prata (figura 35-35), onde continuaram por mais quatro edições, o último, que

[42] Disponível em <https://www.facebook.com/CurtindoENi> Acesso em Out. 2014.
[43] Disponível em <https://www.facebook.com/CurtindoENi> Acesso em Out. 2014.

aconteceu nos dias 11 e 12 de outubro de 2014, devido a grande quantidade de pessoas, foi substituído para o prédio da FIEP (figura 37), acomodando um total aproximado de quatro mil pessoas. O aumento do público que vai anualmente ao Encontro Nipon demonstra a força da expressão da "*cultura otaku*" na cidade. O organizador Harley Jorge comenta que:

> O Encontro Nipon, também conhecido abreviadamente como ENi, foi um projeto inicialmente para ser pequeno, coisa entre amigos, para se divertir e assistir anime prioritariamente... Mas já desde o primeiro evento, inserimos duas salas de animes, concurso cosplay, karaoke e jogos... A primeira edição só mostrou que o ENi seria um evento de sucesso, subindo degrau a degrau, ano após ano (nipon.b7web, 2014).

Figura 35: **IV e V Encontro Nipon no Colégio Estadual da Prata-CG. 2009-2010**.

Fonte: Página do Encontro Nipon no Facebook[44].

Devido ao sucesso das edições anteriores e crescente número de jovens aumentando a cada edição, os eventos IV, V, VI e VII do ENi passaram a acontecer no Colégio Estadual da Prata, por ser o maior colégio em porte físico de Campina Grande – PB e contar com um ambiente mais espaçoso, com auditório de 800 cadeiras, capaz de acomodar boa parte dos participantes do evento.

[44] Disponível em <https://www.facebook.com/CurtindoENi> Acesso em Out. 2014.

Figura 36: **VI e VII Encontro Nipon no Estadual da Prata-CG. 2011-2012.**

Fonte: Página do Encontro Nipon no Facebook[45].

O evento conta anualmente com um público jovem que se identifica com a cultura pop japonesa, além de trazer jovens que literalmente vestem seu personagem favorito através da performance cosplay. Nos eventos, podemos encontrar diversos cosplays de qualidade e alguns muito criativos,

Figura 37: **VIII Encontro Nipon na FIEP-CG. 2014.**

Fonte: Página do Encontro Nipon no Facebook[46].

[45] Disponível em <https://www.facebook.com/CurtindoENi> Acesso em Out. 2014.

Nesse sentido, o ENi, é um evento que já tem duração de 9 anos, porém conta com 8 edições, pois em 2013 não houve evento, percebemos que o foi sendo transferido para diversas localidades dentro da cidade de Campina Grande - PB, tendo em vista as proporções que o evento tomava a cada edição. No aspecto cultural, o ENi reúne todos os anos centenas de jovens, crianças e adultos interessados pela cultura japonesa e Geek, estes que não são apenas da cidade, vindo também um público fiel de outros estados e cidades próximas.

O ENi disponibiliza, através de duas páginas e um grupo no facebook, um ambiente virtual para reunir o público interessado pela cultura pop japonesa, disponibilizando também, informações acerca das atrações do evento e procurando se informar sobre a opinião dos participantes do evento, na tentativa de não só criar um laço com aqueles que participam, como trazer sempre atrações que vão agradar ao público. Segundo R. M. P. F. (2014):

> Como Campina é uma cidade com grande número de jovens é universitária, a cultura se propaga muito fácil, além dos eventos de anime que são uma peça chave para que novos adeptos dessa cultura (R. M. P. F, 2014).

Os jovens que participam do ENi, cobrem todas as faixas etárias, desde pré-adolescentes a jovens universitários, tendo também adultos que cresceram acompanhando a onda de tokusatsus e animes na TV desde a década de 1960-1980, ou pais que vão acompanhando seus filhos, alguns chegando até a fazer cosplay[47] em dupla com estes. Um dos maiores veículos de informação sobre os artefatos culturais nipônicos hoje é a internet, no contexto da cibercultura como relata E. J. E:

> A internet possibilitou uma maior visibilidade dos produtos culturais japoneses. Aprendemos a gostar de animes na década de 90 com as exibições de Cavaleiros, Dragon Ball e etc. De lá pra cá, a cultura japonesa só vem ganhando fãs em todo Brasil e em Campina Grande não seria diferente (E. J. E, 2014).

---

[46] Disponível em <https://www.facebook.com/CurtindoENi> Acesso em Out. 2014.

[47] Abreviação de costume play ou ainda de costume roleplay (ambos do inglês) que pode traduzir-se por "representação de personagem a caráter", "disfarce" ou "fantasia".

São varias as atrações que o evento proporciona, visando atrair o gosto não só de quem gosta da cultura japonesa, mas também os jovens campinenses que gostam da cultura sul coreana atrelada a música (KPop) e também aqueles que gostam da cultura Geek[48] norte-americana. Assim, buscando sempre fazer campeonatos de games e E-sport para atrair também o público jovem fissurado em jogos.

O ponto alto do Nipon são os concursos cosplayers, cospobre[49] (figura 38), de desenho e os campeonatos de jogos, onde aqueles que se caracterizam mais fielmente a seu personagem favorito são premiados, assim como premiam também os vencedores dos campeonatos de jogos e os de desenho. Existem vários aspectos dentro do evento que são interessantes para a pesquisa da cultura juvenil campinense atrelada a cultura pop japonesa, entretanto, nos apegaremos apenas a questão da influencia da cultura pop japonesa no contexto dos jovens campinenses que veem no evento ENi, uma possibilidade de compartilhar interesses, fazer nova amizades e participar dos concursos como uma possibilidade de se aproximar de uma cultura oposta a encontrada por aqui.

[48] Gíria inglesa que se refere a pessoas peculiares ou excêntricas, obcecadas por tecnologia, eletrônica, jogos eletrônicos ou de tabuleiro, histórias em quadrinhos, livros, filmes, animes e séries.

[49] São pessoas que utilizam materiais recicláveis e derivados para criar um personagem. O custo de um cospobre é praticamente nulo, pois se trata de materiais achados em sua própria casa.

Figura 38: **Cospobres do ENi8. FIEP-CG. 2014.**

Fonte: Página do Encontro Nipon no Facebook[50].

No que abrange possíveis choques culturais por parte de quem não conhece a cultura nipônica, ela acontece principalmente por Campina Grande - PB ser conhecida como a cidade do maior São João do mundo, a cidade do forró, este que tem duração de 30 dias e acontece no mês de junho. Dentre outras características culturais atribuídas à cidade, ela também é conhecida como aquela que tem uma das maiores feiras centrais do interior nordestino, bem como ser uma cidade universitária, contando com o total de 17, sendo duas públicas. Um misto de símbolos culturais que acaba abrindo espaço também, mesmo que timidamente, a cultura pop japonesa, e se há ainda certo estranhamento, este fique talvez a cargo principalmente das pessoas mais religiosas da cidade, que não conhecem e evitam se aprofundar a respeito, como afirma A. L. A. S (2014):

> Acho que a expressão da cultura pop japonesa em Campina ainda é pequena, em parte por ser uma cidade muito religiosa, mas no meio em que é conhecida, a recepção é bastante positiva, tanto dos animes quanto para os mangás (A. L. A. S, 2014).

O estranhamento é percebido também por aqueles que se caracterizam nos dias dos eventos da cidade e saem pelas ruas em direção ao local do evento, como relata Y. S. C. (2014):

[50] Disponível em <https://www.facebook.com/CurtindoENi> Acesso em Out. 2014.

> Muitos jovens que gostam da cultura japonesa têm medo de expressar para as outras pessoas, pois acham que serão taxados de ridículos, idiotas, doidos. Por mim eu não dou a mínima para o que as pessoas falam quando eu saio com cosplay's pela rua sem ser um evento (Y. S. C, 2014).

Entretanto, em relação ao choque cultural, encontramos divergências nos relatos dos jovens campinenses, enquanto alguns acreditam que existe sim preconceito e as práticas sociais relacionadas a essa cultura são vistas como algo infantil, como muitas vezes é noticiado pela mídia local, outros acreditam que a cultura nipônica encontra em Campina Grande um terreno fértil para a sua disseminação, como afirma L. M. S. F (2014), acerca da recepção de tal cultura na cidade:

> Muito boa. Tendo participado de duas edições do ENI (Encontro Nipon, evento realizado em nossa cidade) pude perceber um aumento de participações de uma edição para outra, o que reflete uma aceitação positiva e busca em conhecer mais dessa cultura (L. M. S. F, 2014).

Desta forma, é possível afirmar que tal estranhamento e preconceito estão regredindo cada vez mais, tendo em vista o espaço que a cidade de Campina Grande - PB sede anualmente e o número de participantes do evento que todo ano aumenta, conforme o relato a seguir afirma:

> Como citado na questão anterior, até mesmo as lojas de roupas daqui foram obrigadas a diversificar seus catálogos para atender a demanda. Camisetas de animes, por exemplo, são bem mais fáceis de encontrar do que já foram antigamente, com o aumento do número de cosplayers, tem até costureiras especializadas para fantasias! E isso afeta diretamente o comportamento do jovem campinense. É perceptível que ao menos o preconceito com pessoas com esse tipo de gosto diminuiu bastante. Se antes usar uma camiseta de algum desenho animado era motivo de pirraça, hoje é algo facílimo de encontrar nas esquinas da cidade. O preconceito ainda existe, mas de certa forma, diluído e talvez estagnado. Outro ponto bem notável é a valorização dos artistas. Há agora certo interesse por parte de um artista (seja no desenho, escultura, costura ou música) em divulgar o seu trabalho como artista, e os animes e mangás são fontes férteis para esse tipo de

> público. Jovens artistas estão começando a ser reconhecidos, e se sentem mais confortáveis em mostrar seu trabalho, fazendo o que gostam, usando o tema que gostam, mostrando a um público que se interessa. Por exemplo, os cosplayers passam praticamente o ano inteiro projetando e aperfeiçoando suas fantasias, que serão usadas no máximo, dois dias em algum evento (E. S, 2014).

No que se refere ao jogo das identidades, os cosplays nos mostram como é forte o laço de ligação que une o jovem campinense a cultura nipônica, tornando o sujeito capaz de vestir-se e agir igual ao personagem que mais se identifica e dedicando horas, dias e muitas vezes construindo seu cosplay durante o ano inteiro para usá-lo durante um único dia em determinado evento. Conforme Hall (2006, p. 84) afirma, “a continuidade e historicidade da identidade são questionadas pela imediatez e pela intensidade das confrontações globais”, desta forma, o autor explica que existem varias identidades possíveis de nos influenciar continuamente e os jovens campinenses que praticam a performance cosplay buscam na cultura pop japonesa aquelas com as quais mais se identificam.

Segundo Hall (2006), as discussões acerca da identidade mostram que as velhas identidades, singulares e unificadas, conhecidas por estabilizarem o mundo social, entraram em declínio com o surgimento de novas identidades, agora fragmentadas. Hall (2006) afirma que:

> A assim chamada "crise de identidade" é vista como parte de um processo mais amplo de mudança, que está deslocando as estruturas e processos centrais das sociedades modernas e abalando os quadros de referência que davam aos indivíduos uma ancoragem estável no mundo social (HALL, 2006, p. 07)

Hall (2006), afirma ainda que a mudança na modernidade tardia responsável pelo inicio da “crise de identidade” está diretamente relacionado com o processo da “globalização” e seu impacto sobre as identidades culturais, onde observamos as sociedades modernas em rápidas e constantes mudanças. Pautando-se em teóricos como Harvey (1989) e Lacau (1990), Hall (2006) entende as identidades culturais na pós-modernidade, como descentralizadas e deslocadas, caracterizando as sociedades desse contexto

pela ideia de “diferença”. Identidade e diferença estão intrinsecamente ligadas, já que uma depende da outra no processo de abertura de novas articulações e na criação de novas identidades que tem como consequência a desarticulação das identidades do passado. Partindo da ideia de Lacau (1990), Hall (2006) afirma que:

> As sociedades da modernidade tardia, [...] são caracterizadas pela "diferença"; elas são atravessadas por diferentes divisões e antagonismos sociais que produzem urna variedade de diferentes "posições de sujeito" — isto é, identidades — para os indivíduos. Se tais sociedades não se desintegram totalmente não é porque elas são unificadas, mas porque seus diferentes elementos e identidades podem, sob certas circunstâncias, ser conjuntamente articulados. Mas essa articulação é sempre parcial: a estrutura da identidade permanece aberta. Sem isso, argumenta Laclau, não haveria nenhuma história (HALL, 2006, p. 17).

Segundo Hall (2006), o conceito de identidade passou ao longo dos anos por muitas discussões teóricas, recebendo assim críticas em diversas áreas do conhecimento que colocaram em cheque a ideia de identidade em sua forma original. Entretanto, não houve, apesar das discussões, a substituição do conceito por outro diferente, o que nos leva a continuar utilizando-o a partir das novas perspectivas teóricas que partem da descontração do termo “identidade” e passam a pensá-lo indo além de seu sentido original.

Hall (2006), afirma que, quando falamos de identidade, automaticamente pensamos em “essência” e características pessoais, naquilo que uma pessoa “é” em contraposição ao que ela “não é”, todavia, o conceito trazido por Hall (2006) não é essencialista, mas sim estrategista e posicional, e parte da ideia de que ninguém permanece do inicio ao fim sem nenhuma imutabilidade em sua identidade, da mesma forma que na questão da identidade cultural, o “eu” coletivo que nos une ao outros “*eus*” que partilham uma história e ancestralidade em comum também não nos torna uma unidade imutável, que se sobrepõe as outras diferenças supostamente superficiais em relação a “nós”. Essa base de identidade no sentido original foi construída historicamente, e segundo Hall (2006) é mais adequado falar de identidade na

modernidade tardia, a partir de sua desconstrução, onde as mesmas passam a ter importância no sentido em que se mostram fragmentadas e fraturadas.

Nesse sentido, se Hall (2006) afirma que a "crise de identidade" está diretamente relacionada ao fenômeno da globalização é a partir das representações difundidas no interior desse fenômeno que analisamos as práticas cotidianas dos jovens "*otakus campinenses*", onde Certeau (1994) entende que são as relações sociais que determinam o indivíduo e tem como foco de análise tais relações.

É nesse sentido então que procuramos entender como se dão as práticas sociais dos jovens campinenses a partir das relações que esses tem com as representações da cibercultura em relação à cultura pop japonesa, pensando nas "artes de fazer" que segundo Certeau (1994), "são as mil práticas pelas quais os usuários ou consumidores, aqui chamados de "otakus campinenses" se (re)apropriam do espaço organizado pelas técnicas de produção sócio cultural e alteram o funcionamento das estruturas tecnocráticas através de suas táticas articuladas aos detalhes do cotidiano".

4.2 Percepções da cultura juvenil japonesa nas narrativas de jovens campinenses.

Para mostrar como tais práticas se dão no contexto juvenil campinense, faz-se necessário antes, fazer um mapeamento sobre como essa cultura pop japonesa teve seu inicio no Brasil e a partir de que representações se deram as primeiras relações de identidade com a mesma e como ela se dá atualmente em Campina Grande - PB.

Apesar do estranhamento e certo preconceito com o qual os admiradores da cultura pop japonesa atrelada ao anime, mangá e tokusatsus sofrem no Brasil, na atualidade, pode-se dizer que a mesma é algo muito presente na vida das pessoas e mesmo aqueles que não conhecem esses artefatos culturais reajam a um fã com estranhamento, é certo que os mesmos já tenham tido mesmo que indiretamente algum contato com algum artefato da

cultural nipônico, mesmo que esse contato não tenha se dado através dos animes, mangás e tokusatsus.

A cultura japonesa está presente em nossas vidas desde o simples “miojo” que comemos ou compramos para nossos filhos, no aparelho eletrônico da Semp Toshiba que temos ou vemos a venda em lojas pela cidade, nos acessórios da Hello Kitty que adquirimos para as crianças da família, nos automóveis das marcas Toyota, Nissan, Honda, Suzuki, Mitsubishi e Mazda que observamos circulando pelas ruas e também nos diversos restaurantes de comida japonesa e oriental que temos em nossa cidade.

Até mesmos os jovens que não tem contato com os artefatos da cultura pop japonesa, já pararam para ver na televisão alguma luta de artes maciais, sabem o que é um bonsai ou já ouviram falar de algum preceito budista em algum momento da vida, já deve também ter possuído ou almejado ter um Playstation ou um Nintendo, assim como já jogou games como Street Fighter, Zelda, Super Mário, Final Fantasy, Devil May Cry ou The King Of Fighter. Enfim, por menos interesse que alguém possa ter sobre a cultura japonesa, é certo que em algum momento ela tenha consumido algo relacionado, mesmo que indiretamente. Podemos dizer, que foi desta forma que os atuais *otakus campinenses* começaram sua relação com os artefatos japoneses, sem saber o que eram e de onde vinham.

> Eu assistia anime desde os 5 anos mesmo sem saber o que era, eu preferia muitas vezes assistir aqueles "desenhos" com traços estranhos do que assistir desenhos americanos, eu não via graça neles. O meu gosto por anime veio pela minha família que gostam muito de animes. Além disso, acredito que se não fosse os animes eu pudesse estar estragando minha vida com drogas e bebidas em exagero (Y. S. C, 2014).

Ao procurarmos na história do Brasil um início para a configuração da cultura otaku, podemos dizer, baseando-se em alguns estudiosos da cultura japonesa, como Carlos (2009), que a mesma teve seu início na década de 1960, mais precisamente em 1965, com a exibição do tokustatsu *National Kid* (figura 39), primeiro programa japonês a ser exibido em território nacional, sendo exibida pela TV Record em São Paulo, quando ainda existiam muitas

famílias que se quer possuíam aparelho de TV, algumas cidades não possuíam transmissoras, assim como muitas cassa também não tinham energia elétrica.

Desta forma, os telespectadores de National Kid no Brasil faziam parte da geração nascida na década de 1950, ou eram imigrantes japoneses que vieram tentar a sorte no Brasil. Podemos assim concluir que poucos realmente assistiram o pioneiro dos heróis mascarados naquela época, embora exibido em horário nobre, nos finais de semana.

Figura 39: **National Kid.**

Fonte: Site Cultura japonesa[51].

Ao discorrer sobre o fenômeno do anime no Brasil, Bacelar (2010), afirma que os seriados japoneses chegaram ao país junto à inauguração da primeira emissora de televisão do Brasil e da América Latina, a TV Tupi. O autor também comenta que esta iniciativa teve um começo com poucos recursos e estrutura, o que levou a emissora a importar atrações de outros países para preencher a grade de programação. Devido a estas circunstâncias, houve a chegada do primeiro desenho animado a ser exibido no país, o Pica Pau, que foi transmitido inicialmente com o áudio original em inglês, já que as dublagens nacionais só surgiriam em 1957.

[51] Disponível em: < http://www.culturajaponesa.com.br/?page_id=109 > Acesso em out. 2014.

Mesmo com as poucas possibilidades de sucesso devido aos impasses do contexto da época em relação à energia elétrica, baixo número de emissoras, e condições financeiras para possuir um aparelho de TV, outras oito séries japonesas foram televisionadas no Brasil, assim como animes, entre outros artefatos da cultura pop japonesa, como mostra Gusman Apud Carlos (2009):

> A Record, por exemplo, mostrou vários deles nos anos 70, como A Fuga de King Kong (de 1967), o divertidíssimo King Kong versus Godzilla (de 1962) e Latitude Zero (de 1969). Também na Record, a tartaruga gigante Gamera teve exibidos quase todos os seus filmes dos anos 60 e 70 (alguns também puderam ser vistos na Sessão da Tarde na Globo). [...] o bom e velho Godzilla também teve exibidas algumas aventuras de sua fase moderna. O SBT mostrou as batalhas contra Biollante (89), King Ghidra (91) e Mothra (92) (CARLOS, 2009, p. 01).

Segundo afirma Carlos (2009), o número de programas japoneses em território nacional aumentou em 1974 para 24, sendo que destes, 17 eram animes. “Entre os títulos estavam: Ultramen, Speed Racer e A Princesa e o Cavalheiro”. Na década de 1980, o número de títulos aumentou para 38, onde 22 eram animes. Viliegas Apud Carlos (2009), afirma que de todos os títulos que eram televisionados no Brasil, dois causaram furor: Jaspion e Changeman. Chegaram ao Brasil um ano após suas estreias no Japão, por volta de 1986. Pode-se dizer que foram o sucesso desses tokusatsus que abriram caminho para mais artefatos da cultura pop japonesa em nosso país (CARLOS, 2009).

Mas foi na década de 1990, com a estreia de Cavaleiro dos Zodíacos (1994) e Dragon Ball (1996) que houve um maior interesse das emissoras pelos animes, tendo em vista os autos índices de audiência dos mesmos e por ser uma opção de programação infantil muito barata. Foi no embalo dos sucessos de Cavaleiros do Zodiaco e Dragon Ball que outros animes chegaram ao Brasil, como Sailor Moon (1996), Shurato (1996), Samurai Warriors (1996), Yu Yu Hakusho (1997) e Super Campeões (1998), (COSTA, 2012).

Segundo Costa (2012), o sucesso desses artefatos culturais em território nacional se deu principalmente pela densidade das histórias e pela linguagem

diferente, onde, mesmo com as censuras da TV aberta, era possível ver personagens sangrando, morrendo e uma presença maior de erotismo. Carlos (2009) afirma que:

> Praticamente, todos os canais brasileiros exibiram, em certo momento, alguma dessas produções, quando muito não criaram horários especiais para elas. Conforme Torelli (2001: 17), "não foram só as séries animadas japonesas que fizeram sucesso nos últimos 40 anos na TV brasileira. Também pudemos acompanhar inúmeros longas-metragens nas 'sessões da tarde'". Percebendo o poder mercadológico dos produtos japoneses, as editoras brasileiras começariam a lançar os quadrinhos (CARLOS, 2009, p. 02).

Com o desenvolvimento das tecnologias digitais, bem como a da *internet,* por volta de 2000, os jovens que se tornaram fãs dessa cultura tomaram conhecimento dos *fansubs*[52]*,* o que mudou completamente a forma como os *otakus brasileiros*[53] passaram a consumir os artefatos culturais relacionados à cultura pop japonesa (COSTA, 2012). Nesse momento, a banda larga (internet de alta velocidade) e computadores acessíveis, possibilitaram aos jovens não só ler mangás online, como também não precisar esperar mais o próximo episódio ser exibido na TV, podendo baixá-lo de *fansubs* dedicados a legendar os títulos e disponibilizarem para download.

É dentro desse processo de avanço das tecnologias digitais em que percebemos como a cibercultura influencia a vida cotidiana dos jovens campinenses, no sentindo em que a mesma tem sido invadida progressivamente pela virtualização, o que nos leva a questionar as consequências dessa realidade virtual nas práticas e nas identidades sociais, onde as mesmas se articulam a uma cultura diferente, a japonesa. Considerando que o ciberespaço possibilitou a abertura de novos mundos para os jovens, entendemos que estes sujeitos constroem uma vida virtual como

---

[52] Um grupo de fãs que colocam legendas em filmes ou série de TV de outra língua, sem autorizações dos criadores das obras, por conseguinte podendo ser de maneira ilegal. Eles agem geralmente quando as obras não foram lançadas oficialmente no país. Mas há casos em que o fansub é uma concorrência direta e ilegal com as ofertas comerciais normais quando a obra é distribuída oficialmente em outros países que o país de origem. Hoje a palavra é de uso amplo também em português, especialmente entre fãs de *anime*.

[53] O termo otaku era desconhecido no Brasil. Até que surgiram as primeiras cópias de Otaku no Vídeo, e a comunidade "pré-otaku" se identificou com os personagens ecom o termo, e o adotou para si.

extensão da realidade, onde através de páginas de relacionamentos, como o facebook, trocam ideias e compartilham o interesse pela cultura pop japonesa.

Podemos considerar que para os teóricos como Jodelet (2001), Chartier (1999), Pesavento (2004) e Cardoso (2000) que estudam as representações sociais, o interesse maior é pelo "pensamento do senso comum, do cotidiano da vida das pessoas e dos grupos aos quais pertencem" (SANTOS, 2011). Desta forma:

> A teoria das representações sociais se interessaria, dessa forma, por compreender como os indivíduos, inseridos em seus respectivos grupos sociais, constroem, interpretam, configuram e representam o mundo em que vivem. Assim entendidas, as representações sociais são sintetizadores das referências que os diversos grupos fazem acerca do que conseguem apreender de suas vivências sociais inseridos no tempo e espaço (SANTOS, 2011, P. 34).

Partindo então do conceito de representação exposto pelos teóricos acima citados, procuramos entender como os fenômenos humanos (neste caso por fenômenos humanos, entendemos as práticas dos jovens campinenses no contexto da cibercultura e atreladas à cultura pop japonesa) podem ser conhecidos e explicados a partir de uma perspectiva coletiva, mas sem ignorar o indivíduo. Podemos construir uma realidade comum a um grupo de jovens que articulam seu cotidiano á práticas relacionadas aos animes, mangás e tokusatsus, onde Cardoso Apud Santos (2011), afirma que a construção dessa realidade comum se dá a partir de como tais representações sociais identificadas nessas práticas são construídas a partir de representações mentais examinadas no nível individual. Pois segundo Cardoso (2000), "as representações mentais constituem a matéria prima das representações sociais".

Sobre a vida cotidiana, Certeau (1994) afirma que as formas pelas quais os sujeitos anônimos consomem ideias, produtos e valores não se dão de forma passiva e uniforme na medida em que esses produtos são distribuídos ou difundidos pelo mercado e pelos poderes sociais. A partir do momento em que existe consumo de bens culturais e materiais, existem sempre

apropriações e ressignificações que não podem ser previstas por aqueles que a produziram, e sendo estas incontroláveis, modificam a pretensão para qual foi planejada originalmente.

Em suas pesquisas sobre o cotidiano, Certeau (1994) se preocupou em demonstrar o ponto de vista dos consumidores, os usuários, e suas *astúcias* no ato de consumir produtos, valores e ideias, bem como todos os produtos dos bens materiais e culturais. Nesse sentido, partindo da ideia de Certeau (1994), nosso interesse não é pelos produtos culturais como oferecidos no mercado dos bens, mas pelas diferentes maneiras que os jovens, como sujeitos anônimos consomem e ressignificam tais bens culturais atrelados à cultura pop japonesa no contexto da cibercultura em suas práticas cotidianas.

Desta feita, partindo do pressuposto de que a cultura pop japonesa atrelada a mangá, anime e tokusatsu funciona segundo Certeau (1994), como "*estratégia*" de seus produtores e entendendo que ela se perpetua através de suas produções, percebemos através das analises das narrativas de jovens campinenses, os "*usuários*", como estes operam em suas "*táticas*", apropriando-se desta cultura cotidianamente, onde a partir da individualização que os mesmos fazem da cultura pop japonesa em Campina Grande, acabam por transformar os espaços urbanos da cidade e o ciberespaço em locais para ritualizar ás práticas nipônicas se apropriando das mesmas. Segundo o autor, o problema se torna analisar as práticas cotidianas enquanto uma lógica de práticas, como uma rede de operações cuja forma pode ser investigada (CERTEAU, 1994).

Desta forma, percebemos que a influência da cultura pop japonesa entre os jovens campinenses se dá principalmente pela identificação que os mesmos têm com os personagens, tendo em vista que no geral, os personagens são mais humanizados, iniciam suas jornadas como pessoas comuns e lutam para conquistarem seus objetivos sem deixar de lado sentimentos que são comuns a qualquer ser humano: amizade, lealdade, coragem e amor, o que tem como consequência uma identificação maior dos jovens com tais produções culturais não só dentro do contexto juvenil campinense como em qualquer sociedade, bem como em qualquer idade, levando em conta que no que concerne às

produções japonesas, existem temas para todas as idades, desde mangás e animes destinados as crianças, aos jovens, aos adultos e até mesmo para os idosos.

O campinense R.M.P.F, quando questionado sobre de que maneira a produção cultural juvenil japonesa influencia, hábitos, costumes e comportamentos dos jovens campinenses responde que:

> Sim, especialmente na construção do caráter e da personalidade, muitos dos valores éticos que são mostrados na cultura pop japonesa, são absorvidos pelos jovens e continuam com eles por toda a vida (R. M. P. F. 2014).

Nesse sentido, percebemos que as produções japonesas, enquanto *estratégias* não apenas criam um laço de identidade com os *usuários* como também refletem na forma como os jovens passam a ver o mundo. Sobre essa mesma perspectiva, o depoimento de uma jovem campinense alega que:

> Acho que o consumo de produtos culturais japoneses tem influenciado e muito os jovens campinenses seja na forma de pensar, se vestir e até de agir. Os animes, apesar de narrarem histórias diferentes, possuem no fundo uma mesma temática, todos incentivam muito a valorização da amizade e a vontade que os protagonistas possuem de realizar seus sonhos, independente das dificuldades que possam vir a encontrar. Em geral, o personagem tem defeitos e qualidades como qualquer pessoa e isso que cria maior empatia com os leitores de maneira muito mais. Acho que esses ideais vêm formatando toda uma geração de crianças e adolescentes (E. J. E. 2014)

Chartier (1990, p. 16-17), em seu conceito de representação procura "identificar o modo como em diferentes lugares e momentos uma determinada realidade social é construída, pensada, dada a ler". Deste modo, podemos inserir no contexto juvenil campinense em sua relação com a cibercultura e os bens culturais nipônicos, o conceito de representações sociais, tendo em vista que o mesmo aborda temas como: relações de sociabilidade, a forma como se vê o mundo, atitudes perante a morte, comportamentos religiosos, crenças, e etc. Partindo do pressuposto de representação, a cultura pop japonesa atrelada à cultura juvenil campinense pode ser estudada como algo que "tome por

objetivo a compreensão das representações do mundo social, que o descrevem como pensam que ele é ou como gostariam que fosse" (Chartier, 1990, p. 19). Nesse sentido, as representações da cultura nipônica em Campina Grande, seriam determinadas pelos interesses dos grupos que as forjam, neste caso, os jovens. Como aborda B. F(2014):

> Na maneira de pensar, faz os jovens observarem o seu redor de maneira diferente, alterando também sua forma de falar com (gírias, etc), a forma de se vestir (camisas com temática de animes, etc) e também a forma de agir em frente ao cotidiano (B. F, 2014).

Sobre o papel da internet, os jovens campinenses também a reconhecem como facilitadora no processo de busca e acesso a mais informações articuladas à cultura nipônica, o que antes só podia ser visto pela TV, com o advento da internet, os jovens ressignificam suas práticas para com a tecnologia para obterem mais títulos, mais informações, acompanharem blogs relacionados os artefatos que são cotidianamente acompanhados, participarem de grupos de compartilhamento e discussões, como afirma M. O. (2014):

> Principalmente através da internet, que faz os jovens terem mais acesso aos conteúdos e faz com que eles comecem a seguir padrões nipônicos de vida, como música, vestimenta etc. (M. O, 2014).

Sobre a recepção das mídias japonesas no Brasil e entre os jovens campinenses:

> Boa parte dos jovens campinenses conheceram os animes na infância quando nem ao menos sabiam o que "anime" significava. Mas com a popularidade da internet, o acesso a animes jamais exibidos por aqui e a episódios inéditos de alguma série preferida exibida no Brasil, que ainda não foram dublados se tornou extremamente fácil. Hoje a aceitação do jovem campinense é bem maior do que foi há 10 anos, antes da chegada de grandes fenômenos como Naruto e OnePiece, que alavancaram o interesse por esse mercado. A cada dia, é notável que mais e mais jovens se mostraram interessados em conhecer mais animes e mangás, e esse nicho influenciou até mesmo no mercado de roupas da cidade, que teve que se adequar para atender a nova "onda"

> seguida pelos jovens. Claro que ainda existe o preconceito de que esse tipo de público é infantil e esses produtos são destinados para crianças, mas isso não me parece estar impedindo o crescimento do interesse do jovem campinense por animes e mangás. Comunidades da internet, pontos de troca e venda de mangás, lojas de dvd's com animes completos a venda, camisas com estampas de animes conhecidos, produtos escolares ou produtos relacionados a animes, aumento de títulos de mangás disponíveis nas bancas (há 10 anos eram no máximo 5 tipos de mangás nas bancas da cidade, hoje é fácil encontrar 15, 20 títulos diferentes com boas vendas) e eventos para celebração e divulgação desse tipo de mercado se tornaram muito mais presentes no dia-a-dia campinense (E. S, 2014).

Percebemos então, a partir da fala de E. S. (2014) que a influencia da cultura pop japonesa em Campina Grande é tão evidente atualmente que além de influenciar as práticas de jovens, também reflete no comercio da cidade, onde tanto lojas de roupas como também as bancas de revistas/jornais foram influenciados a comercializar tais artefatos assim como se adaptar a grande procura dos mesmos.

Outra representação que reflete nas práticas dos jovens campinense são justamente os eventos que acontecem anualmente, não só na cidade como em outras localidades do Estado. Podemos assim observar que o conceito de representação torna-se essencial para se construir a ideia de "como os indivíduos e os grupos se percebem e percebem os demais", no sentido em que Chartier (2009, p. 49), afirma que as representações dispõem de um poder de persuasão, que fazem crer o que dizem os grupos e os indivíduos, independente de serem verdadeiras ou falsas as ideias propagadas.

Atualmente as animações japonesas são consideradas as melhores do mundo e pode-se dizer que a principal e primeira influência da cultura pop japonesa se deu através dos animes que passavam na extinta TV manchete por volta de 1990. Antes do Japão, os EUA dominavam as grandes mídias, e influenciavam o gosto popular, ditando o que era bom e o que não era, sendo que os mesmos também utilizaram suas animações como forma de impor o seu gosto sua cultura sobre todos.

Podemos notar que tanto os animes, como os mangás, tendo em vista que os animes em sua maioria são na verdade adaptações dos mangás, que os personagens que mais fizeram sucesso foram aqueles que em suas histórias sempre traziam uma forte influência do contexto histórico no qual foram produzidos, nesse sentido, os primeiros animes e mangás de sucesso, assim como os tokusatsus foram de certa forma assimilados, ou com a Segunda Guerra Mundial ou com a Guerra Fria. Entretanto, na medida em que o tempo foi passando, novas histórias foram sendo criadas e as temáticas centrais foram sendo diversificadas para agradar um publico maior. É na configuração de diversidade de temas e qualidade de animação em que os jovens campinenses se ligam a cultura midiática japonesa:

> O fato de abranger diferentes temas e gêneros e a maneira de como tais temas são tratados... É bastante "inspirador", pois é uma cultura extremamente diferente e o indivíduo acaba por traçar paralelos entre sua própria cultura e à Japonesa/Oriental. Também podem servir como uma rota de fuga da realidade (F. D. L. 2014).

Pode-se dizer que o fato de ser uma cultura que se pauta na valorização dos bens culturais atrelados as animações e mangás, assim como os tokusatsus, teoricamente característico do universo juvenil, isto acaba por gerar um peso maior sobre a juventude, no sentido em que os jovens são mais facilmente influenciados, acabando por juntar a qualidade das produções japonesas, que em muito busca na realidade dos jovens influências para construir suas histórias e, em contrapartida também influencia os mesmos. Tais artefatos fazem parte do cotidiano juvenil campinense, os jovens se identificam tanto com a trama e quanto com os dilemas.

Algumas características que são sempre muito difundidas nos mangás, animes e tokusatsus, são as questões relacionadas a disciplina, apoio familiar e a valorização da amizade, ideais que estão presentes na sociedade japonesa e que contribuem na construção e formação do jovem como pessoa, mesmo que sejam características do "*ser japonês*" acabam se fazendo perceber na ressignificação que os jovens campinenses fazem dessa cultura.

> De várias formas, não só ensinando lições de vida e ética como preceitos e filosofias para aprendizagem. Um jovem que assiste a um anime, ao ver a fala de um personagem ainda que seja uma frase de pensamento filosófico, ele gravará a mesma e levará pra sempre consigo. Os animes influenciam também os preceitos sociais da humanidade, como as questões de família, amor ao próximo, amizade, sinceridade, perseverança e muitos outros (E. H. R. R, 2014).

Diferente do que pensa parte da sociedade, não são fatores como a violência que mais chama a atenção e influenciam os jovens nas produções nipônicas, e sim traços constantemente representados na maioria das produções como os valores japoneses relacionados à disciplina, amizade e perseverança.

> Através dos valores que são repassados. Nesse tipo de cultura é comum serem retratados indivíduos de diferentes raças, credos, cores de cabelo, de olhos, sexos, ideologias, convivendo juntos. Acredito que qualquer coisa pode ser ensinada a partir desse tipo de cultura, principalmente valores como amizade e respeito pelas diferenças (S. T. C, 2014).

O fato do jovem se identificar com um personagem já é o suficiente para que haja influência nas práticas cotidianas, seja na maneira como o mesmo passa a ver sua família, com mais respeito, seja na forma como lida com os estudos, tentando ser mais disciplinado, conforme alguns personagens de mangás/animes, seja na forma de se vestir e se portar perante a sociedade.

> Na maneira de pensar, faz os jovens observarem o seu redor de maneira diferente, alterando também sua forma de falar com (gírias, etc), a forma de se vestir (camisas com temática de animes, etc) e também a forma de agir em frente ao cotidiano (B. F, 2014).

É comum identificar um otaku em Campina Grande – PB, observando algumas características como camisas com temas de mangás, animes ou tokusatsus ou mochilas com bottons, também com temas relacionados às produções nipônicas, todo otaku se apropria de algum símbolo relacionado a seu objeto de identificação nipônica, como afirma o jovem A. L. A. S:

> Mudando a forma de vestir (quem gosta de uma série sempre deseja sair com uma camisa com a marca, algum outro adorno, até mesmo como identificador para outras pessoas que também conheçam), o que ouvem os grupos sociais (buscando conhecer pessoas com gostos parecidos, para ter com quem discutir) (A. L. A. S, 2014).

É fato que a juventude, em todo seu percurso como objeto de estudo, mesmo quando trabalhada pelo viés da delinquência, tinha como uma de suas características "ser do contra", principalmente por não aceitar as imposições que o "mundo adulto" lhes pregava. Nesse sentido, ao se depararem com uma cultura que quando representada através de mídias como mangá, anime e tokusatsu, onde é possível ver o jovem e o "ser jovem" de uma forma completamente diferente do que o mesmo está acostumado, é natural que haja um processo profundo de identificação e influência, como mostra A. R. S. L (2014):

> Já foi notado que não só em nossa cidade, que muitos dos jovens que gostam da cultura japonesa são jovens que gostam de estudar, não são afeitos a brigas (ao contrário do que pensam muitos adultos que acham que os animes tornam as crianças violentas) e que tem um bom relacionamento com pais e amigos. Diferente do Japão, onde em geral as pessoas que gostam de animes e etc são mais reservadas, no Brasil geralmente os fãs são mais espontâneos e alegres (A. R. S. L, 2014).

No Japão, como foi dito anteriormente, os animes são em sua maioria, adaptações dos mangás, surgindo desta forma logo depois ou paralelamente com o mangá. Aqui no Brasil o anime veio primeiro, por isso podemos afirmar que o anime foi o primeiro e principal contato de muitos jovens no Brasil e consequentemente em Campina Grande – PB, tendo em vista que a maioria dos adultos de hoje foram crianças e jovens que cresceram em frente a uma TV na década de 1990, década esta que foi o ápice do sucesso para os animes na TV brasileira. Hoje, muitas das pessoas que tem por volta de seus 25-30 anos, naquele momento cresceram sendo influenciado pela por tais mídias e continuam, na atualidade, acompanhando algum tipo de mídia relacionada à cultura pop japonesa pela internet.

Desta forma, se na década de 1990, o principal veiculo de transmissão foi a TV, por volta de 2000 ela continua exibindo animes, contudo, é nesse momento que o "*boom tecnológico*" facilita o acesso à internet e inicia-se a procura por títulos diferentes, onde além de poderem ser baixados, passam a dar o conforto de serem assistidos a qualquer momento, sem se prender ao horário das programações da TV. Outra consequência do ciberespaço no século XXI é a facilidade de informação sobre os bens culturais que forjam as novas identidades dos jovens, onde a partir da internet a troca de conhecimento tem um terreno fértil em blogs, sites e redes sociais. Assim, tanto os jovens da década de 1990, que conheceram a cultura japonesa através da TV, como os que a acompanham há um tempo mais curto, passaram a ter através do ciberespaço, a possibilidade de forjarem identidades atreladas a uma ou diversas culturas diferentes.

Por fim, percebemos a importância do papel da internet e das interações sociais no contexto da cibercultura para a difusão da cultura pop japonesa no Brasil. Enquanto alguns tokusatsus e animes foram dublados e exibidos nas emissoras de TV brasileiras durante a década de 1960 e ganhando mais visibilidade na década 1990, a partir da virada do milênio pela internet através de sites, blogs e redes sociais, centenas de episódios, longas metragens, AMVs (Anime Music Vídeos), milhares de mangás e OVAs passaram a ser traduzidos, legendados e disponibilizados para *download* ou para visualização on-line, ao mesmo tempo em que a transmissão de tais produções na TV aberta sofreu um diminuição. O processo de tradução e inserção de legendas de tais bens culturais no contexto da cibercultura é feito por fãs da cultura nipônica para outros fãs, geralmente sem fins lucrativos. Jovens de todo o Brasil acessam a internet a procura desses materiais, bem como de grupos para dividir opiniões, o que se reflete também nos jovens de Campina Grande – PB devido às barreiras de tempo/espaço que o ciberespaço quebra.

As práticas dos jovens campinenses relacionadas aos bens culturais japoneses como anime, mangá e tokusatsu e suas interações sociais na internet, tiveram como consequência a criação de espaços virtuais no Facebook ou em sites relacionados aos eventos locais. O que podemos entender como ciberespaço, onde é comum a troca e disseminação de

saberes, nesses espaços não são apenas materiais traduzidos por fãs para fãs que circulam na rede, há também espaço para discussões, opiniões compartilhamento de conteúdo e informações, bem como espaço para criações próprias. Neste sentido, percebemos o impacto do universo cultural japonês e da cibercultura sobre os jovens campinenses que ressignificam suas práticas cotidianas e suas identidades cotidianamente.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Neste trabalho, abordamos de que forma a cultura pop japonesa através seus bens culturais nipônicos, no que concernem os mangás, animes e tokusatsus e suas respectivas representações da cultura japonesa, bem como a cibercultura e o ciberespaço proporcionam a construção de identidades e práticas culturais cotidianas no cenário juvenil campinense. Para tanto, fizemos um paralelo entre os conceitos de Cultura, História Cultural, Cultura Juvenil e de Práticas e Representações, trazendo o jovem através da perspectiva de produtor cultural, onde em Campina Grande – PB, devido às influencias nipônicas, estes vem demonstrando práticas culturais que os identificam como otakus campinenses.

No segundo capítulo, construimos uma análise de como se iniciou o processo de construção de tais bens culturais dentro do Japão, para tentarmos entender os meios pelos quais tais artefatos tornaram-se mundialmente conhecidos a ponto de influenciar práticas e construir identidades fora da nação nipônica, por isso, procuramos fazer uma breve genealogia da história do Japão pós-guerra, onde tal contexto aliado à ocupação estadunidense e sua respectiva influencia baseada no *American Way of Life* contribuiu para a produção em massa e respectiva disseminação mundial de tais artefatos.

Percebemos através de tal genealogia que as primeiras produções nipônicas atreladas aos mangás remontam a um período anterior a Segunda Guerra Mundial e retratavam a própria sociedade japonesa bem como suas práticas cotidianas nas cidades, a natureza, as classes sociais, refletindo o contexto da época na qual eram produzidas. Entretanto, foi a partir do pós-guerra que a indústria de entretenimento na sociedade japonesa teve maiores oportunidades de crescimento articulada à cultura pop, onde surgiram no país diversos artefatos culturais que eram disseminados tanto no cinema, como na tv e em revistas como os mangás, e por conta do contexto do pós-guerra, tais mídias passaram a ser influenciadas diretamente pelos Estados Unidos, onde, até mesmo em seus conteúdos, os temas mais recorrentes naquele momento tornaram-se o contexto da Guerra, onde é muito comum encontrar nos mangás, animes ou tokusatsus dessa época, um roteiro baseado no contexto

das bombas atômicas, bem como da destruição causada pela Guerra na sociedade japonesa. Desta feita, procuramos mostrar a influência que o Japão recebeu e as apropriações e ressignificações que o mesmo fez de tal influência, onde posteriormente passou de influenciado a influenciador, disseminando pelo mundo suas produções repletas de representações da cultura nipônica.

Nesse sentido, notamos que o Japão, através de suas representações presentes em seus artefatos culturais midiáticos, torna-se influenciador cultural, e conseguimos, através da cultura juvenil campinense atrelada a cibercultura, identificar dados que justificam tal experiência cultural, onde a partir não só dos eventos locais que acontecem na cidade desde 2006, como também do próprio ciberespaço, utilizado como ferramenta de trocas simbólicas, compartilhamento, download e espaço de discussão relacionada à cultura nipônica pelos jovens. Assim sendo, através não só da discussão sobre tais eventos e experiências na internet, mas também através das narrativas dos jovens campinenses que convivem cotidianamente com essa cultura, tentamos justificar tal apropriação e ressignificação por meio das práticas culturais juvenis na cidade.

Notamos, através das narrativas que a recepção da cultura nipônica na cidade de Campina Grande - PB aconteceu muito antes dos animencontros na cidade, devido às emissoras de TV, que proporcionaram o contato inicial desde a década de 1990 e essa recepção foi intensificada através da internet já no inicio do ano 2000 e consequentemente pelos eventos de cultura pop japonesa iniciados em 2006 na cidade. Foi possível perceber, tanto nas narrativas quanto nas idas aos eventos, que a cultura nipônica possui na cidade de Campina Grande um público bastante empenhado em compartilhar e conhecer mais a fundo sobre a mesma, o que reflete diretamente em suas práticas cotidianas, que vão desde a participação em inúmeras páginas nas redes sociais relacionadas ao tema, bem como o consumo dos produtos atrelados á mangás, animes e tokusatsus, ou na própria personificação cosplay para participação em animencontros, o que normalmente leva muito tempo para se produzir.

No que diz respeito ao campo das discussões juvenis, este trabalho procurou contribuir no viés de uma nova perspectiva a ser trabalhada na temática da cultura juvenil, tendo em vista que, por muito tempo e ainda atualmente a referida ainda é trabalhada pela perspectiva da delinquência. Desta forma, procuramos não apenas mostrar o jovem como produtor de cultura, no sentido em que este cotidianamente constrói laços de identidade com a cultura nipônica apropriando-se da mesma e refletindo-a em práticas cotidianas, como também construir uma cartografia do jovem campinense enquanto produtor cultural.

No que tange as discussões sobre as tecnologias digitais articuladas à internet, procuramos mostrar como os jovens se apropriam das mesmas como uma ferramenta necessária, não só para um maior aprofundamento sobre os artefatos culturais japoneses, como também perceberem na mesma o único método capaz de facilitar esse contato, seja baixando os lançamentos dos animes semanalmente ou entrando em sites que disponibilizam os mangás online, bem como criando laços com outros jovens na rede que compartilham do mesmo interesse, o que torna a internet um espaço de trocas simbólicas.

Por fim, cumprimos todos os objetivos que propusemos, uma vez que procuramos mostrar como se dá o processo de hibridação cultural entre as culturas brasileiras no que tange os jovens campinenses e a cultura pop japonesa e como a internet facilita esse processo, criando uma identidade da qual denominamos como “otaku campinense”.

Entretanto temos a pretensão em dar continuidade a pesquisa, haja vista que no contexto da cultura juvenil campinense ainda existem muitos aspectos que necessitam ser trabalhados, seja articulado a cultura pop japonesa, como por exemplo a própria personificação cosplay, que é a representação mais forte dessa cultura nos eventos da cidade, seja articulado a temática dos espaços físicos utilizados para a realização dos animencontros, pensando a partir das discussões que permeiam as pesquisas relacionadas á História e os Espaços, e as reconfigurações pelas quais as representações espaciais no contexto da história passaram, no sentido em que deixaram de ser analisadas apenas

como espaços meramente geográficos, passando a abranger os significados das ações humanas no tempo e no espaço.

Este trabalho foi muito importante para o nosso aprofundamento deste tema, visto que o mesmo permitiu-nos conhecer melhor e compreender como se dão as práticas dos jovens campinenses no contexto cultural, entendendo como estes constroem, a partir de outra cultura, uma identidade que os definem de forma híbrida. Além de ter possibilitado desenvolver processos investigativos que nos permitiram delimitar um pouco do lugar social do jovem na sociedade campinense, no que concerne a cibercultura e a cultura pop japonesa.

REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS

AMARAL, Márcio de Freitas do. Culturas juvenis e experiência Social, modos de ser jovem na periferia. Porto Alegre, 2011.

BACELAR, Tiago. O fenômeno do animê no Brasil, 2006

BARROS, José D'Assunção. A Nova História Cultural – considerações sobre o seu universo conceitual e seus diálogos com outros campos históricos. Cadernos de História, Belo Horizonte, v.12, n. 16, 1º sem. 2011.

BAUMAN, Zygmunt. Modernidade líquida. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed., 2001.

BURKE, Peter. A escrita da história: novas perspectivas. São Paulo: Unesp, 1992.

CARDOSO, Ciro Flamarion. Uma opinião sobre as representações sociais. In: Representações - Contribuição a um debate transdisciplinar. Campinas: Papirus, 2000.

CARLOS, Giovana Santana. Mangá: o fenômeno comunicacional no Brasil. Blumenau, 2009.

CARLOS, Giovana Santana. O(s) fã(s) da cultura pop japonesa e a prática do scanlation no Brasil. Curitiba, 2011.

CARVALHO, Dolean Dias. “Mangás e Animês” entretenimento e influências culturais. Brasília, 2007.

CANCLINI, Néstor García. Culturas Híbridas. São Paulo: EDUSP, 2008. Introdução à Edição de 2001. As Culturas Híbridas em Tempos de Globalização. (pp.XVII-XL).

CERTEAU, M. de. A invenção do cotidiano. Petrópolis: Vozes, 1994.

CHARTIER, R. A História Cultural: Entre Práticas e Representações. Lisboa: Difel. 1990.

COSTA, Vlad Schüler. Geração Sentimental: A Construção Social do Otaku. Vitóri, 2012.

CUCHE, Denys. O Conceito de Cultura nas Ciências Sociais. Tradução de Viviane Ribeiro. 2 ed. Bauru: EDUSC, 2002.

GEERTZ, Clifford. A Interpretação das Culturas. Rio de Janeiro: Zahar, 1978.

GUGLINSKI. Luciana Oliveira Sousa. A influência do mangá e do animê na moda japonesa. Juiz de Fora, 2011.

GUIMARÃES, Gilselene Garcia; MACEDO, Juliana . Culturas Juvenis: uma ressignificação contemporânea? Travessias (UNIOESTE. Online), v. 6, p. 10, 2009.

HIRATA, Tatiane. Mangá: Do Japão ao mundo pela prática do midiática do scanlation. Cuiabá, 2012.

HALL, Stuart. A identidade cultural na pós-modernidade. 11ª ed. Rio de Janeiro:DP&A, 2006.

JODELET, D. (Org.). As representações sociais. Rio de Janeiro: EdUERJ, 2001.

LEITE, Idayana Maria Borchardt. O poder do desenho animado japonês: Uma analise da relação entre os animês e a cultura brasileira. Vila Velha: Revista FACEVV, 2011.

LÉVY, Pierre. Cibercultura. São Paulo, 1999.

MACHADO, Carlos Alberto. Processos sócio-educativos dos Animencontros: a relação de grupos juvenis com elementos da cultura midiática japonesa. Rio de Janeiro, 2009.

MAGNANI. José Guilherme Cantor. Os circuitos dos jovens urbanos. In: Tempo Social. Revista de sociologia da USP, v. 17, n. 2. 2005

MONTEIRO, Silvana Drumond. O Ciberespaço: o termo, a definição e o conceito. Revista de Ciência da Informação - v.8 n.3. 2007.

NAGADO, Alexandre. O mangá no contexto da cultura pop japonesa e universal. In: LUYTEN, Sonia B. (Org.); Cultura pop japonesa: mangá e animê. São Paulo: Hedra, 2005.

PESAVENTO, Sandra Jatahy. História & história cultural. 2ª Edição. Belo Horizonte: Autêntica, 2005.

SANTOS, Dominique Vieira Coelho dos. Acerca do conceito de representação. Goiás: Revista de Teoria da História Ano III, 2011.

SILVA, Aldemir Nicolau da. Comunicação e nova mídia, as interações dos jovens de João Pessoa no ciberespaço. João Pessoa. 2009.

SIQUEIRA, Ana Raquel Viana. A ressignificação da cultura pop japonesa em Fortaleza: Sentidos e significados de ser um otaku. Fortaleza. 2009.

URBANO Krystal Cortez Luz. Fãs, Cultura Otaku e o "consumo da experiência" dos animes no Brasil. 2013.

BIBLIOGRAFIA DIGITAL

After Gamerz. Anime: Origens. Disponível em: <http://aftergamerz.com/mangas/anime-origins/> Acesso em out 2014.

Chuva de Nanquim. Otakismo – De Godzilla a Akira: O trauma nuclear no cinema japonês. Disponível em: <http://chuvadenanquim.com.br/2014/06/17/otakismo-de-godzilla-a-akira-o-trauma-nuclear-no-cinema-japones/> Acesso em out. 2014.

Animevice. Golden Bat. Disponível em: <http://www.animevice.com/golden-bat/18-23454/> Acesso em out. 2014.

Aquidanime. Tokusatsu: O tokusatsu no Brasil. Disponível em: <http://aquidanime.xpg.uol.com.br/animes.html> Acesso em out. 2014.

Cookoo News. Le manga: 1ère partie. Disponível em: <http://www.cookoonews.com/manga-1ere-partie/> Acesso em out. 2014.

Cultura Japonesa. National Kid e a Sociedade Japonesa. Disponível em: <http://www.culturajaponesa.com.br/?page_id=109> Acesso em out 2014.

Dark Horse. Astro Boy. Disponível em: <http://www.darkhorse.com/Books/11-526/Astro-Boy-Volume-1-TPB> Acesso em out. 2014.

Facebook. Curtindo o ENi. Disponível em: <https://www.facebook.com/CurtindoENi> Acesso em out. 2014.

Facebook. Hero Spirit. Disponível em: <https://www.facebook.com/HeroSpiritCG> Acesso em out. 2014.

Geeked out nation. Godzilla (1954) Movie Review. Disponível em: <http://www.geekedoutnation.com/godzilla-1954-review/> Acesso em out. 2014.

Hungry. Ukiyo-e. Disponível em: <http://www.hungry.com/~jamie/ukiyoe.html> Acesso em out 2014.

Isugoi. The History of anime origins. Disponível em: <http://www.isugoi.com/the-history-of-anime-origins-1992> Acesso em out 2014.

Jual. Conheça a polemica entre Kimba, o leão branco e o rei leão. Disponível em: <http://www.jualfiquepordentrodetudo.com/2014/02/polemica-entre-kimba-o-leao-branco-e-o.html> Acesso em out. 2014.

Metrolingua. Translation of Anime News: 50th Anniversary of Astro Boy. Disponível em: <http://blog.metrolingua.com/2013/02/translation-of-anime-news-50th.html> Acesso em out 2014.

Omelete. Godzilla | Segredos da produção. Disponível em: <http://omelete.uol.com.br/galeria/godzilla/Godzilla-2Mai2014-21/> Acesso em out. 2014.

Osaka Anime. Osaka Animation College. Disponível em: <http://www.osaka-anime.jp/> Acesso em out de 2014.

Nippon. Sobre o ENi. Disponível em: <http://nipon.b7web.com.br/pagina/ver/sobre> Acesso em out. 2014.

Portal Anime Zone. Pokémon. Disponível em: <http://portal.animazone.com.br/2012/04/pokemon> Acesso em out 2014.

Radio JHero. Especial Bolinho de Arroz – Sucesso dos Anos 90 - Parte I. Disponível em: <http://www.radiojhero.com/arquivo/2013/03/especial-bolinho-de-arroz-sucesso-dos-anos-90-parte-i> Acesso em out. 2014.

Rede Manchete. Cavaleiros do Zodíacos: A evolução da série. Disponível em: <http://redemanchete.net/artigos/artigo.asp?id=458&t=A-evolucao-da-serie> Acesso em out 2014.

Rs Raridades. Lobo Solitario Nº .1 ao 9 – Cedibra. Disponível em: <http://www.rsraridades.com.br/produtos/colecao-lobo-solitario-cedibra/> Acesso em out. 2014.

Science Fiction. Mighty Morphin Power Rangers. Disponível em: <http://sciencefiction.com/2014/06/20/interview-jason-david-frank/> Acesso em out. 2014.

Series e Desenhos. Patrulha Estelar. Disponível em: <http://seriesedesenhos.com/index.php/desenhosantigos/item/214-patrulha-estelar-1974> Acesso em out. 2014.

Social Spirit. Informações sobre Sakura CardCaptors. Disponível em: <http://socialspirit.com.br/categorias/sakura-card-captors> Acesso em out 2014.

Tatisatsu. Sūpā Jaiantsu - Super Giant - 1º Super Herói Japonês. Disponível em: <http://tatisatsu.blogspot.com.br/2010/11/supa-jaiantsu-super-giant-1-super-heroi.html> Acesso em out 2014.

Toku Doc. A Enciclopédia Tokusatsu. O que é isso, POWER RAGENS? Disponível em: <http://www.tokudoc.com/> Acesso em out. 2014.

APÊNDICE

ROTEIRO DO QUESTIONÁRIO

TEMA: A representação da cultura pop japonesa em Campina Grande - PB: Cibercultura, cotidiano, identidade e práticas de jovens campinenses.

NOME:

CIDADE:

Email/Facebook para contato:

1. Sexo:

( ) Masculino.

( ) Feminino.

2. Idade:

( ) 10-15 Anos. ( ) 21-25 Anos.

( ) 16-20 Anos. ( ) Acima de 25 anos.

3. Escolaridade:

Ensino Fundamental. ( ) Completo ( ) Cursando

Ensino Médio. ( ) Completo ( ) Cursando

Ensino Superior. ( ) Completo ( ) Cursando

4. Entre as mídias relacionadas à CULTURA POP JAPONESA, com qual você mais se identifica?

( ) Anime, Manga e Tokusatsu.

( ) J-Music.

( ) Cosplay ou Moda.

( ) Todas as mídias relacionadas à Cultura Pop Japonesa.

5. Como você conheceu a CULTURA POP JAPONESA? (assinale mais de uma alternativa se necessário)

( ) Televisão.

( ) Revistas.

( ) Internet.

( ) Familiares.

( ) Amigos.

( ) Outro. Especifique: _____

6. Há quanto tempo você conhece/acompanha a CULTURA POP JAPONESA através dos mangás e animes?

( ) Menos de 1 ano.

( ) De 1 a 3 anos.

( ) De 4 a 6 anos.

( )De 7 a 10 anos.

( ) Mais de 10 anos.

7. Em sua opinião, quais os aspectos da CULTURA POP JAPONESAVEICULADA ATRAVÉS DOS MANGÁS E ANIMES que explicam a sua popularidade no Brasil? (assinale mais de uma alternativa se necessário)

( ) Sua expressividade, sempre de forma criativa, extravagante e colorida.

( ) A diversidade de temas abordados nos animes e mangas.

( ) Os traços próprios dos animes e mangas.

( ) A diferença entre o estilo das músicas ocidentais e das J-MUSICs.

( ) Outros. Especifique. _____

8. Em relação à animes, mangas e tokusatsus, quais os PRINCIPAIS títulos que você conhece? (assinale mais de uma alternativa se necessário)

( ) Dragon Ball. ( ) Naruto ( ) SakuraCardCaptors.

( ) Cavaleiros do Zodíaco ( ) Bleach ( ) KamenRaider

( ) Sailor Moon.(X) One Piece (X) Jaspion.

( ) Power Rangers. ( ) Ultraman. ( ) Jiraya.

( ) Outros. Especifique:

---

9. Qual sua opinião sobre a exibição de animes dublados em canais de TV abertos ou pagos?

( ) Adoro animes dublados, o único problema são as censuras.

( ) Gosto, desde que não vá para a TV aberta, como SBT e Globo, por causa da censura exagerada.

( ) Não gosto, prefiro animes legendados, pois mantemos nomes originais, a trilha sonora, e não possui censura.

( ) Outras. Especifique:

---

10. Como você vê a recepção dos mangás e animes japoneses no Brasil entre os jovens campinenses?

11. Na sua opinião de que maneira a produção cultural juvenil japonesa influência, hábitos, costumes e comportamentos dos jovens campinenses?

12. Qual a importância dos mangás e animes para você e o que lhe motivou gostar destas produções japonesas juvenis?

RELAÇÃO DOS (AS) JOVENS QUE RESPONDERAM O QUESTIONARIO

R. M. P. F. - Data de entrega do questionário: 6/8/2014 16:03:48

E. J. E. - Data de entrega do questionário: 6/8/2014 16:19:01

A. L. A. S - Data de entrega do questionário: 6/8/2014 16:21:35

Y. S. C. - Data de entrega do questionário: 6/8/2014 16:20:14

L. M. S. F. - Data de entrega do questionário: 6/8/2014 23:12:00

B. F. - Data de entrega do questionário: 6/11/2014 19:45:05

E. S. - Data de entrega do questionário: 6/11/2014 22:43:10

M. O. - Data de entrega do questionário: 6/28/2014 19:59:23

F. D. L. - Data de entrega do questionário: 6/8/2014 21:57:40

E. H. R. R. - Data de entrega do questionário: 10/19/2014 22:51:45

S. T. C. - Data de entrega do questionário: 10/19/2014 21:50:22

A. R. S. L. - Data de entrega do questionário: 10/20/2014 1:21:46