



Carlos Alberto Machado

**Processos sócio-educativos dos animencontros:
a relação de grupos juvenis com
elementos da cultura midiática japonesa**

Tese de Doutorado

Tese apresentada ao programa de Pós-Graduação em Educação da PUC-Rio como requisito parcial para obtenção do título de Doutor em Educação.

Orientador: Rosália Duarte

Rio de Janeiro

Abril de 2009



Carlos Alberto Machado

**Processos sócio-educativos dos animencontros:
a relação de grupos juvenis com
elementos da cultura midiática japonesa**

Tese apresentada como requisito parcial para obtenção do grau de Doutor pelo Programa de Pós-graduação em Educação da PUC-Rio. Aprovada pela Comissão Examinadora abaixo assinada.

Prof. Rosália Duarte

Orientador
Departamento de Educação – PUC-Rio

Prof. Maria Aparecida C. M. Neves

Departamento de Educação – PUC-Rio

Prof. Sonia Maria Bibe Luyten

Departamento de Comunicação – UNISANTOS

Prof. Maria Luiza M. Bastos Oswald

Departamento de Educação – UERJ

Prof. Marcelo Gustavo A. de Souza

Departamento de Educação – PUC-Rio

Prof. Paulo Fernando Carneiro de Andrade

Coordenador Setorial de Pós-Graduação e Pesquisa do Centro de Teologia e Ciências Humanas

Rio de Janeiro, 06 de abril de 2009

Todos os direitos reservados. É proibida a reprodução total ou parcial do trabalho sem autorização da universidade, do autor e do orientador.

Carlos Alberto Machado

Graduou-se em Pedagogia na TUIUTI (Faculdade de Filosofia, Ciências e Letras) em 1989. Coursou Especialização em Administração de Recursos Humanos pelo Instituto Superior de Administração e Informática, ISPG em 1992. Coursou o curso de Especialização em Magistério Superior pelo Instituto Brasileiro de Pós-Graduação e Extensão, IBPEX em 1996. Fez Mestrado em Educação pela Universidade Federal do Paraná (UFPR) em 2000. Participou de diversos eventos nas áreas de educação e comunicação. Atualmente é coordenador pedagógico do Instituto Brasileiro de Negociação - Centro de Solução de Conflitos.

Ficha Catalográfica

Machado, Carlos Alberto

Processos sócio educativos dos animencontros: a relação de grupos juvenis com elementos da cultura midiática japonesa / Carlos Alberto Machado ; orientadora: Rosália Duarte. – 2009.

192 f. : il.(color.) ; 30 cm

Tese (Doutorado em Educação)–Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2009.

Inclui bibliografia

1. Educação – Teses. 2. Cultura. 3. Jovens. 4. Cultura pop nipônica. 5. Otaku. 6. Convenção de animê. I. Duarte, Rosália. II. Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro. Departamento de Educação. III. Título.

CDD: 370

A memória dos amigos (*post mortem*)
“Anarquia” (1977-2007)
e Cláudio Seto ou Onmyoji Seto Shamon (1944-2008)

Agradecimentos

Agradeço ao CNPq que proporcionou o financiamento nesta pesquisa.
À PUC-Rio pela bolsa cedida a todos os alunos de Pós-Graduação.

À minha orientadora Rosália Duarte, pois sem seu apoio e sua ajuda não vejo como esse trabalho ficaria a contento. Ela soube dar liberdade de escolha e não titubeou com minhas mudanças de idéia.

À minha eterna companheira Eliana Gonçalves, verdadeira co-orientadora desse trabalho e de minha vida.

Às organizações como o Consulado do Japão, pelas informações prestadas; à ABRADEMI-SP pelas fotos e informações históricas; à Associação Cultural Beneficente Nipo Brasileira de Curitiba (NIKEI Clube) e o jornal NIPPO – BRASIL pelos empréstimos bibliográficos; à loja K2 de Maringá, Seiryu e Ookamy Hats ambas de Curitiba pelo material doado e/ou emprestado; ao informativo TADAIMA pelas informações prestadas.

Aos novos amigos otakus que me auxiliaram, principalmente Rachel Yuri com tabelas e informações; Gustavo Barotto que cedeu entrevista e material histórico; Mylle Silva que me auxiliou com entrevistas, dicas e por sua amizade.

Aos companheiros otakus que me cederam fotos enriquecedoras: Robson Hideki Mori, Roger Yuzo, Leandro Fontes e Sergio Peixoto, este último que também ajudou com informações históricas; ou com informações pertinentes: Fernando Henrique, Lucas Machado, Victor Mostajo, Antonio Eduardo Matsuno Ramos, Claudia Almeida e Cláudio Roberto.

Aos eternos companheiros de aventura, meus amigos José Aguiar que confeccionou gravuras exclusivas; Valter Cardoso que auxiliou com referencial bibliográfico e gravações em DVD para pesquisa de campo; Roberson C. Nunes e Antonio Eder Semião, ambos com referenciais bibliográficos e Silvio André Xavier também com gravações de animês.

Aos meus contatos especiais no Rio, que se tornaram grandes amigos e que me auxiliaram sem hesitar com material bibliográfico e apoio técnico à distância: Fernando Santos, Maria Inês Delorme, Cristiane Alves, Leonardo Lima, Luciana Velloso da Silva e Ciléia Fioroti do Amaral.

Um agradecimento especial à Isabelle Lacerda e Claudia Muniz que cuidaram amavelmente e de forma profissional da correção ortográfica desta tese.

Aos professores do departamento de Pós-Graduação em educação da PUC-Rio que me proporcionaram um acréscimo efetivo ao conhecimento e aos funcionários da Secretaria do mesmo departamento pela força e carinho que me prestaram quando estive em 2006 e 2007 no Rio de Janeiro cumprindo meus créditos.

E às meninas da minha turma de doutorado pelo companheirismo.

Resumo

Machado, Carlos Alberto; Duarte, Rosália Maria. **Processos sócio-educativos dos animencontros: a relação de grupos juvenis com elementos da cultura midiática japonesa.** Rio de Janeiro, 2009. 192p. Tese de Doutorado - Departamento de Educação, Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro.

Este trabalho descreve e analisa a dinâmica de apropriação de elementos da cultura midiática japonesa por um movimento cultural organizado por jovens brasileiros. O objetivo da pesquisa foi analisar as práticas de jovens que se autodenominam *otakus* e que costumam se reunir em *animencontros* — eventos organizados por jovens aficcionados por mangás e animês —, freqüentados por milhares de crianças e jovens de todo o Brasil, onde praticam atividades específicas e constroem, coletivamente, uma forma própria de aproximação com essa produção cultural. O trabalho de observação e registro desses eventos foi realizado ao longo de 2006 e 2007, em quatro regiões brasileiras, nos moldes definidos para uma pesquisa qualitativa, de cunho etnográfico. Além das observações de campo, foram realizadas entrevistas estruturadas com 45 jovens freqüentadores desses eventos. Observou-se, entre outras coisas, o processo de socialização que se configura entre jovens e os modos de aquisição compartilhada de conhecimentos específicos relativos à cultura pop japonesa, assim como os modos de organização interna dos eventos e seus rituais. Foram tomados como referência teórico-metodológica trabalhos de autores ligados aos Estudos Culturais Latino-americanos como Renato Ortiz, Nestor García Canclini e Jesús Martín-Barbero.

Palavras-chave

Cultura; jovens; cultura pop nipônica; otaku; convenção de animê.

Abstract

Machado, Carlos Alberto; Duarte, Rosália Maria. (advisor) **Processes of socio-educative anime-meetings: the relationship of youth groups with elements of Japanese culture media** Rio de Janeiro, 2009. 192p. Doctorate theses - Departamento de Educação, Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro.

This thesis describes and analyzes the appropriation of elements of Japanese media culture by a cultural movement of Brazilian young people. Its goal has been to examine the practices of youth who call themselves *otakus* and meet in *anime conventions* (meetings organized by manga and anime devotees). The participants in these meetings – thousands of young people and children from all over Brazil – practice activities through which they collectively develop specific forms of appropriation of those foreign cultural productions. Following the principles of ethnographically-orientated qualitative research, we investigated anime conventions that took place in 2006 and 2007 in four Brazilian regions. In addition to field work, we carried out structured interviews with 45 young participants in the events. Focus of the observations were the socialization processes at work, the shared ways of assimilating knowledge specifically related to Japanese pop culture, as well as the internal organization of the meetings and their rituals. Theoretical and methodological references were taken from authors active in the Latin-American Cultural Studies area, such as Renato Ortiz, Nestor García Canclini and Jesús Martín-Barbero.

Keywords

Culture, youth, Japanese pop culture, otaku, anime convention.

Sumário

1. Introdução	11
1.1. Estudos precedentes	22
1.2. Conceitos norteadores	24
2. Mangá e Animê: símbolos midiáticos orientais	29
2.1. Mangás e Animês no contexto da cultura midiática nipônica	29
2.2. Simbolismo das cores e adequação às faixas etárias	31
2.3. O perfil das personagens	34
2.4. A imagem do sexo nos animês	34
2.5. O Animê no Brasil	37
2.6. Em nosso país os Mangás vieram depois	39
2.7. Revistas informativas sobre mangás e animês	41
3. A metodologia no meio otaku	43
3.1. A pesquisa de campo	43
3.1.1. Observações de campo	43
3.1.2. Entrevistas	46
3.1.3. Procedimentos de análise	48
4. Os animencontros e suas nuances	50
4.1. Categoria de divisão dos animencontros	50
4.2. Os freqüentadores de animencontros brasileiros	53
4.3. Os animencontros brasileiros	54
4.3.1. Maturis e mini-maturis	62
4.4. Recorrências – o funcionamento dos animencontros – rituaisidades	64
4.4.1. Plaquetas de fórmica como forma de comunicação	67
4.4.2. <i>Animekês</i> – (animê + karaokê) canções em japonês: <i>J-Music</i>	74

4.4.3. <i>Animequiz</i> – jogos de perguntas e respostas	76
4.4.4. Dança Para Para	77
4.4.5. DDR: <i>Dance Dance Revolution</i>	79
4.4.6. Jogos – <i>Huya</i> , <i>Jô-ken-pô</i> e Vídeo-game japonês	80
4.4.7. <i>Cosplays</i> – brincando de herói e vilão	84
5. O mundo otaku no Brasil	97
5.1. Sistemas classificatórios e elementos distintivos	97
5.1.1. Otakus – <i>o estilo Kei</i>	99
5.1.2.. A cultura otaku como mercadoria	108
5.1.3. O consumo dos otakus brasileiros observados neste estudo	111
5.1.4. Fanzineiros ou mangakás brasileiros	115
5.1.5. Relação com outras “tribos urbanas”	117
5.1.6. Referências simbólicas ao Japão	121
5.1.7. <i>Shamaru</i> - a adaptação da língua japonesa na fala otaku	124
5.1.8. Produção de mídia por e para otakus	127
5.2. Alguns elementos culturais que se destacaram na pesquisa	131
6. O fã da cultura nipônica no Brasil	137
6.1. Mídia e culturas juvenis: a cultura híbrida dos otakus brasileiros	137
6.2. Ser otaku: o que leva um jovem a fazer essa opção	150
6.3. Problemas no paraíso - influências cotidianas na cultura otaku	154
7. Alguma conclusão	160
8. Referências Bibliográficas	166
9. Glossário	173
10. Anexos	177

*A juventude não é mais que uma palavra, uma categoria construída, mas as categorias são produtivas, fazem coisas, são simultaneamente produtos do acordo social e produtoras do mundo.
(tradução livre)*

Rossana Reguillo