

## 6

### O FÃ DA CULTURA NIPÔNICA NO BRASIL

“Os valores da humanidade, que se medem com base em nosso maior ou menor interesse nesse mundo ideal, têm uma relação somente acidental com valores sociais — embora muitas vezes com eles se cruzem.”

George Simmel

#### 6.1

##### Mídia e culturas juvenis: a cultura híbrida dos otakus brasileiros

A leitura regular de mangás; o conhecimento de quase tudo o que diz respeito aos animês — sua história, seus criadores, as personagens e sua evolução, diferenças na estrutura narrativa e modos de endereçamento; uma lógica interna dos animencontros, com suas regras, hierarquias, ritualidades, formas de organização do tempo e formas exclusivas de comunicação; a adaptação de uma linguagem asiática, como ao japonês; canções e danças exclusivas — *para-para*, *matsuri-dance* e *matsuri-odori* -; a apropriação livre de jogos milenares, adaptando ou simplificando suas regras; moda e estilo próprios de se comportar, dentro e fora dos eventos; uma progressiva sofisticação da prática do *cosplay*, como processo de passagem para uma posição mais elevada na hierarquia daquela cultura; o uso extenso e intenso da internet para ter acesso aos animês prediletos antes que sejam exibidos na televisão e para trocar ideias sobre séries e personagens preferidos, numa linguagem pictórica compreendida e valorizada apenas pelos nativos, são indícios importantes das especificidades disto que vem sendo denominado como “cultura otaku”.

Para Guertz (1989), não existe A CULTURA no singular, nem “uma cultura”, mas várias culturas, definidas como sistemas de crenças, conjunto de significados produzidos por determinados grupos em contextos específicos, com uma comunicação própria, uma linguagem peculiar, símbolos próprios, um sistema lógico de ordenamento interno, uma hierarquia, um sistema classificatório.

Neste contexto, é possível pensar nos animencontros como fruto de um movimento cultural juvenil específico, gestado e construído por jovens que se autodenominam otakus. Na estereotípiada forjada no senso comum, como lembra Fischer (2008:03), a juventude é quase sempre associada à violência,

consumismo, apatia, gravidez precoce, sexo irresponsável e até mesmo a uma certa idiotia, “sobretudo nos meios de comunicação — esse lugar de construção e veiculação de ‘verdades’”.

Este modo de ver os jovens parece atravessar, inclusive, a concepção de alguns professores, como sugere o depoimento a seguir:

Pesquisador: *O que os teus professores pensam disso?* [de seus interesses]

Karine, 16 anos (DF): *Ah, eu e minhas amigas costumávamos cantar uma musiquinha em japonês e em coreano na sala. Uma das musiquinhas que as crianças cantam lá. Os nossos professores achavam engraçado, eles olhavam assim, e uns falavam: “- Ah é, eu já vi ali na outra sala também uns mongolzinhos assim que nem vocês, tem esses esquisitos ai também, gostam dessas coisas doidas.”*

Este tipo de preconceito aparece em maior ou menor grau, no meio em que vivem os jovens otakus.

Lucélia, 19 anos (SC): *Saio de casa com cosplay, com os acessórios. As pessoas às vezes me olham assim estranho, mas né? não ligo. Tem gente que me para na rua também por causa disso, aí aproveito pra explicar, pra divulgar um pouquinho, pra falar mais né? as pessoas acham interessante também percebem que é legal.(...) Meus colegas da escola, todos eles me zoaram, eles me trataram como um alienígena, porque eu não fazia parte do mundo deles.*

Rachel, 25 anos (SC): *Onde moro [Blumenau] ainda existe um certo preconceito, apesar que convivo (...) nos dois universos e tem muitos amigos meus que não pertencem ao universo [otaku] que respeitam também e as pessoas preferem não falar nada por que acham uma coisa estranha, acham estranho isso aqui.*

Leandro, 17 anos (DF): *As vezes saio na rua com o braço todo enfaixado a pessoa acha que me machuquei e não sei o que, mas estou de cosplay de outro personagem, aí eles acham...eles acham que sou louco.*

Carolina, 21 anos (DF): *A maioria de meus amigos acha um pouco estranho, acham um pouco bizarro.*

Cientes dessa realidade e com receio de serem marginalizados, alguns desses jovens não se expõem perante o público da maneira como gostariam.

Marcos, 23 anos: *tem algumas pessoas da minha sala que gostam, só que como não é algo muito aberto assim a gente praticamente só usa [artefatos otakus] pra gente, mas existem bastante pessoas que gostam, **mas estão na sombra.***

Tem-se, talvez, de uma incompreensão, por parte do mundo adulto, da lógica que preside o pensamento juvenil, considerando as diferenças entre as

gerações tão marcantes como as que evidenciamos neste momento. Em 2008, nos Estados Unidos foi publicado o livro: *The Dumbest Generation: How the digital age stupefies young americans and jeopardizes our future, or don't trust anyone under 30*, no qual o autor Mark Bauerlein, professor de inglês na Universidade de Emory em Atlanta, afirma que as novas gerações são mais estúpidas que as anteriores e, **por isso mesmo, menos confiáveis**, em função de um suposto mal uso da internet e **das mídias em geral**.

Em entrevista concedida ao Folha Online, o autor afirma que fez o livro para demonstrar sua decepção com seus jovens alunos que cada vez mais lêem menos. Exemplificando, descreveu que seus alunos restringem-se à leitura de trechos visualizados no escopo do monitor, como um tipo de scanner, pois nem chegam a memorizar o que leram. Quanto ao “estúpido” do título, esclarece Bauerlein, é pura provocação. “Eu sou professor. Sei que são discussões como essa que fazem os jovens pensarem...” (COZER, 2008)

Apesar da preferência pela leitura midiática visual (animês e mangás *on line*), os jovens entrevistados para esta pesquisa, citaram vasta bibliografia em suas respostas à questão sobre **quais livros lêem**.

Leonardo, 18 anos (RS): *Normalmente livros sobre ciências ou ficção científica, de autores da área, sendo meus autores prediletos Julio Verne, H G Wells, Carl Sagan e Stephen Hawking.*

Felipe, 16 anos (SC): *Gosto mais de ficção, astronomia e exatas. Memórias Póstumas de Brás Cubas, Livro de Ouro da Astronomia.*

Marco, 21 anos (DF): *Costumo ler livros diversos, tanto de literatura espírita, como ultimamente ando lendo “O Caçador de Pipas”, um livro que fala sobre o Afeganistão.*

Bruno, 20 anos (PR): *Vários da Agatha Cristie, (...), Sherlock Holmes já li toda a série, Senhor dos Anéis, Harry Potter, aquele que escreveu o Código da Vinci, Fortaleza Digital, li todos os livros dele também. O Senhor dos Anéis, o Silmarillion o Contos Inacabados, O Hobbit, toda a coleção do Tolken. (...) A coleção "Salve-se quem puder" já li quase toda também. São 70 livros assim, li todos. Adoro ler, meu passatempo favorito depois de anime e mangá é ler.*

Lucas, 19 anos (PR): *De livros de ficção, ficção ciber punk como "O Homem do Castelo Alto" [Phillip K. Dick], "Heav no Mout in na Mouth Scrrren", "Laranja Mecânica", "1984", fantasia gosto do "Senhor dos Anéis", coisas assim nesse estilo mesmo.*

Fabio, 25 anos (SP): *Acabei de ler “O Guia dos Mochileiros das Galáxias”, tem “A República de Platão” que acabei de ler também pra fazer o [meu] livro.*

Harry Potter e O Senhor dos Anéis foram os mais citados, mas também foram mencionados outros livros, como: Dom Casmurro, O Cortiço, Odisséia, Rainha da Liberdade, Ramsés, As Brumas de Avallon, Capitães de Areia, Helena, Os Cavaleiros da Távola Redonda, Ponto de Impacto, Código Da Vinci e Anjos e Demônios, do escritor Gran Bal. Para autores, citam-se: Machado de Assis, Érico Veríssimo, Agatha Christie, Sherlock Homes, Essa de Queiroz, Clarice Lispector, Cecília Meireles, Vinícius de Moraes, Manuel Bandeira.

Steven Johnson, entrevistado por Zeca Camargo (2007), por conta do lançamento de seu livro que aborda o tema da positividade das mídias “*Everything bad is good for you: how today’s popular culture is actually making us smarter*”, faz um paralelo significativo entre cultura pop e videogames. Segundo ele, ambos possuem vários níveis de dificuldade; quanto mais se pratica, mais se aprofunda nessa ou naquela especificidade. Os jovens da era digital aprimoram-se através da diversão, desenvolvendo adaptações para superar novos obstáculos. A capacidade dos mais jovens aumenta neste ambiente midiático, tornando a cultura pop mais complexa e mais inteligente e essa habilidade, acredita Johnson, pode ser atribuída a outras atividades.

Isso pode nos levar a questionar uma suposta *alienação* atribuída aos jovens otakus, que não estão longe da realidade, como imaginam alguns. É a geração digital não compreendida pela geração analógica. Estes jovens conseguem, aparentemente sem dificuldade, conviver com os métodos antigos e novos de leitura e de produção de textos escritos e imagéticos. Transitam sem problemas por todos esses meios midiáticos. Estão criando novas habilidades adaptativas à capacidade de lidar com essas informações. O adulto imigrante digital tem dificuldades de compreender os novos meios de difusão de informações, nos quais os jovens navegam sem dificuldades. O mundo se estendeu e o Japão “está aqui do lado”, quase ao alcance das mãos. Neste contexto, as gerações adultas têm muito menos controle das informações a que as gerações mais jovens têm acesso.

Martin-Barbero (2004:35) alerta que a mediação tecnológica se intensifica e transforma-se em estrutural, pois “a tecnologia remete hoje não a novas máquinas ou aparelhos, mas a novos modos de percepção e de linguagem, a novas sensibilidades e escritas.”

Pricilla, 23 anos (CE): *A realidade é muito difícil, certo? Muito dura, então você procura um livro, pois quer viver a vida daquela personagem, você não pode viajar mas quer ver as terras, como é na Inglaterra, como é lá na Austrália. Então você compra um livro, você está comprando uma ficção, então, você está vivendo uma fantasia. A gente não está buscando algo diferente, é uma mídia diferente porque é um programa de TV, é uma coisa digital, mas no fundo, no fundo é a mesma coisa. Você procura fantasia, certo? pra fugir um pouco dessa realidade e mesmo assim é uma coisa interessante. É você botar os seus sonhos, o que você quer ser.*

De acordo com Fischer (2005), as gerações mais jovens estão “aprendendo a morrer”, pois estão sempre tentando inventar formas de transcender a realidade. Utilizam os meios midiáticos para multiplicarem-se, buscando cada vez mais ultrapassar as contingências e constrangimentos impostos pelas normas e pelas exigências do mundo adulto. Há pouco tempo, em gerações anteriores, quando se organizavam eventos destinados a algum tipo de atrativo cultural, dependia-se exclusivamente do mercado e do espaço para divulgação. Isso gerava dificuldades no processo da criação, bem como de seu desenvolvimento. Cartazes, malas diretas via correio e patrocinadores eram necessários para se divulgar e reunir um grupo específico de interessados em um determinado assunto. Era necessário a utilização de espaços nas vitrines e nos editais públicos para divulgação. Uma forma linear de pensamento e de ação.

Atualmente, com o advento da internet, a divulgação, reunião e encontros, dependem quase que exclusivamente da vontade de organizadores e frequentadores: é possível realizar, com financiamentos pequenos, um evento em poucos meses e divulgá-lo em poucas semanas.

Os jovens de hoje não possuem a seu favor apenas a televisão ou o cinema, como em épocas anteriores, mas também a internet, poderosa e quase ilimitada ferramenta de comunicação, de troca de conhecimentos e, sobretudo, de invenção cultural. Configuram, tal qual fez o jovem de gerações anteriores, modos singulares de pensar e de estar no mundo, modificando-o tanto quanto se modificam na relação com este, como sinaliza Simmel (2006). Mas, as novas gerações diferenciam-se significativamente das anteriores por terem a sua disposição poderosos recursos tecnológicos de informação e de comunicação, com os quais têm familiaridade e afinidades, pois interagem com eles desde o nascimento.

Como recorda Carrano (2003:22), “as práticas cotidianas instauram procedimentos de resistência e criatividade, conferindo certo grau de imprevisibilidade aos mecanismos de orientação social”. Assim, a mídia, em todas as suas formas, participa também da definição das identidades desses sujeitos. Cada contorno geracional define contornos de identidade únicos.

Ao se fazer referência à categoria identidade, é importante indicar a observação de Hall (2006:84), quando questiona esta própria categoria: “A continuidade e a historicidade da identidade são questionadas pela imediatez e pela intensidade das confrontações culturais globais”. Conforme o autor existem várias identidades possíveis que podem nos influenciar continuamente — ao menos provisoriamente. Elas não nascem com as pessoas, pois se desenvolvem e se alteram no interior da *representação cultural*.

Hall (2006) ainda lembra que está ocorrendo uma emersão de identidades culturais não fixas, pois estão em *transição*. Subtraem recursos de diferentes tradições culturais resultantes de misturas complexas e mundializadas.

Neste contexto, afirma Brenner e outros, “a convivência em grupos possibilita a criação de relações de confiança; desse modo a aprendizagem das relações sociais serve também de espelho para a construção de identidades coletivas e individuais.” (BRENNER; DAYRELL e CARRANO, 2008:29)

Fischer (2008) argumenta que a relação com os meios de comunicação ocupa, entre as novas gerações, também um lugar de “proteção”, quando o espaço da rua torna-se lugar perigoso, pois não existem lugares ideais para esses jovens. Isto os obriga a criar seu próprio espaço, recriando contextos já conhecidos como escolas, colégios e faculdades. Apesar das atuais gerações jovens das cidades preferirem encontros em locais privados como Postos de Combustível ou Shoppings Centers — na tentativa de sobreviver à violência cotidiana — locais preferidos por uma boa parcela, os jovens otakus, por outro lado, nomeiam espaços específicos, tornando-os dinâmicos, únicos e necessários. Os animencontros surgiram justamente com este propósito: nestes lugares exclusivos, estes jovens fazem amizades, se identificam, trocam conhecimentos e se permitem ser autênticos.

Leonardo, 18 anos (RS): *Além do gosto pela cultura japonesa, os eventos são uma ótima maneira de conhecer pessoas e fazer amigos. Se difere de qualquer outro tipo de situação, pois permite as pessoas agirem de forma bastante*

*autêntica, e cria momentos em que é possível a troca de conhecimentos. Os quizzes, concursos de cosplay ou o simples ato de passear pelo evento, sabendo que quem está a sua volta compartilha seus gostos, já é suficiente para iniciar uma conversa descontraída (...) e assim poder interagir tão facilmente com elas, daí tantos conseguem ser mais autênticos num evento assim do que, por exemplo, num shopping.*

Isto também aponta para o fato de que o bairro, o colégio ou território onde o jovem otaku reside e frequenta, deixou de ser o epicentro do mundo. Os animencontros, como as escolas e os bairros, tornam-se *locus* de sociabilidade.

Fazendo uso das palavras de Martin-Barbero (2004), quando este se refere ao bairro, pode-se dizer que também menciona o animencontro: “se constitui num mediador fundamental entre o universo privado da casa e do mundo público da cidade, proporcionando algumas referências básicas para a construção de um ‘nós’, de uma ‘sociedade’ mais ampla que a familiar e mais densa e estável que a imposta pela sociedade.” (MARTIN-BARBERO, 2004:147)

Os animencontros constituem-se em espaços onde os jovens aprendem a lidar com sua subjetividade e a trocar informações sobre si, convivendo com a diferença e o conflito. Isto evidencia a necessidade da sociedade reconhecer o valor deste espaço, em função da dimensão educativa que eles assumem enquanto um espaço de sociabilidade não regulado por adultos. Lembrando que a amizade não é apenas uma escolha livre ou de seleção pessoal, mas como afirmam Brenner, Dayrell e Carrano (2008:40), “a disponibilidade de amigos está fortemente referida à localização física e à inserção dos indivíduos na estrutura social”.

Os animencontros parecem ser também espaços de formação de *cidadãos culturais*<sup>1</sup>, à medida em que, ao invés de estimular a demarcação de territórios, investem na formação de redes sociais plurais. Ainda de acordo com Carrano (2003), um leque ampliado de redes de relações e práticas sociais se abre frente aos múltiplos contextos, sejam eles virtuais ou reais, de fatos sociais educativos. Essas práticas incorporam-se ao conceito de educação, pois em suas eficácias compreendem dinâmicas culturais próprias de “formação de valores, a troca de saberes e, em última instância, a própria subjetividade.” (CARRANO, 2003:20)

---

<sup>1</sup> “Cidadania cultural pode ser compreendida como uma quarta dimensão da cidadania — além da civil, da social e da política — e se apresenta como síntese das possibilidades que a juventude tem de vivenciar o espaço público.” (BRENNER, DAYRELL E CARRANO, 2008:31)

Referindo-se a problemas sociais nas ruas de grandes cidades brasileiras, Fischer (2008:06) lembra que “a violência tem sido uma das causas mais graves de mortes entre jovens de 15 a 24 anos, especialmente os jovens do sexo masculino”.

Daniel, 21 anos (CE): *Pelo menos estou fazendo uma coisa boa, não to por ai...fazendo o que (...) a maioria da minha idade hoje em dia está fazendo, não é verdade? Pegando drogas. Tenho 21 anos, a maioria dos da minha idade está fazendo isso. Melhor fazer isso [cosplay] do que outra coisa, não é verdade?*

Charles, 18 anos (MG): *A mensagem que tenho é pra todos os jovens que ao invés de ficarem à toa com a mente vazia, oficina do diabo né?...vai ver anime meu, vai se divertir que é a melhor coisa que você faz. Em vez de entrar no mundo do crime, das drogas, vai ver anime que você se diverte bastante.*

Para Fischer (2008:18), “a mídia não ensina nem dita ‘tudo’ para os jovens. Existem rupturas, fissuras abertas pelos próprios materiais e discursos midiáticos”. Estas fissuras — ou brechas — como prefere Oswald (2008), permitem segundo Simmel (2006), *insights* ou *Geselligkeit*, quando os jovens apropriam-se, a seu modo e em seu próprio tempo, dos produtos midiáticos, em um processo de hibridação que articula constantemente elementos extraídos de diferentes linguagens e formatos assumidos pela produção cultural, em contextos e sociedades muito distintos, o que, por sua vez, pode dar origem a um novo movimento cultural, como ocorreu por exemplo, com o funk carioca e parece estar similarmente ocorrendo com a cultura otaku.

Neste novo movimento, os jovens otakus distanciam-se de suas casas, de suas ruas, de seus bairros e, até de suas cidades ou estados, para se encontrarem em outras comunidades, compostas por pares, nas quais compartilham gostos e interesses onde constroem uma rede pessoal e opções de lazer. Segundo Dayrell, (2005):

Esses jovens produzem territorialidades transitórias, afirmando por meio delas o seu lugar numa cidade que os exclui. (...) Se a cultura juvenil tem dimensão espacial, esta é acompanhada de uma dimensão temporal, (...) quando experimentam uma ilusão libertadora, longe do tempo rígido do trabalho ou da escola, distante do controle dos pais, patrões ou professores. (DAYRELL, 2005:14)





Figura 68 - Placa de otaku sugere descontentamento com a escola

A plaqueta encontrada no final de um evento contendo a frase: “Merda, amanhã tem aula”, no contexto de *ilusão libertadora*, demonstra a insatisfação destes jovens com a vida escolar.

Dayrell (2005) assinala a importância do pertencimento grupal e suas relações solidárias, pois também garante o reforço de uma identidade individual. Isto foi observado em vários momentos desta pesquisa e aparece também em algumas falas dos entrevistados:

Rachel, 25 (SC): *O que mais gosto é essa parte de cosplay, de poder juntar pessoas, digamos, do mesmo grupo do mesmo desenho [animê] assim, interagir, fazer essa interação de desenho né? (...) vivenciar um pouco essa parte e também (...) acho legal ver o trabalho de outras pessoas, tanto a parte de roupa quanto a parte de interpretação e afins.*

Rodrigo, 26 anos (SC): *tu esta passeando e vê que tem gente batendo foto tua, gostou do teu personagem e, além disso, tu forma grupos de várias pessoas com os personagens do mesmo animê.*

Vanessa, 20 anos (DF): *Em eventos menores, que são coisas organizadas pelos fãs né?, tem aquela coisa de amizade de você encontrar com aqueles amigos que você gosta.*

Existe uma solidariedade simbólica presente que é compartilhada pelos integrantes dessa cultura e é expressa - seja através de danças “tribais” *para-para*, *matsuri dance*, ou por meio de jogos, *Go*, *Huya* ou *Jô-kem-pô* e, ainda com as práticas de *animekê*, *animequiz*, do *cosplay*, ou mesmo pelo uso constante e marcante das plaquetas. Estes jovens dividem um mesmo repertório alegórico evidente na produção cultural que realizam. Possivelmente possamos encará-los como cidadãos que estão aptos a trazer para a sociedade experiências de vida com seu modo particular de interpretação e de ser no mundo.

Geertz (1989:32) lembra que “precisamos procurar relações sistemáticas entre fenômenos diversos, não identidades substantivas entre fenômenos similares. (...) A cultura é melhor vista (...) como um conjunto de mecanismos de controle – planos, receitas, regras, instruções (...) para governar o comportamento”. Pode-se dizer que todos os elementos expostos até aqui, idéias, atos, emoções são produtos culturais.

Mas, o que define esta cultura juvenil e este estilo de vida? Um sistema classificatório, uma lógica própria. Esta lógica não é conhecida de início, precisa ser comunicada aos que chegam de fora e vivenciada por aqueles que a compartilham. É necessário tempo e aprendizado. Se a lógica e a relação que se estabelece não é compreendida, não é possível entender o mundo dos otakus.

O fundamental aqui é ser amante de mangás e animês e, por recorrência, dominar toda a simbologia, toda a iconografia, os significados subjacentes à cultura pop japonesa, assim como os pressupostos morais que presidem suas narrativas e isto exige assiduidade aos animencontros e a presença nas comunidades virtuais associadas a estes. No Rio de Janeiro, onde se procurou participar de todos os eventos realizados no período de um ano (onze animencontros, em 2006), observou-se que a maioria dos frequentadores eram sempre os mesmos.

Cabe lembrar que os animês, em sua maioria, são seriados e para entender a narrativa e acompanhar a longa trajetória de seus personagens é necessário acompanhamento constante. As séries podem possuir entre treze e trezentos episódios, dependendo da produtora e do sucesso que obtém.

Ana, 19 anos (SC): *No momento tenho a coleção completa de Love Rina, estou fazendo a coleção de Megina e de Samurai Girl, que são mangás mais femininos, estou lendo ainda Naruto, Bleach, One Peace, já li Chaman King, to assistindo Naruto, tentando voltar a assistir Bleach, só que está devagar...a já vi Full Metal*

[Alquimist], Beach e provavelmente estou esquecendo a metade deles. Mas são exemplos (risos).

André, 18 anos (MG): *Mangás sempre que tenho a oportunidade eu leio. Já vi animês de Inuyasha, Naruto, Full Metal Alquimist, Hantergar dos Hanter, Dragon Baal Z, Dragon Ball GT, a série do Dragon Ball todas, Len que é um anime pouco conhecido, mas que é muito difícil de entender também, mas que muitas pessoas gostam de ver.*

Estes são elementos-chave aglutinadores dos integrantes dessa cultura. Os encontros são consequências e não causas. Apesar de importantes, são apenas um momento e um lugar onde estes sujeitos se encontram para compartilhar seus interesses e conhecimentos, além de serem reconhecidos como integrantes dessa cultura. E este pertencimento exige alto grau de investimento e de fidelidade, como sugerem os depoimentos abaixo:

Alcebíades, 16 anos (CE): *Minha turma me considera o mais otaku, porque viro a noite às vezes (...) vendo animê, estudo sobre animê, leio histórias, crio minhas próprias histórias e tal.*

Pesquisador: *Faz maratona de animês também?*

*Faço, faço, faço muitas, com meus amigos, a gente se reúne lá em casa e ai a galera fica na pipoca, compra refrigerante e para por ai.*

Pedro, 28 anos (SP): *Vira e mexe, a gente chega a organizar uma vez por mês um encontro, seja um pic-nic, ou ir num barzinho com os amigos conversar, ou mesmo aproveitar que é aniversário de alguém, ou reunir uma galera, fazer uma festa de aniversário, encontros sociais. Muitas vezes a gente vai a Karaokê na Liberdade, pra cantar.*



Figura 69 - Otakus brasileiros cientes da mundialização, criando seus próprios utensílios.

Nesta experiência, o jovem brasileiro participante dos animencontros encontra nos elementos culturais constituintes dos animês e mangás — língua, símbolos, alimentação, músicas, vestimentas, jogos, maneiras de ser, valores — uma forma de entender uma cultura que lhe é “estranha” e, ao mesmo tempo, “atraente”. Procura aproximar-se desta para se apropriar de suas referências, identificando-se com estes elementos.

Entretanto, isso não apaga as referências construídas na relação com a cultura local. Como nos lembra Fuenzalida (2002:99): “Os estudos sobre a interpretação de uma mesma mensagem televisiva por diferentes comunidades culturais, constataam muito mais a resignificação sobre a base da própria cultura que a dominação cultural”. Existe um processo de apropriação, um processo de hibridação e de construção que estes jovens realizam que mantém a cultura local. Operam com uma cultura estrangeira, aproveitando o que ela possui de melhor e que lhes inspira, como sugerem as falas transcritas abaixo:

Daniel, 21 anos (CE): *Vou te dar um exemplo: O Yusuke é uma criança, um personagem do desenho que defendeu outra, tanto que ele veio a falecer por conta disso. Defendeu outra, mas ele foi fazer o que: fez o bem a outra pessoa em relação ao desenho. Não estou querendo dizer que as crianças devam fazer isso, certo? Mas sim que ensina isso, a moral de defender o outro.*

Amanda, 22 anos (PR): *A cultura deles é bem estranha assim, sei lá. Quero morar no Japão só pra estudar e não...eu não queria nunca ter nascido no Japão. Acho, nossa, a cidade deles muito terrível assim. Lá é muito rígido. Eu não ia me dar muito bem lá.*

Iuri, 19 anos (SC): *a cultura que gosto é a honra que eles tem, a seriedade, o respeito que tem um para com o outro, mas no dia a dia não da pra tu ser assim...essa honra e esse respeito, porque senão tu acaba sendo montado em cima, não sabe. Não dá pra ser assim aqui no Brasil, senão acabam passando por cima de ti. Tem que as vezes se impor um pouco mais.*

As culturas se apropriam de elementos uma das outras, em um processo permanente de hibridação, como nos adverte Canclini (2006a:XIX), “processos socioculturais nos quais estruturas ou práticas discretas, que existiam de forma separada, se combinam para gerar novas estruturas, objetos e práticas”. Ou seja, uma mestiçagem cultural, onde ocorreria a mistura de formas, pensamentos, costumes e crenças.

Os costumes “são para a vida cotidiana aquilo que o ritual é para a vida religiosa *stricto sensu*”, diz Maffesoli (2006:55). Neste contexto, eles têm a

função de ser um cimento que liga a comunidade de jovens otaku, que prevalece em suas vidas.

Ainda segundo Canclini (2006a), a hibridação costuma fundir estruturas ou práticas sociais discretas, gerando novas estruturas ou novas práticas, através da criatividade individual ou coletiva na vida cotidiana, nas artes e no desenvolvimento tecnológico.

Estudar processos culturais, por isso, mais do que levar-nos a afirmar identidades auto-suficientes, serve para conhecer formas de situar-se em meio à heterogeneidade e entender como se produzem as hibridações. (...) Além disso, é necessário vê-la em meio às ambivalências da industrialização e da massificação globalizada dos processos simbólicos e dos conflitos de poder que suscitam. (idem, 2006:XXIV e XXV)

Cabe assinalar que, como aponta o autor, uma das objeções feitas ao conceito de cultura é o de sugerir uma simples consistência e fundição de culturas, sem dar suficiente valor aos contra-sensos e ao que não costuma se deixar hibridar.

Canclini (2006a) acrescenta que, no advento da globalização, a indústria cultural costuma criar misturas que, somadas a intercâmbios comerciais e a políticas de integração educacionais, diminuem fronteiras e alfândegas, assim como, aprimoram a autonomia das tradições locais, propiciando ao mesmo tempo, formas de hibridação produtivas. Às vezes, aproveita-se a globalização empresarial e do consumo para assegurar e ampliar especificidades étnicas ou regiões culturais, como ocorre com a tradição japonesa evidenciada nos animês.

Alguns atores sociais encontram, nesses processos, recursos para resistir à globalização ou modificá-la e repropor as condições de intercâmbio entre culturas. (...) Existem resistências a aceitar estas e outras formas de hibridação porque geram insegurança nas culturas e conspiram contra sua auto-estima etnocêntrica. Também é desafiador para o pensamento moderno de tipo analítico, acostumado a separar binariamente o civilizado do selvagem, o nacional do estrangeiro, o anglo do latino. (idem, 2006:XXXI e XXXIII)

Desta forma, as comunicações externas facilitam ao usuário apropriar-se de subsídios de variadas culturas, o que não significa que o mesmo aceite-as indiscriminadamente.

O autor ainda lembra que a hibridação tornou-se mais simplificada e multiplicou-se, pois agora depende da agilidade para suscitar hipertextos e instantâneas edições audiovisuais, ou seja, está ligada à aprendizagem. A

dependência do aprendizado de como atingir conceitos, apreensão e aplicação de sistemas específicos têm uma importância fundamental para o desenvolvimento humano.

Talvez, como afirma Ortiz (2000), a princípio, o Japão seria um país distante, tendo pouco em comum com a nossa cultura. No entanto, existem aspectos que se aproximam do Brasil, como a obsessão pelo nacional em ambos os países. Assim, é possível encontrar ideias e até conceitos idênticos que influenciam as discussões de modernidade em ambos os países. “Como se as mesmas ideias tivessem viajado para portos distintos, reelaboradas com base em uma exigência básica: a necessidade de construir uma identidade nacional.” (p.15).

Voltando a recordar Canclini (2006a), quando explana que:

Hoje todas as culturas são de fronteira. Todas as artes se desenvolvem em relação com outras artes: (...) os filmes, os vídeos e canções que narram acontecimentos de um povo são intercambiados com outro. Assim as culturas perdem a relação exclusiva com seu território, mas ganham em comunicação e conhecimento. (...) Ante a impossibilidade de construir uma ordem diferente, erigimos nos mitos, na literatura e nas histórias em quadrinhos desafios mascarados. (...) Às vezes a partir das metáforas, irrompem lenta ou inesperadamente práticas transformadoras inéditas. (CANCLINI:348 e 349)

## 6.2

### **Ser otaku: o que leva um jovem a fazer essa opção?**

“Os otakus, chamados assim porque gostam de animes, sempre são considerados pessoas de bem, pessoas legais, por causa dessas lições que eles aprenderam durante o tempo em que assistiram ao anime, porque é uma coisa bem saudável mesmo.”

Alcebíades, 16 anos (CE)

Tornar-se otaku não é uma opção consciente e racional, é um processo que advém fundamentalmente do gosto e do interesse por um tipo de produto midiático proveniente da cultura japonesa. Apesar da maioria dos entrevistados assumirem seu papel de otaku e, apesar de alguns serem profundos conhecedores de alguma destas atividades, inclusive *cosplayers*, não “se vêem” necessariamente como otakus. Quando lhes era perguntado se eram otaku e o que seria ser um otaku para eles, as respostas diferenciavam-se:

Allan, 20 anos (DF): *Me considero um pouco otaku sim, tem muitas pessoas muito mais otaku do que eu, porque, não me considero tão otaku porque o meu gosto de anime é bem direcionado (...)*

Karine, 16 anos (DF): *Otaku na verdade é quem gosta e procura saber sobre três animes ou mais.*

Bruna, 19 anos (PR): *(...) tem muita gente que fala que otaku é o pessoal que gosta de colocar orelhinha, colocar rabinho e assistir anime. E tem gente que fala que não, que é o público em geral, todo mundo que vê anime.*

Bruno, 20 anos (PR): *Otaku, uma boa quantidade de otaku sim. Otaku pra mim é aquele que gosta de anime, mangás, curte bastante cultura japonesa. Tem aqueles super-otakus né que, que são fascinados, mas me considero um otaku de nível básico assim. Aquele que passa despercebido no meio da multidão. Não sou um otaku assim, mas otaku!*

Millena, 20 anos (PR): *É a pessoa que realmente vem nos eventos, me considero, não tem porque não. Dizer ahhh, é quase hipocrisia né? – Ah, não gosto. Não gosta de animê e vive nos eventos. Eu conheço gente, muita gente assim.*

A pessoa pode ser mais ou menos otaku, dependendo do grau de aprofundamento dentro deste universo. Para alguns, ser otaku é ser profundo conhecedor de uma determinada série ou de uma personagem, a ponto de fazer *cosplay* dela. Em contrapartida, alguns *cosplayers* entrevistados afirmavam não o serem. Mas, como aponta a maioria e a mídia especializada, para ser considerado um otaku no Brasil, basta você gostar de mangás, animês ou de cultura japonesa, seja ela pop ou tradicional.

A identificação com uma determinada personagem e algumas vezes o aprofundamento sobre ela, leva o jovem a querer vestir-se como seu herói que, em alguns casos, pode ser o vilão da história e representá-lo ou não em frente a seus colegas e amigos frequentadores dos animencontros.

Tarcísio, 18 anos (SC): *Se você viesse pro evento sem fantasia você enjoa,(...) agora com a fantasia não, além de dar um toque especial no evento, você dá um toque especial pra você mesmo. Você vê o evento com outros olhos e pra mim ser otaku é conseguir...aproveitar tudo isso.*

Valéria, 31 anos (CE): *(...) um amigo disse, o Hilário “-Valéria, vá sem *cosplay*, você vai se divertir do mesmo jeito.” Ai disse pra ele: “ – Não, não vou, só me divirto se estiver de *cosplay*. Se não for [assim] não vou.” Ai ta, peguei o meu PIS, que recebo sempre nesse mês e gastei todo na fantasia e o resto [gastei] vim pra cá contando o dinheirinho.*

Vanessa, 20 anos (DF): *É um hobby legal, que tem uma cultura por trás disso, uma cultura muito forte...uma cultura capitalista muito, muito forte em cima dessa...desse gosto que a gente tem, então, inclusive a parte capitalista do mundo otaku é...é muito interessante. Lá é tudo pra vender né e como sou do curso de administração isso pra mim não passa despercebido. (...) Acho que *cosplay* também tem a ver com isso, tem a ver com esse mundo capitalista (risos).*

Conclui-se, portanto que um otaku pode ou não ser um *cosplayer*, sendo que todo *cosplayer* é um otaku.

Hizume, 19 anos (PR): *[ser otaku] É uma forma de relacionar com o mundo, entende? Tem pessoas que gostam dos Estados Unidos, gostam da música de lá, gostam do estilo de lá, dos jovens de lá e gosto dos jovens do Japão.*

Entre os muitos entrevistados existem alguns otakus que se diferenciaram pela escolha de seus *cosplays* e pelo motivo ao qual se vestiam dessa maneira. Preocupam-se também em divulgar animês desconhecidos entre seus iguais:

Claudia, 36 anos (RJ): *Calhou meio que alguns dos personagens serem desconhecidos, ah sim esqueci de citar, Katsumi Liqueur (Silent Mobius) saiu de moda também, cinco anos que to tentando fazer esse cosplay. (...) Last Exile também foi um outro cosplay que muita gente não conhecia, e acabaram conhecendo e gostaram muito também. E não tão conhecido, mas mais conhecido um pouco né, do pessoal a Rainha Beryl de Sailor Moon Live Action que algumas pessoas ainda não assistiram.*

Este apreço especial pela cultura japonesa pode estar associado a um tédio relativo à cultura ocidental e ao “sempre mais do mesmo” que, em geral, marca a produção midiática do ocidente, hegemônica pelos produtos vindos dos Estados Unidos. Pode sugerir, também, uma preferência por uma cultura muito diferente dos nossos padrões, como foi possível perceber nesta pesquisa.

Tarcísio, 18 anos (SC): *Assistindo animê aprendi muitas coisas da cultura japonesa, que antes eu achava que não era grande coisa, que os Estados Unidos eram tudo. Meu sonho agora é ir pro Japão, conhecer os dubladores, conhecer a sede dos animês. Ao contrário dos Estados Unidos, o desenho japonês engloba muito mais do que apenas piadinhas ou coisas infantis. É um mundo diferente.*

Bruna, 19 anos (PR): *O desenho japonês (...) é um meio de alcançar as pessoas, de transmitir conceitos, filosofias de vida, mesmo que inconscientemente. (...) No âmbito geral, a narrativa é diferente do cartoon ou do desenho americano e penso que é isso que atraí, pois fala sobre o cotidiano, abordagens diferentes pra contar uma história, as pessoas sentem um diferencial e procuram, vão atrás e querem ler e saber.*

Pricila, 23 anos (CE): *Passei a gostar de anime que era um traço mais alegre, era um traço com mais movimento do que o desenho americano que era muito repetitivo.*

A produção estadunidense tende a repetir incansavelmente a mesma estrutura narrativa, a mesma figura heróica, um herói todo poderoso, acima das contradições humanas, que não envelhece e nunca morre. As narrativas japonesas que chegam até nós, por outro lado, criam personagens mais ligados à natureza humana, pois se transformam com o tempo, têm medo, erram e possuem sentimentos contraditórios. A figura de herói invencível e sempre bom é muito



mais comum na cultura ocidental que na cultura pop japonesa. O herói japonês aproxima-se muito mais do homem comum. Assim para Casas (2004:11) “todos os heróis japoneses, pouco importando a aventura em que estejam envolvidos, demonstram lealdade de propósito, muita coragem diante do perigo e da morte, características ainda hoje encontradas no povo japonês”.

Observa-se que a aprendizagem de valores é evidenciada na convivência entre estes jovens. A honra, por exemplo, é um valor muito apreciado na cultura tradicional japonesa e que está sempre presente nas narrativas dos mangás e dos animês. Este valor, já desgastado em uma sociedade que se queixa da perda de valores, acaba sendo resgatado de alguma forma no discurso dos otakus brasileiros, parecem estar na contramão do que foi apontado por Costa (apud FISCHER, 2008), no que se refere ao que a sociedade atual causa, principalmente na maioria dos jovens: personalidades “narcisistas, hedonistas”, atribuindo uma importância exagerada à maneira superficial de viver. Os jovens otakus trazem, pelo menos em suas falas, um apreço pelos valores tradicionais, como pode ser percebido em algumas respostas dos entrevistados, quando questionados sobre **o que se aprende com os animês.**

Antonio, 19 anos (SC): *Além do dialeto japonês, lições de moral certo, (...) da cultura oriental aprendi muito a agir diferente, me deram lições de vida (...)...existem frases que eu adoto, anoto em tudo que é lugar e são (...) “Qual é o teu mote, qual é a tua visão?” Ai eu falo: “Bom, plagiando um certo anime...”. (...) existem coisas que eu não tinha contato, esportes, outros assuntos, que antes eu não tinha contato e de repente passei a aprender exatamente por que o animê ta fazendo aquilo. Ele tenta passar uma cultura, informação. Ele não chega inventando um monte de baboseiras e passa pra ti e vai investir tua cabeça de besteiras como alguns estudiosos falam da cultura japonesa, da cultura brasileira, da cultura norte americana, quanto falam tanto do Canadá quanto dos Estados Unidos. Não, muitos deles tentam passar alguma coisa pra você, informação e é bom.*

Fernando, 19 anos (PR): *Acho que o valor humano, a honra, muitos animes passam a sinceridade como algo importante, a amizade. (...) É uma cultura muito boa, os animês e os mangá muitas vezes são tidos como uma coisa negativa mas...bom tudo tem seu lado negativo, tem que analisar bem, será que isso é realmente negativo, por quê? Acho que tem muita coisa boa, um senso ético muito bom, um senso moral muito forte.*

Mylle, 20 anos (PR): *Eles trazem muito a questão de honra, amizade, eles tem uma coisa um pouco mais forte que o brasileiro. Aqui a gente não costuma ter isso.*

### 6.3 Problemas no paraíso – influências da violência cotidiana na cultura otaku

Apesar de não ter visto nenhum conflito ou qualquer tipo de violência nos encontros pesquisados, fato confirmado por profissionais que costumam observar e cuidar da segurança dos eventos, foi notado a presença de armas brancas nos animencontros. Apenas em Brasília foi que essa prática acabou sendo percebida, onde era proibida a entrada deste tipo de armas **afiadas**. Todos eram revistados já na entrada. Lá existia uma barraca com uma mesa repleta de armas empilhadas, principalmente espadas *takanas* (do tipo usadas por samurais), todas de metal e muito afiadas. E isto, em apenas uma hora de evento. Também foram testemunhados, em vários animencontros, alguns garotos brincando com estas armas junto com seus colegas e amigos.



Figura 70 - Espadas (*takanas*) japonesas apreendidas na entrada do Kodama 2007 (DF)

Três entrevistados mencionaram o interesse por armas orientais e armas de fogo:

Pesquisador: *De que animês e Mangás, você gosta?*

Luciano, 17 anos (DF): *Gosto mais de Full Metal Alchemist, é o que mais me atrai, pelo fato de ter essa coisa, porque sou apaixonado por arma também, aí pelo fato de ter o uso de arma de fogo, tem toda uma história envolvendo, é muito...é uma aventura muito boa e eu gosto muito, é o que mais gosto. (grifo meu)*

Pesquisador: *Você se identifica com algum elemento especial da cultura japonesa, há algo nessa cultura que você julga conhecer bem, que você se identifique mais?*

Allan, 20 anos (DF): *Na cultura japonesa o que me anima também em assistir nos animes é o estilo samurai deles, sabe. Então o pessoal fala assim: “- Ah, japonês. Todo japonês tem que saber lutar, **todo japonês maneja uma espada**”, sabe. É legal porque eles tem uma cultura antiga deles entendeu? Então não são todas as pessoas que praticam isso, mas se você falar assim: “- Japonês” visa, na parte do outro lado do mundo né, no Japão lá o pessoal tem o costume de fazer uma arte marcial, qualquer coisa assim. Acho isso muito legal. (grifo meu)*

Tarcício, 18 anos (SC): *As músicas e a moda japonesa, meu, pra mim é assim...a moda japonesa pra mim me fascina, roupas diferentes, o cabelo, a maquiagem, já pinteí meu cabelo de quase todas as cores existentes (risos) mas o que gosto mesmo é as roupas, os detalhes das roupas, quimono, essas coisas assim; **espada, eu adoro.***

Ainda foi observada a presença de *shurikens* (estrelas de metal afiadas, usadas por ninjas), *kunais* (facas ninja), adagas e espadas sendo comercializadas por várias lojas de artigos otakus, em quase todos os eventos e algumas, inclusive, expondo as armas em cima de mesas. Em algumas oportunidades, estes comerciantes ao serem indagados sobre a ampla venda dessas armas, responderam afirmativamente.

Poucas vezes foram encontradas armas de borracha, pois geralmente eram de metal (alumínio ou mesmo aço).



Figura 71 - Shuriken (abaixo) e kunai (acima)

Outro aspecto preocupante encontrado em *minimatsuris* realizados na Praça do Japão, em Curitiba, os quais foram na sua maioria acompanhados, foi o

fato de que vários jovens menores de idade, não necessariamente otakus, faziam rodinhas e ingeriam bebida alcoólica. Nos cantos próximos às lixeiras existiam várias garrafas vazias de vinho ou bebidas destiladas. O fato já fora percebido há algum tempo pela equipe da organização do evento, a qual lamentou, pois já vinham tomando providências sem resultado. O policiamento, neste caso, era realizado apenas por dois guardas municipais, o que dificultava o controle deste tipo de consumo na praça. Campanhas de conscientização foram realizadas via internet e através do “boca-a-boca” tentando apaziguar ou amenizar o consumo de álcool, porém sem sucesso.

Além disso, a vizinhança local vinha reclamando com a prefeitura daquela cidade, já há algum tempo, do volume elevado do som que estes jovens apreciam. Como a praça é aberta, o som se propaga com facilidade, incomodando o sossego dos moradores que residem em vários prédios da redondeza. Os problemas acumulados geraram um abaixo assinado e a prefeitura resolveu cancelar os minimatsuris à partir de março de 2009.



Figura 72 - A esquerda jovens consumindo Mupy e a direita segurando garrafa de destilado (ampliação) (Praça do Japão 2008 – Curitiba)

Também em um dos Matsuris maiores de Curitiba, organizado em praça aberta, que costumam ocorrer três vezes por ano, onde existe o palco jovem, uma garota foi carregada por outras duas amigas, já que estava totalmente embriagada. Este tipo de problema vem desagradando a comissão organizadora, a qual está pensando seriamente em cancelar os palcos jovens dos Matsuris. Durante a pesquisa percebia-se que o apoio dos adultos vinha diminuindo nos últimos festivais, pois, apesar do aparente sucesso, estes palcos vinham reduzindo de



tamanho e de estrutura. Ainda no mesmo evento, alguns garotos perambulavam entre o público, carregando uma das placas de fórmica e fazendo uma enquete sobre o consumo preferencial entre os otakus presentes no evento. Nela, o saquê (bebida destilada a base de arroz) superou o mupy por sete votos e ambos só perderam para os mangás e animês hentai, voltados para adultos, que alcançaram os trinta e nove votos, perfazendo um total de oitenta votos.



Figura 73 - Plaqueta demonstrando interesse maior em sexo e álcool – Matsuri 2007 em Curitiba (PR)

Outro fator que chama a atenção é o alto índice de consumo, já apontado nesta pesquisa, tanto na quantidade de mangás e animês quanto na compra de produtos afins relacionados. A listagem de mangás e animês, como já visto neste capítulo, sempre foi enorme, a ponto de muitos não conseguirem citá-los quando eram questionados sobre **quais mangás liam e quais animês assistiam**.

*Bruna, 19 anos (PR): Na realidade tenho lido assim, bastante coisa pra faculdade, (...) e ultimamente dez mangás por mês (risos). É muito mais mangá do que literatura mesmo. (grifo meu)*

A própria comunidade otaku acaba, de certa maneira, isolando-se em suas referências e deixando de interagir com pessoas e produções culturais que não fazem parte de seu universo cultural. Isto parece reforçar a discriminação que muitas vezes sofrem em suas comunidades de origem ou mesmo na escola, formando grupos que acabam por se excluir da convivência com o diferente, numa

espécie de guetificação. Alguns entrevistados quando interrogados sobre a leitura de **livros**, citavam exclusivamente os mangás:

Pesquisador: *Que livros que você lê?*

Rodrigo, 26 (SC) *Ah, no momento eu estou lendo só mangá mesmo. Eu gosto bastante tipo, altamente de mangá tipo de crônica policial, tem um mangá chamado "Death Note", que é bem interessante e alguns mangás meio de samurai assim, mais de época leio bastante, tipo Samurai X, é os chamados pra idade medieval também Lobo Solitário, são os mangás bons assim que eu gosto.* (grifo meu)

Aline, 16 anos (DF): *Bom, eu gosto de ler muito mangá, humm..eu estou lendo muitos de livros de física e química.*

Clarice, 19 anos (DF): *Eu leio mais mangá mesmo e física moderna que eu estou fazendo física moderna.*

Hizumi, 19 anos (PR): *Leio bastante mangá e também tem um livro que comprei agora que estou lendo que é o Musashi que é bem divertido e gosto bastante. É sobre os Samurais.*

Valéria, 31 anos (CE): *gosto muito de ler mangá, por que este é de meu prazer, gosto de ler romances, olha sou, sou meio preguiçosa pra ler, sabe, só leio o que me interessa mas leio.*

Antenor, 19 anos (MG): *O único livro pra você ter uma idéia que costumo ler é mangá mesmo, nem chega a ser um livro. É mangá que eu leio só.*

Charles, 18 anos (MG): *Eu leio mangá e também gosto de livros de ficção.*

Este exagero na leitura dos mangás acaba criando um tipo de especialização na cultura do mangá, o que aumenta ainda mais seu isolamento da sociedade.

Outro problema percebido diz respeito a um conhecimento distorcido acerca da cultura japonesa contemporânea, à partir de uma apropriação ingênua dos mangás, animês e tokusatus. Essas produções expressam uma pequena parcela da riqueza e da complexidade cultural dos costumes do Japão e, por serem produções midiáticas destinadas também a um público não-japonês, muitas vezes passam uma ideia equivocada do contexto no qual se originam. Sem tomar conhecimento deste fato, alguns entrevistados demonstraram interesse em conhecer aquele país possivelmente por conta do que sabem por intermédio desses produtos. Estes jovens podem estar criando estereótipos que só existem na imaginação deles.

Antenor, 19 anos (MG): *Aprendi muita cultura diferente, como é a cultura lá de fora, como eles são lá fora, os gestos que eles fazem porque japonês faz muitos gestos quando estão conversando. Já a gente aqui não faz esses gestos. Eles fazem uns gestos engraçados que a gente ri, como quando eles dão um vacilo e*

*tem aquela mania de cair pra trás, coisas bacanas que aprendi que acho legal e uso essas coisas no meu dia a dia no meio de meus amigos.*

Este gesto de “cair pra trás”, ao qual se refere Antenor é criado, isto é, inventado pelos mangakás nas personagens, com o objetivo de expressar fortes emoções ao recebem uma notícia surpresa e espantam-se ou quando estão equivocados e não necessariamente fazem parte da cultura japonesa, como afirma o entrevistado.

*Valéria, 31 anos (CE): Acho que quando você assiste animê, você está vendo um pouco do Japão, aliás, você está vendo muito do Japão, porque os animês retratam bem a cultura japonesa.*

Estas observações poderiam indicar que o jovem imagina que personagens como Goku, Sakura ou Naruto sejam O Japão, o que seria o equivalente a achar que Batman, Homem-Aranha ou Super-Homem são OS Estados Unidos da América? Quando imaginam que conhecer a vida e os “jeitos” nipônicos via mangá, animê ou tokusatsu não estariam montando em sua mente um modelo utópico? O Japão medieval retratado nesta cultura midiática seria o Japão medieval histórico? Seria o Japão verdadeiro?