

## ALGUMA CONCLUSÃO

“Re-conhecer a nobreza das massas e das tribos exige uma certa aristocracia de espírito.”

Michel Maffesoli

Os resultados desta pesquisa sugerem que os jovens otakus, em suas brincadeiras, jogos e diversões, encontram-se e constituem-se como cidadãos. Como aponta Luyten (2004a: 20), o tripé japonês - animê + mangá + videogame — é o principal responsável pela venda e disseminação de produtos derivados destes três gêneros. “Juntos eles formam um círculo gerador de produtos de entretenimento”. Mangás se transformam em animês e vice-versa. Games se transformam em mangás, animês ou filmes e criam uma verdadeira bola de neve, composta de elementos culturais definidos e encontrados em um único lugar de *pertença*, que se denomina animencontros brasileiros.

A emoção dos otakus em comparecer a um determinado lugar para, em grupo compartilhar dela, cimenta um conjunto, que (...) “pode ser composto por uma pluralidade de elementos, mas tem sempre uma ambiência específica que os torna solidários uns com os outros.” (MAFFESOLI, 2006:44). Trata-se de uma abertura para o outro e não de uma experiência individual. Uma abertura que permite formar um estreitamento entre a matriz, que se trata de uma órbita mais ou menos extensa da sociedade, e a experiência ética. Esta ética é o alicerce, uma espécie de laço coletivo que formará o todo, uma acomodação relativa e elaborada em relações conflituosas, mas de assombrosa duração. O costume complementa a existência dos grupos contemporâneos. Ele “é o não dito, o ‘resíduo’ que fundamenta o estar junto.” (MAFFESOLI, 2006:54)

Uma realidade longínqua que se aproxima pela imagem e que ressoa intimamente no jovem, fazendo parte de uma emoção coletiva. O que é emocionalmente comum a todos, repercute sobre sua adesão voluntária. Sua força provém de uma sensibilidade local que, somente após um tempo, desencadeia de forma global.

Os animencontros servem como união sólida no interior de uma pequena comunidade de otakus, pois fazem parte das matrizes culturais. Permitem que as pequenas comunidades (*animekeiros, cosplayers, cosmakers* etc) se unam e,

assim, transformem “a distância com relação ao sagrado em profunda alegria de proximidade”. (MAFFESOLI, 2006:55)

Maffesoli (2006) indica que o tribalismo recorda, baseado na experiência, o valor do sentimento de pertença a um determinado grupo e um lugar, como elemento fundamental da vida em sociedade. Os otakus, a princípio, se identificam com elementos midiáticos, mas com o advento dos animencontros, acabam, através de um processo de pertencimento, fazendo parte de uma “tribo urbana”. O agrupamento de iguais em uma mesma tribo permite a criação de códigos de comunicação próprios, gerando comportamentos característicos.

Contudo, é necessário reconhecer que, quando novas formas são levadas para outro lugar, adquirem aspectos locais. Isto é verdadeiro quando se trata do fenômeno otaku no Brasil.

Este trabalho mostra a necessidade do conhecimento mais aprofundado desse universo de apropriação da cultura pop japonesa, para que as interpretações de educadores, professores e pais sobre comportamentos de jovens relacionados a esse universo não sejam equivocadas, nem preconceituosas. Como nos lembra Neves (2007), mangás, animês e animencontros (cultura pop nipônica) são elementos que se movem na mesma velocidade que os jovens, e dessa forma, desfrutam o que a maioria não percebe.

Ao questionarmos o que é ser jovem atualmente, a sociedade responde ser um futuro arriscado ou inseguro, em que os jovens não têm lugar. Dizendo isto, está mostrando ser incapaz de “de rejuvenescer-se, de escutar os que poderiam mudá-la.” (CANCLINI, 2008: 210)

Na pesquisa *Perfil da juventude brasileira* (2003), Brenner, Dayrell e Carrano (2008: 36) assinalam que os dados referentes ao que fazem os jovens em seu tempo livre com os meios midiáticos (especialmente o rádio e a televisão), antes de se constituírem em algo de importância positiva ou negativa, precisam ser compreendidos como traço cultural distintivo de culturas juvenis contemporâneas.

Notadamente, esta pesquisa indicou que os jovens otakus, à partir do que é produzido e veiculado nas mídias (impressa, digital televisiva e radiofônica), criam formas próprias de comunicação; o uso das plaquetas, de algumas palavras e termos japoneses, estilo de danças (*para-para*, *matsuri dance* e *matsuri odori*) e

seus jogos (*go* e *huya*). Tudo como resultado híbrido de elementos culturais de origens distintas.

O modelo dominante de cultura corporal, como aponta esta pesquisa a respeito da juventude brasileira, assinalou que o público masculino está predominantemente presente nos eventos pesquisados, mostrando que as jovens mulheres ainda sofrem dificuldades para frequentar o mesmo ambiente que seus “iguais”. Isto também pode ser verificado nesta pesquisa, como se pode observar nestas falas:

Mylle, 20 anos (PR): *Quando tinha 10 anos comecei a ver um animê chamado Guerreiras Mágicas de Heya. (...) só que quando era menorzinha assim, menorzinha? Até os 18 anos meu pai me cercava bastante, meu pai sempre foi assim, é todo um histórico de família problemático. Então quando comecei a dirigir, ter meu próprio carro, comecei a me deslocar sozinha. No ano em que me formei, no terceiro, terminei o ensino médio, teve um evento lá no colégio chamado Animatsuri 2003. Eu estudava no Pitágoras, (...) fui lá comecei a me envolver no grupo [como organizadora] que é o Danketsushou.*

Mileane, 23 anos (MG): *Eu já sofri muito com preconceito de amigos, na escola, de parentes mesmo, mas consegui me sobrepor a isso. Minha mãe no início tinha um pouco de preconceito também, minha família em geral, mas agora já...tranquilo.*

Izabele, 19 anos (CE): *Esse ano eles [os pais] ficaram meio assim porque, agora estou trabalhando e eles é que pagam meu lance [o ingresso do evento] ai ficaram meio assim, (...) ai, meu pai chegou pra mim e falou: “- Ave Izabela, que coisa de criança, sai pra passar o dia assistindo desenho?” “- Pai você não sabe como é bom!” (risos)*

Nesses eventos, a socialização também é reforçada pelas plaquetas de fórmica que parecem balões de mangás e animês, mas que não ficam restritas apenas à comunicação interna entre os otakus. Parecem ser também auxiliadores nos sentimentos reprimidos destes jovens que querem falar ao mundo, os quais estão se pronunciando, principalmente quando retratam frases como “Nós vamos dominar o mundo”. Através de suas brincadeiras retratam carências e sentimentos contidos.

Abrir a mente para novas idéias deveria ser uma regra e não uma exceção. Ter visão para reconhecer que alguns jovens sabem o que estão fazendo e estão dispostos a repartir. Não é a toa que esses jovens se surpreendem quando um adulto ou professor os compreende, ou pelo menos demonstra conhecer parte de seu mundo. Um mundo sempre cheio de surpresas incompreendidas pela maioria, mas sempre cheio de imaginação. Não devemos estagnar no tempo do conformismo, da incompreensão. Isso só aumenta a ponte inexistente que pode separar o adulto do jovem de nossa sociedade.



Figura 74 - Plaquetas com os dizeres: “Nós vamos dominar o mundo” (Santa Catarina) e “Os otakus vão dominar o mundo” ou – riscado a caneta: “Os otakus já dominam o mundo” (Paraná) pronunciamentos reprimidos.

Notou-se que estes jovens procuram um conhecimento aprofundado da cultura nipônica e de cursos de língua japonesa, que atualmente, são mais procurados. O mesmo parece estar ocorrendo com os cursos de artes marciais, o que até pouco tempo, era considerada como elemento principal de reconhecimento da cultura japonesa no ocidente.

Saberes específicos são desenvolvidos e aprimorados para o ingresso no mercado, o que acarreta na criação ou no interesse de novas profissões, como: desenhistas, *designers* ou *cosmakers*, empresários, cantores, dubladores, organizadores de eventos, atores, tradutores, radialistas, roteiristas, editores, organizadores de eventos, etc.

É possível que estejamos confirmando uma nova forma de encaminhamento do aprender, as quais revelam ser “a educação um amplo processo social que não se resume aos cotidianos institucionais de aprendizagem.” (CARRANO, 2003:19)

Fischer (2001), referindo-se ao desenho animado, afirma que há audiovisuais temáticos não didáticos que costumam ensinar. Todos os produtos midiáticos têm dispositivos pedagógicos, mais ou menos explícitos e os mangás e animês não fogem a esta regra. Certa vez, participando de um curso onde professores da Unicamp pretendiam ensinar como utilizar desenhos animados em sala de aula, uma professora sozinha professou seu profundo desapontamento com o curso e retirou-se da sala em questão, com forma de protesto. Penso que ela saiu perdendo profundamente. Pensar que apenas desenhos didáticos, geralmente em desacordo com gostos e apreciações de crianças e jovens irão ensinar, é retroceder no processo ensino aprendizagem.

As diversidades culturais devem ser reexaminadas, pois já não são mais autônomas. Os limites entre nação e cultura devem ser revistos, já que não são mais tão determinados. Outros parâmetros terão que redefinir o atravessamento da modernidade-mundo. Martin-Barbero (2004:154) ainda lembra que: “Desconhecer os novos modos mediante os quais os jovens se comunicam através de culturas não-territoriais está nos impossibilitando de comunicar a eles o sentido do valor que ainda têm o nacional e o local.”

Segundo Reguilo (2003), a juventude é apenas uma expressão imaginada, mas faz parte de um conjunto real edificado, que vivencia acontecimentos, e assim, podem produzir e construir o mundo. Este conjunto que constitui um todo formado pelo *glutinum mundi*, que Maffesoli (2006) afirma fazer com que cada um, ao seu estilo, dê conta da organicidade das coisas, por conta da heterogeneidade.

Esta variedade permitiria supor que estes jovens constroem disposições que facilitariam sua adaptação a situações inéditas, com visões diferenciadas, tão necessárias em um mundo globalizado, que teriam que conviver com inúmeras e diversificadas culturas. Do que adianta conhecer profundamente um determinado programa que cria peças de engenharia, por exemplo, se o profissional tem dificuldades em usar sua imaginação na criação de novas peças?

Se existe uma relação estreita entre pensamento e linguagem, no sentido de que esta ajuda a configurar aquele, pode-se supor que esta linguagem dos animencontros, uma *animelinguagem*, é uma construção específica e também elabora um outro jeito de pensar e de estar no mundo. Os elementos mundializados ajudam a configurar as visões de mundo, percepções etc. É possível supor que o otaku veja o mundo de forma diferente, por estar mergulhado nessa linguagem diferenciada. Na essência de sua territorialidade e em seu interior, as culturas são unificadas e sem divisas, distinguindo-se de outras e se determinam por uma “ ‘centralidade’ particular”. (CANCLINI, 2006).

Foi possível também, aprender que os integrantes desse movimento cultural buscam estabelecer, coletivamente, formas de garantir um espaço de proximidade entre sua cultura e as culturas subjacentes, aos símbolos e marcas impressos na cultura pop nipônica — com forte cunho mitológico e moral, que se tornaram importante veículo de difusão de valores e pressupostos próprios do Japão — em face do intenso processo de mundialização cultural promovido, de

maneira especial, pelos meios midiáticos. Tudo indica que esses eventos têm uma função pedagógica, no que diz respeito ao conhecimento cada vez mais profundo dessas narrativas, de sua linguagem, seus símbolos, personagens, realizadores e mesmo de suas condições de produção. Estes jovens não buscam ali apenas demonstrar o apreço que sentem pelos desenhos japoneses, mas acima de tudo, ampliar e trocar conhecimentos sobre eles, sobre suas próprias vidas e a cultura que os cerca.

De qualquer modo, como já descrito no capítulo 4 desta tese, é essencial advertir que estes jovens podem estar se distanciando sobremaneira da vida real e vivendo num mundo de fantasia que reflete uma cultura que está tão radicalmente longe da sua.

Neste sentido, também é primordial que sejam desenvolvidas pesquisas que esclareçam quais as consequências deste afastamento da realidade e se isso pode trazer algum tipo de problema para esses jovens.

Sem ouvir os jovens não é possível compreender especificamente no que consiste a pedagogia dos animencontros. Assim sendo podemos pensar que contribuições a pedagogia dos animencontros pode trazer para a pedagogia da sala de aula?

Como os educadores e pedagogos estão lidando com essa cultura que vêm repercutindo cada vez mais nas escolas, nas salas de aula, nas residências, no gosto particular desses jovens que procuram se reunir entre seus iguais?

Conhecer esse mundo dos jovens é procurar conhecer a eles próprios, em suas inseguranças, seus desejos e aspirações, suas crenças, e sua curiosidade. Trazer o mangá e o animê para dentro da sala de aula, não irá prejudicar o conteúdo programado, ao contrário, poderá auxiliar neste conteúdo trazendo novas formas de aprendizagem, que podem ajudar inclusive, na amenização das dificuldades encontradas atualmente dentro desse mesmo ambiente.