

Referências Bibliográficas

ALIANÇA CULTURAL BRASIL-JAPÃO. **Cultura japonesa:** São Paulo, Rio de Janeiro, Curitiba. São Paulo: Aliança Cultural Brasil-Japão, [1991?]

BARRAL, Étienne. **Otaku: os filhos do virtual.** São Paulo: Editora SENAC, 2000.

BAROTTO, Gustavo. Entrevista concedida para essa pesquisa em 23 de abril de 2008.

BAUER, Martin W. e GASKELL, George. **Pesquisa Qualitativa com texto, imagem e som:** um manual prático. Petrópolis, RJ: Vozes, 2. ed., 2002.

BORGES, Patrícia M. **Traços ideogramáticos na linguagem dos animes.** São Paulo: Via Lettera, 2008.

BRENNER, Ana Karina; DAYRELL, Juarez e CARRANO, Paulo. Juventude brasileira: culturas do lazer e do tempo livre. In: Brasil. Ministério da Saúde. Fundação Oswaldo Cruz. **Um olhar sobre o jovem no Brasil.** Brasília: Editora do Ministério da Saúde, 2008.

CAMARGO, Zeca. (Org.). **Novos olhares.** JOHNSON, Steven. Vida digital: virando o jogo. Rio de Janeiro: Editora Globo, 2007.

CANCLINE, Nestor García. **Culturas Híbridas:** estratégias para entrar e sair da modernidade. 4. ed. São Paulo: Universidade de São Paulo, 2006a.

_____. **Consumidores e cidadãos.** Rio de Janeiro: Editora UFRJ, 6. ed. 2006b.

_____. **Diferentes, desiguais e desconectados:** mapas da interculturalidade. 2. ed. Rio de Janeiro: Editora UFRJ, 2007.

_____. **Leitores, Espectadores e Internautas.** São Paulo: Iluminuras, 2008.

_____. América Latina: mercados, audiências e valores num mundo globalizado. texto 4ª Cúpula Mundial de Mídia para Crianças e Adolescentes. Rio de Janeiro, Brasil - 19 a 23 de abril de 2004. Prefeitura do Rio de Janeiro (MULTIRIO). http://www.multirio.rj.gov.br/portal/riomidia/rm_materia_conteudo.asp?idioma=1&idMenu=5&label=Artigos&v_nome_area=Artigos&v_id_conteudo=67663, consultado em 15 de fevereiro de 2009.

CANEJO, Mônica. Universo mangá: o espírito dos quadrinhos japoneses ganha vida no ano do centenário da imigração para o Brasil. In: **National Geographic Brasil**, São Paulo: Abril. Dez. 2008 – ano 9, n. 105, 76-85.

CARRANO, Paulo César Rodrigues. **Juventudes e cidades educadoras**. Petrópolis/RJ: Editora Vozes, 2003.

CASAS, Cecília. Introdução. In: DAVIS, Hadland. **Mitos e lendas do Japão**. Trad. Cecília Casas, São Paulo: Landy Editora, 2004.

CASTELLÓN, Lena. Febre nipônica. **Caderno Comportamento**, Isto É, 08 de junho de 2005.

CHESNAIS, François. **A mundialização do capital**. São Paulo: Xamã, 1996.

DAYRELL, Juarez. **Juventude, grupos culturais e sociabilidade**. Jovenes: Revista de Estudios sobre Juventud, ano 9, nº22, janeiro-junho de 2005, Cidade do México, pgs314-332.

_____. **O jovem como sujeito social**. *Rev. Bras. Educ.*, set./dez. 2003, no.24, p.40-52. ISSN 1413-2478.

_____. **A escola "faz" as juventudes?** Reflexões em torno da socialização juvenil. *Educ. Soc.*, out. 2007, vol.28, no.100, p.1105-1128. ISSN 0101-7330.

DAVIS, Hadland. **Mitos e lendas do Japão**. Trad. Cecília Casas, São Paulo: Landy Editora, 2004.

FISCHER, Rosa Maria Bueno. Mídia, juventude e educação: modos de construir o "outro" na cultura. **Arquivos Analíticos de Políticas Educativas**, Nº 12, Volume 16. Janeiro 2008.

_____. **Televisão & Educação: fluir e pensar a TV**. Belo Horizonte: Autêntica, 2001.

_____. **Mídia e juventude: experiências do público e do privado na cultura**. Caderno Cedes, Campinas, v. 25, n. 65, p. 43-48, jan/abr. 2005. disponível em <<http://www.cedes.unicamp.br>>

FUENZALIDA, Valerio. **Televisión abierta y audiencia en América Latina**. Buenos Aires, Ed. Norma, 136 p. 2002.

FREIRE, Marcos. **Automassagem e Medicina Chinesa**. Brasília: Ed. do autor, 1996.

GEERTZ, Clifford. **A interpretação das culturas**. Rio de Janeiro: LTC – Livros Técnicos e Científicos Edifitória S. A., 1989.

GRAVET, Paul. **Mangá: como o Japão reinventou os quadrinhos**. São Paulo: Conrad Editora do Brasil, 2006.

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

IKARI, Ami. **Cosplay** – quando o fã veste o personagem. Cosplayers.net – *The Cosplayers Network*, 2007 (PDF).

KEIZI, Minami; SHAMON, Onmyoji Seto. **Horóscopo Japonês**. São Paulo: Ibrasa, 2007.

LOBÃO, David Denis. Cosplay: O momento do show – mas em qual categoria se apresentar? **Neo Tokyo**. São Paulo: Editora Escala. n. 08. 2006. p. 92-93.

LUYTEN, Sonia Bibe. **Mangá: o poder dos quadrinhos japoneses**. 2 ed. São Paulo: Hedra, 2000.

_____. **Osamu Tezuka: uma biografia mangá: o nascimento de Osamushi**. Vol. 1. São Paulo: Conrad editora, 2004a.

_____. **O tripé japonês**. In: Bravo! Nov. 2004b., ano 5, nº86.

_____. Org. **Cultura Pop Japonesa: mangá e animê**. São Paulo: Hedra, 2005.

MARTIN-BARBERO, Jésus. **Dos meios às mediações: comunicação, cultura e hegemonia**. 2. ed. Rio de Janeiro: Editora UFRJ, 2003.

_____. **Ofício de Cartógrafo: travessias latino-americanas da comunicação na cultura**. São Paulo: Edições Loyola, 2004.

MACIAS, Patrick e EVERS, Izumi. **Tokyo Girls**. São Paulo: JBC Editora, 2007.

MAFFESOLI, Michel. **Os tempos das tribos: o declínio do individualismo nas sociedades de massa**. 4. ed. Rio de Janeiro: Forense, 2006.

MOLINÉ, Alfonz. **O grande livro dos mangás**. 2. ed. Rio de Janeiro: Editora JBC, 2006.

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

_____. **Almanaque da cultura pop japonesa**. São Paulo: Via Lettera, 2007.

NAPIER, Susan J. **Anime from Akira to howl's moving castle: experiencing contemporary japanese animation**. 2. ed. New York: Palgrave Macmillan, 2005.

NEVES, Leonardo Azevedo. **Mangás e marcas identitárias juvenis: um novo olhar para a relação entre mídia e a educação**. Diss. (Mestrado) Universidade Estadual do Rio de Janeiro – UERJ, 2007.

ODININO, Juliane Di Paula Queiroz. **A mundialização dos desenhos animados japoneses**. Mon.(Mestrado) São Paulo: Universidade Estadual de Campinas, 2004.

OROZCO GÓMEZ, G. **Televisión, audiencias y educación**. Buenos Aires: Grupo Editorial Norma, 2001.

ORTIZ, Renato. **A moderna tradição brasileira: cultura brasileira e indústria cultural**. São Paulo: Brasiliense, 1994.

_____. **O Próximo e o distante: Japão e modernidade mundo**. São Paulo: Brasiliense, 2000.

_____. **Mundialização e cultura.** São Paulo: Brasiliense, 2003.

_____. **Um outro território:** ensaios sobre a mundialização. 3. ed. São Paulo: Olho D'água, 2005.

OSWALD, Maria Luiza M. B. FERNANDES, Adriana Hoffmann, SILVA, Andréia Attanazio e LOPES, Paolla Teodoro. Consumo cultural e produção de sentidos: o jovem e a leitura do mangá. In: OLIVEIRA, Inês Barbosa de, ALVES, Nilda e BARRTEO, Raquel Goulart (org). **Pesquisa em Educação:** métodos, temas e linguagens. Rio de Janeiro, DP&A, 2005, p. 81-101.

OSWALD, Maria Luiza M. B. Ver e sentir: imagem técnica, recepção e leitura. In: _____. e PEREIRA, Rita Marisa Ribes. (orgs.) **Infância e juventude:** narrativas contemporâneas. Petrópolis: DP et Alli; Rio de Janeiro: Faperj, 2008.

PAIS, José Machado. Buscas de si: expressividades e identidades juvenis. Prefácio. In: ALMEIDA, Maria Izabel Mendes de. e EUGENIO, Fernanda (orgs.). **Culturas jovens:** novos mapas do afeto. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed., 2006.

PAVAN, Glaucio Benetti. **A tribo que chora.** Santa Catarina, internet, postado em 10 de 07 de 2008. <http://braucoo.blogspot.com/2008/07/tribo-que-chora.html>

PEIXOTO, Sérgio. **Cosplay:** que coisa é essa? São Paulo: DINAP, 1998, ano 1, nº 18.

_____. **Danketsushou:** mais um clube agitando. São Paulo: DINAP, 1998b, ano 1, nº 17.

_____. **Curitiba mostra como se faz!** São Paulo: DINAP, 1999, ano 2, nº 28.

POITRAS, Guilles. **The Anime Companion:** what's japanese in japanese animation?. Berkeley, Califórnia: Stone Bridge Press, 2005a.

_____. **Anime Essentials:** every thing a fan needs to know. Berkeley, Califórnia: Stone Bridge Press, 2005b.

RAMOS, Antonio Eduardo Matsuno. Entrevista concedida via e-mail dia 11 de abril de 2006 para a jornalista Mylle Silva e cedida para esta pesquisa.

REGUILLO, Rossana. **Las culturas juveniles:** un campo de estudio; breve agenda para la discusión. *Rev. Bras. Educ.*, maio/ago. 2003, nº.23, p.103-118. ISSN 1413-2478.

ROSA, Ana Carolina Pereira da Silva e FERREIRA, Helenice Mirabelli Cassino. Imagens corporais e práticas culturais juvenis. In: OSWALD, Maria Luiza M. Bastos e PEREIRA, Rita Marisa Ribes. (orgs.) **Infância e juventude:** narrativas contemporâneas. Petrópolis: DP et Alli; Rio de Janeiro: Faperj, 2008.

ROSA, Franco de. (Org.) **Hentai a sedução do mangá.** São Paulo: Opera Graphica editora, 2005.

SAKURAI, Célia. **Os Japoneses.** São Paulo: Editora Contexto, 2007.

SAKAI, Alexandre. Japão Pop Show. In: **100 anos da imigração japonesa**: as surpreendentes histórias do povo que ajudou a mudar o Brasil. São Paulo: Ed. Abril, 2008.

SÁNCHEZ, Francisco Martinez. **Os meios de comunicação e a sociedade**. *Mediatamente! Televisão, cultura e educação* / Secretaria de Educação a Distância. Brasília: Ministério da Educação, SEED, 1999, p 57-63.

SATO, Cristiane A.. **Japop**: o poder da cultura pop japonesa. São Paulo: NSP Hakkosha, 2007.

SATO, Francisco Noriyuki. O Mangá e o papel da Abrademi. In: Luyten, Sonia Bibe. **Cultura pop japonesa**. São Paulo: Hedra, 2005.

SALGADO, Raquel G. **Ser criança e herói no jogo e na vida**: a infância contemporânea entre o brincar e os desenhos animados. 2005. Tese (doutorado em Psicologia) – Departamento de Psicologia, pontifícia Universidade católica do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2005. Disponível em: <www.dbd.puc-rio.br>.

SCHODT, Frederik. **Manga! Manga! The world of Japanese comics**. Tokyo, Kodansha International, 1997.

SETO, Cláudio. **Lendas traduzidas pelos imigrantes do Japão**. São Paulo: Devir, 2008.

SIMMEL, Georg. **Questões fundamentais da sociologia**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor, 2006.

SMIRKOFF, Marcos. Anime: a animação no Japão. In: **Coletânea lições com cinema**: animação. São Paulo: FDE, Diretoria de Projetos Especiais/ Diretoria Técnica, 1996. v. 4.

SPOSITO, Marília Pontes. **Estudos sobre a juventude em educação**. Re. Bra. Educ., set/out/nov/dez. 1997, nº.06, p.37-52.

TAZAWA, Yutaka; MATSUBARA, Saburo; OKUDA Shunsuke e NAGAHATA, Yasunori. **História Cultural do Japão**: uma perspectiva. Ministério dos Negócios Estrangeiros do Japão. 1973.

TURNER, Victor. **La Selva de los símbolos**. Madrid, Siglo XXI, 1980, cap.1. e _____ *El Proceso Ritual*, Madrid, Taurus, 1988, p. 52. In: CANCLINE, Nestor García. *Culturas Híbridas: estratégias para entrar e sair da modernidade*. 4. ed. São Paulo: Universidade de São Paulo, 2006a.

VASCONCELLOS, Pedro Vicente Figueiredo. **Mangá-dô**: os caminhos das histórias em quadrinhos japonesas. Diss. (Mestrado) Rio de Janeiro: Departamento de Artes e Design, Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro (PUC-Rio), 2006.

Referências Digitais

ALVARENGA, Mauro Celso Mendonça de. Site: Jogos Antigos. Go, algumas variantes e outros jogos orientais. <http://www.jogos.antigos.nom.br/go.asp>, acessado em 25 de jun. 2008.

ANIMIX, rádio. <http://site.radioanimix.com.br/v4/>, consultado em maio de 2008.

BANZAI, Rádio. Em <http://www.radiobanzai.com.br/default2.asp>, consultado em julho de 2008.

CAMPANHA abraços grátis
<http://www.abracosgratis.com.br/index.php?page=>, consultado em 23 de abril 2008.

COZER, Raquel. Autor diz que prevalecem na web linguagem pobre e “recreações adolescentes” Folha on line. Caderno Informática. Escrito em 29 de maio 2008.
<http://www1.folha.uol.com.br/folha/informatica/ult124u406630.shtml>, consultado em 24 de fev. 2009.

DIAS, Pedro Henrique. e ANTUNES, Fátima. O maravilhoso mundo do anime e manga e suas cifras milionárias. Site: ABC Japan em <http://www.abcjapan.org/portal/content/view/23/9>, consultado em 16 de abril 2008.

Dragon Ball GT Brasil. <http://dbgtbr.vilabol.uol.com.br/dbz.htm>, consultado em 13 de jun. 2005.

FRANÇA, Welington. **O que é cosplay?** Site: Cosplay Brasil. Escrito em 2 de jul. 2008. <http://www.cosplaybr.com.br/content/index.php/O-Que-e-Cosplay.html>, consultado em 22 de 09 de 2008.

HUNTER, Janson. Campanha abraços grátis. Fonte: <http://www.abracosgratis.com.br/index.php?page=> consultado em 23 de 04 de 2008.

KYOUKAI, Yon T.D.H.. Turma do Huya. <http://www.orkut.com.br/Community.aspx?cmm=30068824>, consultado em 17 de jul. 2007.

MAH D. <http://aniventure.com.br/>, consultado em 23 de abril 2008.

MESSA, Éric Eroi. E-profile. <http://www.messa.com.br/eric/ecode/>, consultado em maio de 2008.

MIDIATIVA. Centro brasileiro de mídia para crianças e adolescentes. <http://www.midiativa.tv/index.php/educadores/content/view/full/1144>, consultado em 23 de jun. 2005.

IKARI Ami. New Cosplayer Network. <http://www.Cosplayers.net/content> escrito em 18 de 09 de 2007. Consultado em 23 de set. 2008 (PDF).

ORTIZ, Renato. *Desafios da globalização*. Empresa Municipal de Multimeios - MultiRio, Século XX1, 2002. Rio de Janeiro: Extraído de http://www.multirio.rj.gov.br/sec21/chave_artigo.asp?cod_artigo=37 em 07 de março de 2008.

PERCÍLIA, Eliene. **Emo**. Equipe Brasil Escola.com, Sociologia Brasil Escola em <http://www.brasilecola.com/sociologia/emo.htm>, consultado em 25 de junho de 2008.

SAMA, Takanobu. Dragon Ball Z, a saga continua. Site: Mundo HQ. http://hq.cosmo.com.br/textos/manganimenews/m0029_dragonballze.shtm, em 06 de julho de 2005.

STAR Wars Wiki em português. <http://pt.starwars.wikia.com/wiki/For%C3%A7a>, consultado em 19 de jun. 2008.

TIKASAWA, Takashi. Entrevista. <http://www2.anhembib.br/publique/cgi/cgilua.exe/sys/start.htm?infoid=41286&sid=2083> acessado em 04 de setembro de 2007.

TOYAMA, Bolsistas de. Turma de 2005/2006, curso de Língua e Literatura Japonesa (FFLCH/USP). <http://www.nippobrasil.com.br/2.semanal.culturatradicional/407.shtml> Consulta: em 01 de 09 de 2008.

Yu*Yu*Hakusho. <http://www.geocities.com/Tokyo/Garden/3449/brazil.html>, consultado em 13 de jun. 2005.

WANDERLEY, Aline Majuri e VANZELLI, José Carvalho. Site: Jornal Nipo-Brasil. Go: o tradicional jogo japonês. Caderno Zashi – cultura tradicional. <http://www.nippobrasil.com.br/2.semanal.culturatradicional/387.shtml> consultado em 01 de set. 2008.

WIKIPÉDIA.(a) A Enciclopédia livre. Para Para. http://pt.wikipedia.org/wiki/Para_Para, consultada em 29 de fev. 2008.

WIKIPÉDIA.(b) A Enciclopédia livre. Jokempo <http://pt.wikipedia.org/wiki/Jokenpo>, consultado em 25 de jul. 2008.

WIKIPÉDIA.(c) A Enciclopédia livre. Fonte em 17 de 04 de 2008: <http://pt.wikipedia.org/wiki/Amish>

WIKIPÉDIA.(d) A Enciclopédia livre. Fonte: http://pt.wikipedia.org/wiki/Magic:_The_Gathering, consultado em 17 de jul. 2008.

WIKIPÉDIA.(e) A Enciclopédia livre. Fonte em <http://pt.wikipedia.org/wiki/Emo>, consultado em agosto de 2008.

WIKIPÉDIA.(f) A Enciclopédia livre. Fonte em <http://pt.wikipedia.org/wiki/Romaji>, consultado em 17 de julho de 2008.

WIKIPÉDIA. A Enciclopédia livre. <http://pt.wikipedia.org/wiki/Romaji>, consultado em 17 de jul. 2008.

WIKIPÉDIA. A Enciclopédia livre. Kodama. <http://pt.wikipedia.org/wiki/Kodama>, consultado em 07 de set. 2008.

<http://www.eusei.com/pessoal/nanakawaii.html>, consultado em 14 de set. 2005.

<http://www.inudreams.weblogger.terra.com.br/>, consultado em 13 de set. de 2005.

9

Glossário

ABRADEMI – Associação Brasileira de Desenhistas de Mangá e Ilustrações.

Anime ou animê – desenho animado japonês.

Anime Goodie – roupas de bichos (mascotes) que costumam aparecer nos mangás e animês. Também conhecida por Kigurumi.

Anime hads - toucas, rabos e orelhas de bichos (mascotes) que costumam aparecer nos mangás e animês

Animencontro ou *evento de animê* – encontro social organizado por fãs para fim de troca de informações sobre a temática

Animequiz – jogo de conhecimentos específicos da cultura midiática nipônica.

Animekê – derivado do karaokê. Cantam músicas de animê (Anime Songs) geralmente em japonês.

Anime Songs – músicas de abertura (*opening*) ou de encerramento (*endings*) de animês.

Bandana – faixa originária do animê Naruto, contendo placa de metal usada na testa, no braço ou na cintura.

Bon Odori (ou *Tanko Bushi*) – Dança tradicional japonesa, conhecida como dança de finados que se originou no período Kamakura.

Cosplay – ato de vestir-se como um personagem de filme ou de desenho animado ocidental ou oriental. Cós=fantasia e play=brincar, brincar de fantasiar-se.

Cosplayer – fãs que vestem cosplay

Cosmaker – design específico de cosplay

DDR (Dance Dance Revolution) ou *Pump* – composto por um tapete interativo de jogo, misturado com *j-music* dançante.

Decora – estilo colorido com bichinhos tipo *kawaii*, que significa “adorável, fofo, bonitinho”.

Dorama – novelas japonesas que retratam dramas familiares, samurais, comédias, mistério, ficção científica, etc.

Enka ou o mais moderno *New Enka* – estilo de canções populares japonesas.

Ê-Makimono – rolos criados no século XII que contém desenhos japoneses narrativas com homens e animais.

Fãdubs – fãs que costumam dublar os animês disponibilizados na internet.

Fãsubs – fãs que costumam legendar os animês disponibilizados na internet.

Garage Kits – Estatuetas de vinil de personagens de vários animês para montar.

Gekigá – desenhos dramáticos, também para adultos que podem conter histórias Yuri.

Genkidama – um tipo de energia que somaria vários *kis* (ver *ki*). Citado no animê *Dragon Ball*.

GO – jogo milenar chinês muito difundido no Japão e conhecido no ocidente através de mangás e animês.

Hentai – gênero de mangá e animê adulto. A tradução literal é pervertido.

Huya – jogo milenar imitando animais folclóricos orientais, originário da China e adotado no Japão.

J-music – *j-rock*, *j-pop* - músicas preferidas dos fãs de cultura pop nipônica.

Jo-ken-pô (Janken) – pedra – papel – tesoura, no Brasil, é jogado em grupo.

Kata – um modelo seguido pela maioria, um tipo de molde padrão japonês.

Ki – no Japão, *qi*, *chi* na China e Coréia. O equivalente o *prana* da Índia, ou *mana* na Polinésia. Também pode ser relacionado ao *Yin* e *Yang* do Taoísmo, as duas forças que mantêm o universo em equilíbrio e no campo da ficção à força do filme de George Lucas, *Guerra nas Estrelas (Star Wars)*.

Kigurumi – (moda otaku) roupa de bichos (mascotes) que costumam aparecer nos mangás e animês. Também conhecida por anime-goodie.

Kodama – criatura mítica oriental que protege a natureza.

Kunais – facas ninja.

Lolita – moda japonesa que valoriza costumes antigos europeus. Chapéus, vestidos de renda, babados, bonecas e outros acessórios são alguns dos componentes desse estilo.

Mangá – desenho em quadrinho - do ponto de vista ocidental é lido da esquerda para a direita

Mangaká – respeitado desenhista japonês que desenha para mangás ou animês.

- Matsuri* – festivais japoneses que ocorrem no Japão, em cada estação do ano, para celebrar o plantio, e a colheita. No Brasil funciona como resgate da cultura nipônica entre os imigrantes daquele país.
- Mini-matsuri* – festivais japoneses que ocorrem na cidade de Curitiba, promovidos por jovens e associação nipônica curitibana.
- Matsuri dance (Matsuri odor)* – estilo de dança diferenciado do *Bon Odori* e está se difundindo cada vez mais entre os jovens otakus brasileiros. Costuma festejar as comemorações de plantações derivadas de várias estações do ano.
- Manekineko* – gato da sorte com um dos braços suspensos que, acredita-se, atrai sorte e dinheiro.
- Mupy* – à base de leite de soja, produzida com vários sabores de frutas (limão, maçã, maracujá, morango, abacaxi, pêssego e uva).
- Otaku* – fã de mangá ou de animê, também pode apreciar a cultura pop ou tradicional japonesa.
- OVA* – (*Original Vídeo Animation*), animê para venda doméstica sem difusão na televisão ou cinema, que trazem aventuras especiais da maioria dos animês exibidos na televisão.
- Para Para* – Dança moderna sincronizada, com todos fazendo o mesmo movimento, lembrando robôs. Criada no Japão possui dois estilos: *HyperTechno (TechPara)* e *Epic Trance (TraPara)*.
- SCAM e SIDEM* – Simulações de Combates com Armas Medievais e Simulações de Exércitos Medievais.
- Seinenshi* – mangás feitos para homens adultos em torno dos 40 anos.
- Shamaru* – nome denominado por alguns jovens otakus fortalenses para a utilização de palavras japonesas em meio a frases cotidianas.
- Shojo Manga* – revistas femininas para meninas entre 12 a 17 anos ou mais.
- Shonen Manga* – voltados para adultos e jovens do sexo masculino e apresentam histórias melodramáticas com samurais invencíveis.
- Shogaku* – revistas didáticas que acompanham a criança desde seus primeiros anos de estudo.
- Shurikens* – estrelas de metal afiadas, usadas por ninjas.
- Taikos* – tambor oriental usado para musicais apresentados nas cortes, apresentações dramáticas, teatro kabuki, matusis e festivais xintoístas.
- Tokusatsu* – Filmes de *live action* com cenas de ação. O termo vem de “*tokushu kouka satsuei*”, traduzido como “filme de efeitos especiais”.
- Tripé japonês* – De acordo com Sonia Luyten seriam o animê, o mangá e o videogame.
- Visual kei* – Linhagem visual ou estilo visual que surgiu no Japão na década de 80 e hoje adotado no Brasil pelos otakus.

Youkai (*yokai* e *yookai*, ou *yurei*) – fenômenos, objetos ou criaturas sobrenaturais de aparência humana.

Yaoi – histórias de mangás ou de animês que tratam da relação homossexual masculina, não possuem essencialmente cenas de sexo explícito.

Yuri – histórias de mangás ou de animês que abordam relação homossexual feminina, não possuem essencialmente cenas de sexo explícito.

Yosakoi Soran – dança moderna japonesa.

10

Anexos

Anexo 1

Relação dos eventos nacionais visitados durante essa pesquisa (2006, 2007 e 2008)

- Anime Evolution – Largo da Carioca – RJ – 23/03/06
- Anime Mania Review 3 – Bairro da Tijuca – RJ – 22 e 23/04/06
- Cariocanime – Bairro da Tijuca – RJ – 06 e 07/05/06
- Anime Plus+ - Bairro de Copacabana – RJ – 21/05/06
- AnimeCenterDay - Largo do Machado – RJ – 27/05/06
- Anime Evolution 2 – Largo da Carioca – RJ – 03/06/06
- Cariocanime (2) – Bairro da Tijuca – RJ – 11/06/06
- Anime Excelsior Plus – Bairro da Tijuca – RJ – 17/06/06
- Animagé – 2ª edição – Magé, RJ – 24/06/06
- Anime Friends 2006 – São Paulo, SP – 12, 13, 14 e 15/07/06
- Anime Z Festival – Porto Alegre, RS – 05 e 06/08/06
- 4º Anime far-far – São Gonçalo, RJ - 20/08/06
- JFest 2006 – “*Japan Song Fest*” Lapa (Circo Voador), RJ - 03/09/06
- AnimeIngá II – Maringá, PR – 21 e 22/10/06
- AnimeXD – Curitiba, PR – 16/12/06
- 5º Animeneves – Ribeirão das Neves, MG – 19 e 20/05/2007
- Kodama 2007 – Brasília, DF – 26 e 27/05/ 2007
- 9ª AnimeCon 2007 – São Paulo, SP – 07, 08 e 09/07/2007
- Animefriends 2007 – São Paulo, SP – 14 e 15, 19 a 22/07/2007
- 7º Sana – Fortaleza, CE – 21 e 22 de julho de 2007
- 4º Anifest – Blumenau, SC – 15 e 16/09/2007
- Imin Matsuri; Haru Matsuri Imin 100, Imin Matsuri do Centenário – Curitiba, PR – 09 e 10/06/2007; 21 a 23/09/2007; 20 a 22/06/2008
- World Cosplay Summit – Anhembi, São Paulo – SP – 21/06/2008

Anexo 2

Roteiro dos questionamentos realizados nas entrevistas com
freqüentadores de animencontros:

1. Seu nome?
2. Sua profissão?
3. Desde quando e porque você começou a freqüentar os animencontros?
4. O que você gosta mais nos animencontros?
5. O que o atrai mais nessa temática (mangás e animês)?
6. Você fala japonês? Interessa-se pelo estudo da língua japonesa? Por quê?
7. Você se considera um otaku? Por quê? O que é ser otaku para você?
8. Que livros você lê?
9. Que animê e mangá você prefere?
10. Você gosta de *cosplay*? Que tipo prefere?
11. Como é sua alimentação? Você come comida típica japonesa?
12. Você costuma usar adereços ou roupa otaku no dia a dia?
13. Que tipo de música você escuta?
14. Você joga algum tipo de jogo tradicional japonês tipo Go ou Huya?
15. Você se identifica com algum elemento em especial da cultura japonesa? Há algo nessa cultura que você julga conhecer bem e com que se identifique mais? Por quê?
16. O que você aprende com esses animês?
17. Você tem algum personagem de mangá ou de animê preferido? Qual?
18. Seus amigos, sua família, parentes e vizinhos comentam alguma coisa sobre você gostar de freqüentar animencontros? O que eles pensam sobre você gostar desse assunto?
19. O que você considera importante passar para o leitor dessa pesquisa, o que você gostaria de dizer? O espaço é seu.

Anexo 3**Termo de permissão para veiculação de entrevista e imagem**

Eu, _____ portador da cédula de identidade nº _____ autorizo o Profº Carlos Alberto Machado, doutorando da Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro, a utilização do conteúdo de minha entrevista, bem como a divulgação de meu nome e minha imagem em sua tese de doutorado sobre animencontros, como também em livro sobre o assunto que possa publicar posteriormente.

Por ser verdade firmo o presente:

Cidade, ____/____/2007

Ass. _____

Ass. _____
(Pai ou responsável caso seja menor de idade)

Anexo 4

Brasília, 14 de outubro de 2007

Prezados Pais

Sou professor universitário na área de Ciências Humanas e sou aluno de Pós-Graduação no doutorado em Educação, na linha de Processos culturais, instâncias de socialização e a educação, na Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro.

Meu estudo consiste em pesquisar as atividades culturais de jovens adolescentes que apreciam os desenhos animados japoneses. Dessa forma, pretendo mostrar como uma nova cultura vem atuando em espaços estudantis (colégios, faculdades e universidades brasileiras).

Para tanto, necessito realizar algumas entrevistas com jovens selecionados aleatoriamente e seu filho foi um dos escolhidos. Por ele ser menor de idade, necessito da autorização por escrito dos senhores ou responsáveis para poder utilizar as entrevistas. Envio em anexo a autorização que deve ser devolvida pelo correio para o endereço abaixo.

Certo de contar com seu entendimento e sua colaboração, fico a sua inteira disposição para qualquer eventual dúvida, subscrevendo-me atentamente.

Prof. Me. Carlos Alberto Machado
Doutorando da PUC-Rio
Tel (41) 3277-1148
cipexbr@yahoo.com
Caixa Postal: 24.546 - Agência Uberaba
Curitiba – PR
CEP: 81.570-971

Anexo 5a

Agenda da Fundação Cultural de Curitiba comprovando atividades da ABRADEMI PR em julho de 1996. Exposição de desenhos, ilustrações e de mangás. Cursos de mangás e origamis. Atividades de karaokê e cosplay.



Capa

HISTÓRIA EM QUADRINHOS

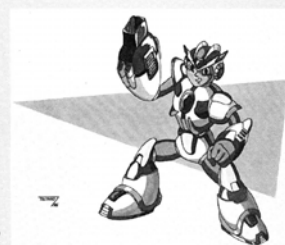
Gibiteca de Curitiba

Rua Carlos Cavalcanti, 533

Mangá no Tsuki

Exposição de desenhos, ilustrações e mangás, produzidos pela Abrademi (Associação Brasileira de Desenhistas de Mangá e Ilustrações). Abertura dia 12 às 19h com apresentação do grupo de Karaokê da Abrademi-PR, com performances de temas de animês e a realização de cosplay (costume play). De segunda a sexta-feira das 9h às 12h e das 14h às 19h. Até 13 de agosto.

12



Desenho de Gustavo
Felipe R. Barotto

Atividades Paralelas:

Dia 13/7 - Recreação infantil com pintura, das 14h às 19h, na Gibiteca.

Dia 20/7 - Curso de desenho de mangá, módulo básico 1, com o professor Nakao Fumito, desenhista do Japão, formado pela Nihon Design Gakuin.

Criou o mangá "Guardiões do Poder", para a revista Heróis do Futuro e hoje desenha "A Lenda de Garth Demian" para a revista especializada em mangá Anime Club. Das 14h às 18h30 no Cefet/PR - Av. 7 de Setembro, 3.165.

Dia 23/7 - Recreação infantil com pintura, das 14h às 19h, na Gibiteca.

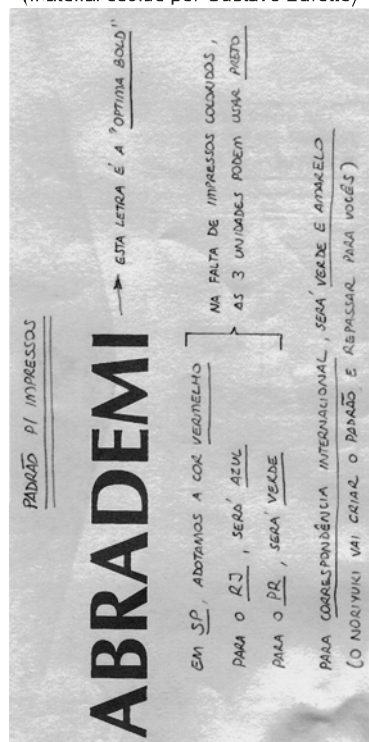
Dia 27/7 - Curso de origami para iniciantes com o professor Gustavo Barotto, presidente da Abrademi/PR. Das 14h às 19h na Gibiteca.

Dia 3/8 - Curso de desenho de mangá, módulo básico 2, com o professor Alessandro Dutra, quadrinista e ilustrador, desenhou o mangá "Guardiões do Poder" para a revista Heróis do Futuro. Das 14h às 19h no CEFET/PR.

Durante a exposição "Mangá do Tsuki" haverá apresentação de diversos vídeos ligados ao mangá. Informações pelo telefone 322-1525, ramal 2250.

Anexo 5b

Documento explicativo (padrão para impressos)
da ABRADEMI SP para o ingresso das
ABRADEMI PR e ABRADEMI RJ
(material codado por Gustavo Barotto)



Crachá de Gustavo Barotto na MANGACON II
em São Paulo - 12 de outubro de 1997



História do Japão em Mangá

Como atividade paralela do Dia das Mães, esteve na sede Nikkei da Sociedade Cultural e Beneficente Nipo-Brasileira de Curitiba, o fundador e atual presidente da Associação Brasileira de Desenhista de Mangá e Ilustrações de São Paulo, Noriyuki Sato, para lançamento do livro de sua autoria "História do Japão em Mangá", acompanhado da redatora Cristine A. Sato e do pesquisador Francisco Handa.

Noriyuki Sato trouxe também o album "Filosofia do Samurai na Administração Japonesa", realizado em parceria com os desenhistas Cláudio Seto e Roberto Kussumoto, e as revistas AnimeClube, a primeira revista de mangá desenhada no Brasil



Exposição de Mangá

Paralelamente à festa do Dia das Mães, a Associação Brasileira de Desenhista de Mangá e Ilustradores de Curitiba (ABRADEMI), realizou exposição de desenhos no ginásio de esportes, e apresentação de vídeo de animação no salão social.



Curso de Mangá

A Abrademi realizou Curso de Mangá para iniciantes, ministrado no salão social, pela escritora Cristine Sato e pelo desenhista Tako conhecido artista de Curitiba que faz sucesso no Japão. Tako trabalha para várias revistas japonesas, elaborando capas de revistas internacionais e recentemente, lançou no Japão a revista de quadrinhos, com o personagem Marcozinho.

Anexo 6

Símbolos de apropriação

8D	sorriso de olhos arregalados
XD	sorriso com olhos fechados
XP	mostrando a língua com os olhos fechados
D:	triste de boca aberta
:X	boca fechada
: 	Sério
:/	Decepcionado
o.o	Espanto
o_o	outra versão de espanto
o_O	espanto com um dos olhos arregalados
x_x	Morto
+_+	morto 2
=_=	olhos fechados
^-^	olhos fechados
.-.	prestando a atenção
._.	prestando a atenção 2
~^~	rolando os olhos
~^'	rolando os olhos com aquela característica de animê
^^	feliz: sobrancelhas levantadas
^^'	tipo "he he he, desculpa"
:D	Sorriso
=D	sorriso 2
:)	sorriso 3
=)	sorriso 4
:]	sorriso 5
=]	sorriso 6
=P	mostrando a língua brincando
:P	mostrando a língua brincando 2
>=P	mostrando a língua com raiva
\o/	braços abertos tipo "viva!" ou "olá!!!!"
o/	um braço levantado tipo "taca aí" ou "hey"
\o	um braço levantado tipo "taca aí" ou "hey"2
\o/~	pulando de alegria
>=(	Raiva
>:(	raiva2
D=<	raiva 3
=*	Beijo
=***(...)	muitos beijos
=S	"fiz merda"
<3	Coração
S2	Coração
=3	cara de gato
\o\	caindo ou sacudindo os braços
/o/	caindo ou sacudindo os braços 2
:'(	Chorando
T_T	chorando 2
<o>	mãos na cabeça
lol	braços levantados em espanto e também uma abreviação de um meme de internet

=D~~~	aberta babando, o acento também aparece em variações de bocas
o^o	toca aqui, mãos batendo
T.T~~	chorando com lágrimas correndo
^_^	feliz de olhos fechados
^_^ -	feliz com bochecha rosada
^_____^	muito feliz com a boca rasgada
=^_^=	feliz com bigodes de gatinho
>_<"	olhos apertados com gota
>.<	olhos apertados com boca pequena ou bico
ç__ç	olhos com lágrimas
=B	Dentuça
ò_ó	Nervoso
8D<	excelente! - expressão do personagem Sr Burns do desenho simpsons com mãos juntas
=?	dúvida ou bico
O__ò	com pena
=/	hummm, boca torta meio triste
@__@	olhos virando
_/ (O.o)	Este é Jack, o coelho (encontrado no orkut)
l)_l) (°.°)	Essa é Lina a coelha (encontrado no orkut)

Anexo 7

Moda OTAKU



DECORA



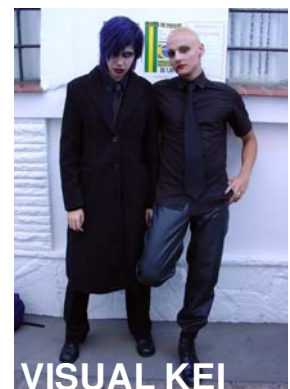
LOLITAS



ANIME



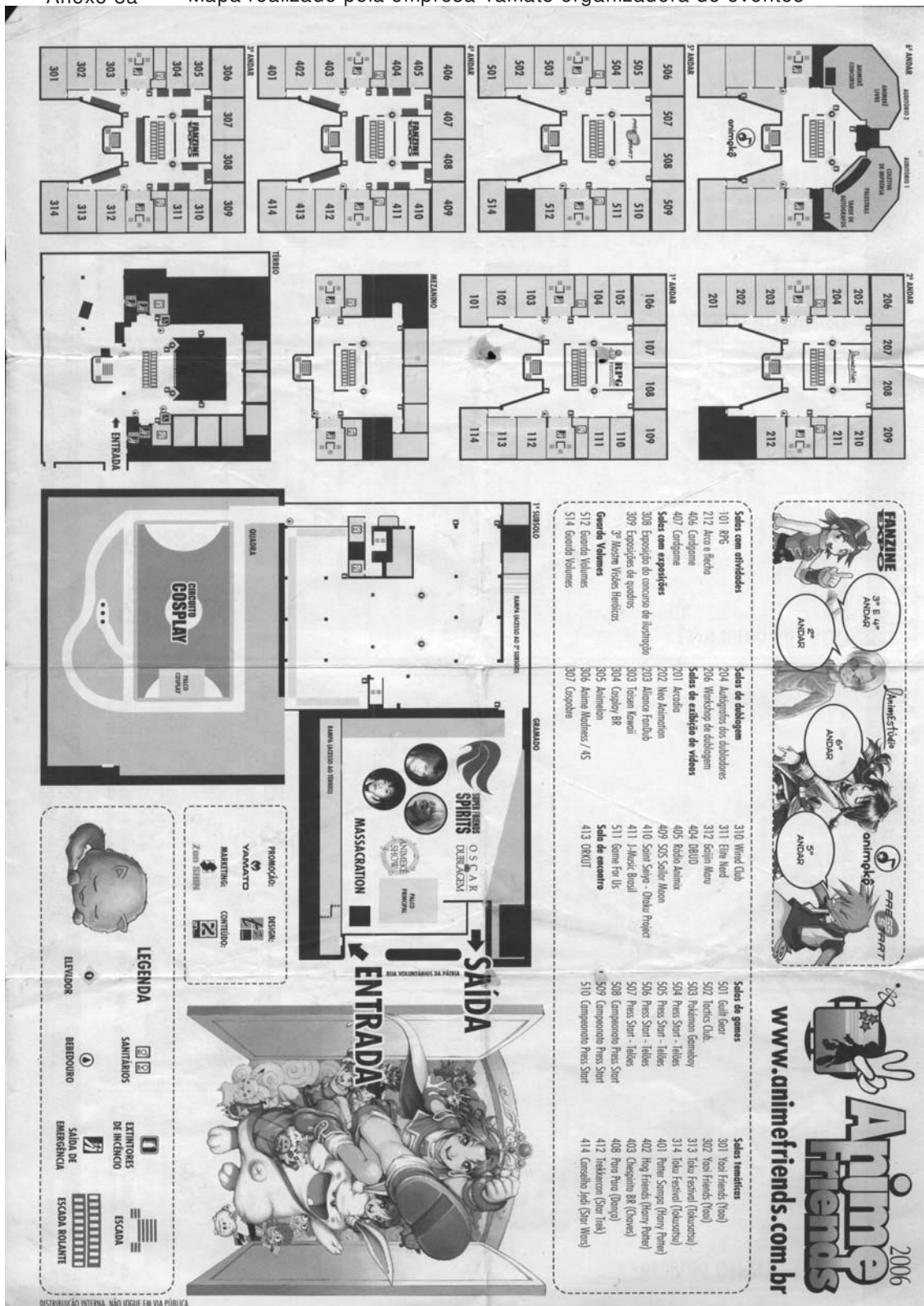
GOODIES



VISUAL KEI



Anexo 8a Mapa realizado pela empresa Yamato organizadora de eventos



frente

PROGRAMAÇÃO *

Destaque: Show de Bêbado Messerchini!
O conjunto vai apresentar músicas de sua nova álbum, "Sente o Mito" (Fiel Clã e do Brasil).

Pela Principal
12:00 - 13:30 Show de Bêbado 1: Pôra a Bêbado
13:30 - 15:00 Show de Bêbado 2: O Sêbado
15:00 - 16:30 Show de Bêbado 3: Bêbado
16:30 - 18:00 Show de Bêbado 4: Bêbados
18:00 - 19:30 Gênis Cultural Japão: Grupo Nishiga
19:30 - 21:00 Gênis Cultural Japão: Gunkidôkyô Shûshin de Sanki
21:00 Show Etna: Grupo Misocorção
História prevista para o fim das atrações desta noite

Pela 2 (Quarta de copiar)
11:00 - 13:00 Anime Quiz (Estratônica)
13:00 - 14:00 Concurso de Copiar: Livro
14:00 - 14:30 Pôsteres temáticos: Gênis Copiar
14:30 - 15:00 Gênis Cultural Japão: Gunkidôkyô Shûshin de Sanki
15:00 - 16:00 Concurso de Copiar: Bêbado
16:00 - 16:30 Gênis Cultural Japão: Gunkidôkyô Shûshin de Sanki
16:30 - 18:00 Concurso de Copiar: Indôkyô
História prevista para o fim das atrações desta noite

Pela 3 (Audiência 1)
12:00 - 18:00 Exibição Principal
História prevista para o fim das atrações desta noite

Pela 4 (Audiência 2 / Amante Livre)
10:30 - 18:00 Amante Livre
História prevista para o fim das atrações desta noite

Destaque: Show de Mitozismo com The Oriental Magic Show
O mais conhecido grupo de magos de pós-graduação no show de Mitozismo no país principal

Pela Principal
12:00 - 13:30 Show de Bêbado 5: Aê Oi
13:30 - 15:00 Show de Bêbado 6: Mitoz
15:00 - 16:30 Show de Bêbado 7: Bêbado
16:30 - 18:00 Show de Bêbado 8: Mitoz
18:00 - 19:00 Gênis Cultural Japão Especial: The Oriental Magic Show
19:00 - 21:00 Gênis Cultural Japão: Gunkidôkyô Shûshin de Sanki
21:00 Show Etna: Grupo Misocorção
História prevista para o fim das atrações desta noite

Pela 2 (Quarta de copiar)
12:00 - 13:00 Anime Quiz (Estratônica)
13:00 - 14:00 Concurso de Copiar: Livro
14:00 - 14:30 Pôsteres temáticos: Mitoz de Gênis
14:30 - 15:00 Gênis Cultural Japão: Gunkidôkyô Shûshin de Sanki
15:00 - 16:00 Concurso de Copiar: Bêbado
16:00 - 16:30 Gênis Cultural Japão: Gunkidôkyô Shûshin de Sanki
16:30 - 18:00 Concurso de Copiar: Indôkyô
História prevista para o fim das atrações desta noite

Pela 3 (Audiência 1)
12:00 - 13:00 Exibição Principal
13:00 - 14:00 Concurso de Copiar: Livro
14:00 - 14:30 Pôsteres temáticos: Mitoz de Gênis
14:30 - 15:00 Gênis Cultural Japão: Gunkidôkyô Shûshin de Sanki
15:00 - 16:00 Concurso de Copiar: Bêbado
16:00 - 16:30 Gênis Cultural Japão: Gunkidôkyô Shûshin de Sanki
16:30 - 18:00 Concurso de Copiar: Indôkyô
História prevista para o fim das atrações desta noite

Pela 4 (Audiência 2 / Amante Livre)
10:30 - 18:00 Amante Livre
História prevista para o fim das atrações desta noite

Destaque: IV Fêrieiro Yumeo
Os estudantes estão homenageando mais uma vez no ambiente do Fêrieiro Yumeo, o Ocar de Bêbado. Não deixe de conferir as apresentações que vão ser os personagens de Yumeo e Bêbado.

Pela Principal
12:00 - 13:30 Show de Bêbado 9: Yumeo
13:30 - 15:00 Show de Bêbado 10: Gênis Yumeo
15:00 - 16:30 Show de Bêbado 11: Mitoz
16:30 - 17:00 Gênis Cultural Japão: Gunkidôkyô Shûshin de Sanki
17:00 - 17:30 Gênis Cultural Japão: Gunkidôkyô Shûshin de Sanki
17:30 - 18:00 Gênis Cultural Japão: Gunkidôkyô Shûshin de Sanki
18:00 - 19:00 Gênis Cultural Japão: Gunkidôkyô Shûshin de Sanki
19:00 - 20:00 Gênis Cultural Japão: Gunkidôkyô Shûshin de Sanki
20:00 - 21:00 Gênis Cultural Japão: Gunkidôkyô Shûshin de Sanki
História prevista para o fim das atrações desta noite

Pela 2 (Quarta de copiar)
12:00 - 12:30 Anime Quiz (Estratônica)
12:30 - 13:00 Concurso de Copiar: Livro
13:00 - 13:30 Pôsteres temáticos: Gênis Copiar
13:30 - 14:00 Concurso de Copiar: Bêbado
14:00 - 14:30 Gênis Cultural Japão: Gunkidôkyô Shûshin de Sanki
14:30 - 15:00 Concurso de Copiar: Bêbado
15:00 - 16:00 Concurso de Copiar: Bêbado
16:00 - 16:30 Gênis Cultural Japão: Gunkidôkyô Shûshin de Sanki
16:30 - 18:00 Concurso de Copiar: Indôkyô
História prevista para o fim das atrações desta noite

Pela 3 (Audiência 1)
12:00 - 13:00 Exibição Principal
13:00 - 14:00 Concurso de Copiar: Livro
14:00 - 14:30 Pôsteres temáticos: Gênis Copiar
14:30 - 15:00 Gênis Cultural Japão: Gunkidôkyô Shûshin de Sanki
15:00 - 16:00 Concurso de Copiar: Bêbado
16:00 - 16:30 Gênis Cultural Japão: Gunkidôkyô Shûshin de Sanki
16:30 - 18:00 Concurso de Copiar: Indôkyô
História prevista para o fim das atrações desta noite

Pela 4 (Audiência 2 / Amante Livre)
10:30 - 18:00 Amante Livre
História prevista para o fim das atrações desta noite

Destaque: Super Friends Spôts
Assista ao show inédito proposto por Yuri Mizunuma, Mizuki Fêrie e Mizuki Mizunuma! Um show no novo ambiente com os melhores personagens do Anime Friends! Não perca!

Pela Principal
12:00 - 13:30 Show de Bêbado 12: Super
13:30 - 15:00 Final dos Concursos de Amante
15:30 - 16:00 Gênis Cultural Japão: Gunkidôkyô Shûshin de Sanki
16:00 - 16:30 Gênis Cultural Japão: Gunkidôkyô Shûshin de Sanki
16:30 - 17:00 Gênis Cultural Japão: Gunkidôkyô Shûshin de Sanki
17:00 - 17:30 Gênis Cultural Japão: Gunkidôkyô Shûshin de Sanki
17:30 - 18:00 Gênis Cultural Japão: Gunkidôkyô Shûshin de Sanki
18:00 - 18:15 Gênis Cultural Japão: Gunkidôkyô Shûshin de Sanki
18:15 - 18:30 Gênis Cultural Japão: Gunkidôkyô Shûshin de Sanki
18:30 - 19:00 Gênis Cultural Japão: Gunkidôkyô Shûshin de Sanki
19:00 - 21:00 Gênis Cultural Japão: Gunkidôkyô Shûshin de Sanki
História prevista para o fim das atrações desta noite

Pela 2 (Quarta de copiar)
12:00 - 12:30 Anime Quiz (Estratônica)
12:30 - 13:00 Concurso de Copiar: Livro
13:00 - 13:30 Pôsteres temáticos: Gênis Copiar
13:30 - 14:00 Concurso de Copiar: Bêbado
14:00 - 14:30 Gênis Cultural Japão: Gunkidôkyô Shûshin de Sanki
14:30 - 15:00 Concurso de Copiar: Bêbado
15:00 - 16:00 Concurso de Copiar: Bêbado
16:00 - 16:30 Gênis Cultural Japão: Gunkidôkyô Shûshin de Sanki
16:30 - 18:00 Concurso de Copiar: Indôkyô
História prevista para o fim das atrações desta noite

Pela 3 (Audiência 1)
12:00 - 13:00 Exibição Principal
13:00 - 14:00 Concurso de Copiar: Livro
14:00 - 14:30 Pôsteres temáticos: Gênis Copiar
14:30 - 15:00 Gênis Cultural Japão: Gunkidôkyô Shûshin de Sanki
15:00 - 16:00 Concurso de Copiar: Bêbado
16:00 - 16:30 Gênis Cultural Japão: Gunkidôkyô Shûshin de Sanki
16:30 - 18:00 Concurso de Copiar: Indôkyô
História prevista para o fim das atrações desta noite

Pela 4 (Audiência 2 / Amante Livre)
10:30 - 18:00 Amante Livre
História prevista para o fim das atrações desta noite

Destaque: Super Friends Spôts
Assista ao show inédito proposto por Yuri Mizunuma, Mizuki Fêrie e Mizuki Mizunuma! Um show no novo ambiente com os melhores personagens do Anime Friends! Não perca!

Pela Principal
12:00 - 13:30 Show de Bêbado 12: Super
13:30 - 15:00 Final dos Concursos de Amante
15:30 - 16:00 Gênis Cultural Japão: Gunkidôkyô Shûshin de Sanki
16:00 - 16:30 Gênis Cultural Japão: Gunkidôkyô Shûshin de Sanki
16:30 - 17:00 Gênis Cultural Japão: Gunkidôkyô Shûshin de Sanki
17:00 - 17:30 Gênis Cultural Japão: Gunkidôkyô Shûshin de Sanki
17:30 - 18:00 Gênis Cultural Japão: Gunkidôkyô Shûshin de Sanki
18:00 - 18:15 Gênis Cultural Japão: Gunkidôkyô Shûshin de Sanki
18:15 - 18:30 Gênis Cultural Japão: Gunkidôkyô Shûshin de Sanki
18:30 - 19:00 Gênis Cultural Japão: Gunkidôkyô Shûshin de Sanki
19:00 - 21:00 Gênis Cultural Japão: Gunkidôkyô Shûshin de Sanki
História prevista para o fim das atrações desta noite

Pela 2 (Quarta de copiar)
12:00 - 12:30 Anime Quiz (Estratônica)
12:30 - 13:00 Concurso de Copiar: Livro
13:00 - 13:30 Pôsteres temáticos: Gênis Copiar
13:30 - 14:00 Concurso de Copiar: Bêbado
14:00 - 14:30 Gênis Cultural Japão: Gunkidôkyô Shûshin de Sanki
14:30 - 15:00 Concurso de Copiar: Bêbado
15:00 - 16:00 Concurso de Copiar: Bêbado
16:00 - 16:30 Gênis Cultural Japão: Gunkidôkyô Shûshin de Sanki
16:30 - 18:00 Concurso de Copiar: Indôkyô
História prevista para o fim das atrações desta noite

Pela 3 (Audiência 1)
12:00 - 13:00 Exibição Principal
13:00 - 14:00 Concurso de Copiar: Livro
14:00 - 14:30 Pôsteres temáticos: Gênis Copiar
14:30 - 15:00 Gênis Cultural Japão: Gunkidôkyô Shûshin de Sanki
15:00 - 16:00 Concurso de Copiar: Bêbado
16:00 - 16:30 Gênis Cultural Japão: Gunkidôkyô Shûshin de Sanki
16:30 - 18:00 Concurso de Copiar: Indôkyô
História prevista para o fim das atrações desta noite

Pela 4 (Audiência 2 / Amante Livre)
10:30 - 18:00 Amante Livre
História prevista para o fim das atrações desta noite

*ATENÇÃO: A organização do evento informa que a programação do Anime Friends 2006 está sujeita a alterações e mudanças de horário ou apresentadores sem prévio aviso.

Cultureba O seu novo site de arte, cultura pop e entretenimento. Acesse www.cultureba.com.br

Ohayo! Para saber tudo o que rolou no evento e os resultados dos concursos, acesse: www.ohayo.com.br

Sonaga
Anime Friends por
R\$ 3,00
e ganha uma sessão para a noite de
análise dos artistas internacionais!
Estádio da SONAGA no TÊRREO
www.sonagafriends.com.br - Fone: (11) 3275-0730

Japan Express
Produtos originais
japoneses!
Mangás, animes,
cartões colecionáveis,
action figures,
gênis kits e
muito mais!
Venha conferir!
Estádio da JAPAN EXPRESS no TÊRREO
www.japanexpress.com.br - Fone: (11) 3207-7624

areago
escola de japonês
Produtos originais
japoneses!
Mangás, animes,
cartões colecionáveis,
action figures,
gênis kits e
muito mais!
Venha conferir!
Estádio da AREAGO no MEZANINO
www.areago.com.br - Fone: (11) 3207-7624

areae
escola de manga
Informe-se e reserve o nosso curso de férias
de julho! Cursos com 1 semana de animação,
desenho de mangá, arte final e luz e sombra.
Estádio da AREAE no MEZANINO
www.areae.com.br - Fone: (11) 3207-7624

Anexo 9

Expressões de palavras japoneses comumente empregadas pelos otakus em frases entremeadas com o português:

arigatou (obrigado)

aho (idiota) ¹

ani-ue (versão mais formal, respeitosa pra irmão mais velho; usado pela Yakuza)

ane-ue (versão mais formal também, respeitosa pra irmã mais velha)

anta (forma mais usada entre mulheres)

anata (maneira mais comum) um meio termo entre formal e informal

arigato gozaimasu (obrigado)

baka (bobo, idiota) ²

burajiru (Brasil)

bishojo (menina bonita)

bishonen (menino bonito)

boku “wa” (eu masculino) menos formal, mas normalmente são crianças menores, pessoas com um ego menor, menos confiança em si mesmo, que usam...

doushitte? Por quê?

doitashimashite (de nada)

dorama (j-drama)

desu (geralmente sufixo) - *kawai-desu* (bonitinho), *omo-desu* (pesado)

ganbatte kudasai (persevere! não desista!)

gaki (moleque)

gomen e *gommennasai* (desculpe, perdão) apenas *gomen* (mal ae)

gochisousama (quando se termina de comer)

itadakimasu (está na mesa! vamos comer! eu vou comer, ou obrigado pela refeição)

ike (vamos)

imoto-san (irmã mais nova)

ja ne (até logo)

kirei (lindo)

kawaii (gracinha, fofinho)

kawai-desu (bonitinho)

kusô (merda)

kampai! (saúde! tintin!) brinde

kakkoi “cool” (legal) mas com mais ênfase

kimi (forma mais 'carinhosa') geralmente referindo-se a uma amante ou alguém querido, bastante utilizado em músicas românticas

konnitiwa (boa tarde)

konbanwa (boa noite) ao encontrar alguém

matta-ne (até logo, até amanhã, até mais, até breve)

moshi-moshi (alô) usado ao telefone

niichan (para irmão mais velho, como se fosse maninho ou um modo mais carinhoso)

nandemonai (não é nada)

nani ou *nanii* (o quê?)

¹ Dependendo da região do Japão, como em Osaka, por exemplo, a conotação da palavra ganha mais força, um sentido mais forte, portanto, em alguns lugares do Japão ela é evitada.

² Idem para o caso de Tokio.

'-nin', '-tzu' e '-nya' (usados por pessoas com características bem claras de alguma profissão, modo de ser etc... Ex. -nin para ninja 'fofinha' usado ao final de TODA frase; um robô teria '-robô')
okaerinasai (bem vindo) usado quando uma pessoa chega num local
ohayo ou *ohayo gozaimasu* (bom dia)
oi yatta!!! (consegui, finalmente consegui, viva!!!)
 OST (*Original Sound Track*) álbuns de trilha sonora de anime ou jogos
ore – eu (masculino)
ore-sama (eu com sufixo de respeito, geralmente o termo *sama* é utilizado para senhores de grande escalão ou dependendo do contexto, para deuses)
omo-desu (pesado)
omoshiroi (interessante)
otouto-san (irmão mais novo)
onee-san (irmã mais velha, também usado para pessoas de mais idade)
okaa-san (mãe)
oji-san (vô, ou idoso)
otou-san (pai)
oba-chan ou *san* (vó, idosa)
ore (informal, usado por 'rebeldes' ou povo com ego inflado, uma garota usar *ore* é raro)
omae (equivalente de *ore* pra você ou seja, um 'você' bem informal)
otokorashii (viril)
subarashi (impressionante, grandioso)
shinê (morra)
sempai (veterano) usado na escola
sayonara / *oyasuminasai* / (adeus ao despedir-se)
sumimasen (expressão usada em várias situações, como agradecimentos, pedido de desculpas ou de um favor)
sensei (mestre, professor)
seiyu (dublador)
shoujo (feminino)
shonen (masculino)
sugoi (algo extraordinário, legal)
tadaima (cheguei ou voltei)
wakaranai (não sei) neutro
youkai (raça de demônios)
you-kai (ok, certo, entendido)
yokatta (tudo bem, ok)
yume (sonho)
yare yare daze (mas que saco, fazer o quê, ta bom-ta bom) - esse último extraído do anime *Jô Jo's Bizarre Adventures*
zen zen (nem um pouco)

Anexo 10a

Programação de 2008 do canal por assinatura ANIMAX, retirada da internet em 23 de 09 de 2008

Domingo	Segunda	Terça	Quarta	Quinta	Sexta	Sábado	Horários
Sarah- chan Hime-Mix	Shakugan Anime Extreme (AEN)	Shakugan Crash Hour	Aleatório Aleatorio	Aleatório Tapa Buraco	Dark Sango MiXtUrEbA LoUkA**	Gendou_Ikari A State of J- Music	00:00
							01:00
Aleatório Tapa Buraco	Aleatório Tapa Buraco	Aleatório Tapa Buraco			Aleatório Tapa Buraco	Aleatório Tapa Buraco	02:00
Playlist NoN STOP AniMiX ~	Playlist NoN STOP AniMiX ~ Anime version ~	Playlist NoN STOP AniMiX ~ Games version ~	Playlist NoN STOP AniMiX ~ Tokusatsu version ~	Playlist NoN STOP AniMiX ~ J-Rock version ~	Playlist NoN STOP AniMiX ~ J-Pop version ~	Playlist NoN STOP AniMiX ~	03:00
							04:00
							05:00
							06:00
							07:00
LiKa- ChAn Podcast: Ohayo AniMiX! ~ Game Addicted	Lyne- Chan Podcast: Ohayo AniMiX! ~ Anima World	Gendou_Ikari Podcast: Ohayo AniMiX! ~ Raio-X animix!	Sensui Podcast: Ohayo AniMiX! ~ AnimeExpression	Dezessete Porcast: Ohayo AniMiX! ~ Playlist do 17	Hyuuga Podcast: Ohayo AniMiX! ~ Uns Doramas	Lan-di Podcast: Ohayo AniMiX! ~ Anime Tudo! JOKE	08:00
							09:00
Aleatório Tapa Buraco	Monstro DantaiMiX	Monstro DantaiMiX	Monstro DantaiMiX	Monstro DantaiMiX	Monstro DantaiMiX	Maniac- e Yuuki Interamix	10:00
Eilanzer Laje From Hell							11:00

Anexo 10b

Programação de 2008 do canal por assinatura ANIMAX, retirada da internet em 23 de 09 de 2008

Eilanzer Laje From Hell							12:00
Riku Kingdom MAX!	Xandao Epidemia Animix	Dohko_- Libra Rozan Hyakuu Ryu-ha hora ANIMETAL	Dohko_-Libra Rozan Hyakuu Ryu-ha hora ANIMETAL	Lyne-chan [*Mix- Lyne- Show*]	Lyne- chan [*Mix- Lyne- Show*]	Hyuuga Estação Otaku	13:00
		Stryfe It's Show Time!	Stinger_Kildred Stinger_Kildred no Universo Paralelo			Misao_Makimachi Misao Impossível	14:00
Shakugan Anime Extreme (AEN)	Bife Saindo da chapa quente			Dohko_- Libra Rozan Hyakuu Ryu-ha hora ANIMETAL	Danixan No divã da Danixan		15:00
		Verdinhu Power Control	Arkanjo A Hora do Anjo			Lan-di Anime Tudo! QUAL É A J- MUSIC?	16:00
Sensui AnimeExpression	Toshi J-Station			Akira Hk MiX na Geral	Stryfe It's Show Time!		17:00
		LiKa- ChAn ~ New Mafagafo Times (Games) ~	Xaulin Mas, Hein?	LiKa- ChAn ~ New Mafagafo Times (Animes) ~	Shakugan Anime Extreme (AEN)	Dezessete O Tempo Não Pára!	18:00
Hao_ Otaklético Mix	Akari Perfil J- music						19:00
		Eilanzer Anime From Hell	Maniac- Animaniac	Momo-be ~momo NEWS	Xaulin Mas, Hein?	Silver_Duck Lá Vem o Pato...	20:00
Sakura Kinomoto ~Chaos Control!~	Maniac- Animaniac						21:00
		Aleatório Tapa Buraco	Akira Hk Hot Point	Firen J-Force	Firen J-Force	Hao_ Otaklético Mix - Fã Version	22:00
Shakugan Anime Extreme (AEN)	Shakugan Crash Hour					Sarah-chan Hime-Mix	23:00

Anexo 10c - Programação de 2007 do canal por assinatura ANIMAX, retirada da internet em 23 de 09 de 2008

06:00 Demon Lord Dante	06:30 Wild 7 Swirling Canal	07:00 Crayon Shin Chan	07:30 Hunter x Hunter
08:00 Humanoid Monster Bem	08:30 Demon Lord Dante	09:00 Wild 7 Swirling Canal	09:30 The Prince of Tennis
10:00 Planet Survival	10:30 Legend of Blue	11:00 Hunter x Hunter	11:30 Humanoid Monster Bem
12:00 Demon Lord Dante	12:30 Wild 7 Swirling Canal	13:00 Legend of Blue	13:30 Planet Survival
14:00 Crayon Shin Chan	14:30 Hunter x Hunter	15:00 Humanoid Monster Bem	15:30 The Prince of Tennis
16:00 Tokyo Godfathers	16:30 Tokyo Godfathers	17:00 Tokyo Godfathers	17:30 Tokyo Godfathers
18:00 The Prince of Tennis	18:30 Crayon Shin Chan	19:00 Fullmetal Alchemist	19:30 Blood+
20:00 Get Backers	20:30 The Twelve Kingdoms	21:00 Bleach	21:30 Neon Gênesis Evangelion
22:00 Hell Girl	22:30 Hellsing	23:00 Get Backers	23:30 The Twelve Kingdoms
24:00 TV Shopping	24:30 TV Shopping	01:00 Bleach	01:30 Neon Gênesis Evangelion
02:00 Hell Girl	02:30 Hellsing	03:00 Fullmetal Alchemist	03:30 Blood+
04:00 Get Backers	04:30 The Twelve Kingdoms	05:00 Fullmetal Alchemist	05:30 Blood+
06:00 Cosmowarrior Zero	06:30 Cosmowarrior Zero	07:00 Crayon Shin Chan	07:30 Hunter x Hunter
08:00 Humanoid Monster Bem	08:30 Cosmowarrior Zero	09:00 Ghenma Wars	09:30 The Prince of Tennis