



**UNIVERSIDADE FEDERAL DO OESTE DO PARÁ  
PRÓ-REITORIA DE PESQUISA, PÓS-GRADUAÇÃO E INOVAÇÃO TECNOLÓGICA  
INSTITUTO DE CIÊNCIAS DA SOCIEDADE  
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM CIÊNCIAS DA SOCIEDADE  
MESTRADO ACADÊMICO EM CIÊNCIAS DA SOCIEDADE**



**LUCAS MACIEL CAVALCANTE**

**VIVÊNCIAS E PERCEPÇÕES DA CULTURA ORIENTAL  
POR JOVENS “OTAKU” DE SANTARÉM-PA**

**SOCIEDADES AMAZÔNICAS, SISTEMAS CULTURAIS E SOCIABILIDADES**

**SANTARÉM – PARÁ  
2023**



**UNIVERSIDADE FEDERAL DO OESTE DO PARÁ  
PRÓ-REITORIA DE PESQUISA, PÓS-GRADUAÇÃO E INOVAÇÃO TECNOLÓGICA  
INSTITUTO DE CIÊNCIAS DA SOCIEDADE  
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM CIÊNCIAS DA SOCIEDADE  
MESTRADO ACADÊMICO EM CIÊNCIAS DA SOCIEDADE**



**LUCAS MACIEL CAVALCANTE**

**VIVÊNCIAS E PERCEPÇÕES DA CULTURA ORIENTAL  
POR JOVENS “OTAKU” DE SANTARÉM-PA**

Dissertação apresentada a banca, como critério para obtenção do título de mestre em ciências da sociedade pela Universidade Federal do Oeste do Pará – UFOPA. Sob a orientação da Professora Doutora Edna Ferreira Coelho Galvão.

**SANTARÉM – PARÁ  
2023**

**Dados Internacionais de Catalogação-na-Publicação (CIP)**  
**Sistema Integrado de Bibliotecas – SIBI/UFOPA**

---

C376v Cavalcante, Lucas Maciel  
Vivências e percepções da cultura oriental por jovens “Otaku” de Santarém - PA. /  
Lucas Maciel Cavalcante. – Santarém, 2023.  
71 p.  
Inclui bibliografias.

Orientadora: Edna Ferreira Coelho Galvão.  
Dissertação (Mestrado) – Universidade Federal do Oeste do Pará, Pró-Reitoria de Pesquisa, Pós-Graduação e Inovação Tecnológica, Instituto de Ciências da Sociedade, Programa de Pós-Graduação em Ciências da Sociedade.

1. Vivências. 2. Percepções. 3. Otaku. 4. Cultura oriental. I. Galvão, Edna Ferreira Coelho, *orient.* II. Título.

CDD: 23 ed. 305.8952




**Universidade Federal do Oeste do Pará**  
**Pró-reitoria de Pesquisa, Pós-graduação e Inovação Tecnológica**  
**Instituto de Ciências da Sociedade**  
**Programa de Pós-graduação em Ciências da Sociedade**  
**Mestrado Acadêmico em Ciências da Sociedade**



**ATA DE DEFESA DE DISSERTAÇÃO**


Ao terceiro dia do mês de fevereiro do ano de dois mil e vinte e três, às 9h, pela sala virtual do Google Meet, instalou-se a banca examinadora de dissertação de mestrado do aluno **Lucas Maciel Cavalcante**. A banca examinadora foi composta pelos professores Dr(a). **Lilian Rebellato**, UFOPA, examinador interno, Dr(a). **Luciana Gonçalves de Carvalho**, UFOPA, examinador interno, Dr. **Miguel Aparicio Suarez**, UFOPA, examinador interno, Dr(a). **Luciana Aparecida Elias**, UFJ, examinador(a) externo(a), e **Edna Ferreira Coelho Galvão**, UFOPA, **orientador(a)**. Deu-se início a abertura dos trabalhos, por parte do(a) Orientador(a), que, após apresentar os membros da banca examinadora e esclarecer a tramitação da defesa, passou de imediato ao mestrando para que iniciasse a apresentação da dissertação, intitulada **“VIVÊNCIAS E PERCEPÇÕES DA CULTURA ORIENTAL POR JOVENS “OTAKU” DE SANTARÉM-PA”**, marcando um tempo de 30 minutos para a apresentação. Concluída a exposição, o(a) Prof(a). **Edna Ferreira Coelho Galvão**, presidente, passou a palavra aos examinadores, para arguirem o(a) candidato(a). Após as considerações sobre o trabalho em julgamento, foi **aprovado** (aprovado ou reprovado) o(a) candidato(a), conforme as normas vigentes na Universidade Federal do Oeste do Pará. A versão final da dissertação deverá ser concluída no prazo de trinta dias, contendo as modificações sugeridas pela banca examinadora e constante na folha de correção anexa, sob pena de o (a) candidato(a) não obter o título se não cumprir as exigências acima. Para efeito legal segue a presente ata assinada pelo(a) professor(a) orientador(a), pelos professores avaliadores e pelo(a) mestrando(a).

Documento assinado digitalmente  
 **EDNA FERREIRA COELHO GALVAO**  
 Data: 12/06/2023 15:48:39-0300  
 Verifique em <https://validar.itl.gov.br>


Prof(a). Dr(a). **EDNA FERREIRA COELHO GALVÃO**: (orientadora)

Documento assinado digitalmente  
 **LILIAN REBELLATO**  
 Data: 04/07/2023 14:03:02-0300  
 Verifique em <https://validar.itl.gov.br>

Prof(a). Dr(a) **LILIAN REBELLATO**: UFOPA


Documento assinado digitalmente  
 **LUCIANA GONCALVES DE CARVALHO**  
 Data: 14/05/2023 15:00:04-0300  
 Verifique em <https://validar.itl.gov.br>

Prof(a). Dr(a) **LUCIANA GONCALVES DE CARVALHO**: UFOPA


Documento assinado digitalmente  
 **MIGUEL APARICIO SUAREZ**  
 Data: 13/05/2023 10:22:29-0300  
 Verifique em <https://validar.itl.gov.br>

Prof(a). Dr(a). **MIGUEL APARICIO SUAREZ**: UFOPA

Prof(a). Dr(a) **LUCIANA APARECIDA ELIAS**: UFJ

Documento assinado digitalmente  
 **LUCIANA APARECIDA ELIAS**  
 Data: 08/02/2023 12:21:56-0300  
 Verifique em <https://validar.itl.gov.br>

**LUCAS MACIEL CAVALCANTE** - mestrando

Documento assinado digitalmente  
 **LUCAS MACIEL CAVALCANTE**  
 Data: 07/07/2023 15:39:51-0300  
 Verifique em <https://validar.itl.gov.br>

**Resumo.**

Esta pesquisa não tem por intenção esgotar as tentativas de definir o termo Otaku, o que seria uma tarefa difícil, pois seria preciso conversar e conviver com as pessoas que se auto identificam como Otaku, para compreender os aspectos e prismas envolvidos. Em sua origem japonesa o termo Otaku designava pessoas aficionadas por itens da cultura pop oriental ao ponto de serem antissociais, hoje o termo tem muito mais relação com padrões de consumo e une os indivíduos em grupos sociais. Considerando o contexto que se apresenta, o estudo objetiva compreender as vivências e percepções dos jovens Otaku sobre as práticas relacionadas a cultura oriental em Santarém-PA, para tanto, foram aplicadas entrevistas semiestruturadas com 20 jovens entre 18 e 40 anos, as entrevistas foram gravadas e transcritas na íntegra para passarem por análise de conteúdo. Com as entrevistas percebeu-se que os Animes (desenhos animados japoneses) ocupam papel central nas vivências Otaku, tanto como prática rotineira, como forma de aproximação da maioria deles com esse contexto, aproximação esta, que hoje muito se dá também pelo consumo de itens coreanos. Destaca-se que muitos dos entrevistados se aprofundaram na cultura Otaku por notarem que as produções da cultura pop oriental, em especial as japonesas, carregam consigo fortes ensinamentos e valores, com destaque a persistência vista nos personagens principais dos Animes, sendo outro fator atrativo à autoidentificação enquanto Otaku, a sensação de que ela os aproximava de outros indivíduos com as mesmas afinidades. Na percepção dos entrevistados, Santarém não apresenta espaços físicos de constante contato com a cultura oriental, mas se destacam, neste sentido, os empreendimentos relacionados, com ênfase nos restaurantes japoneses, e não de maneira constante, os locais onde ocorreram os principais eventos Otaku, como o Paraíso Shopping Center. A presença dos Otaku em Santarém é expressiva, o que pode ser visto nos eventos realizados no município, porém a atenção das ciências da sociedade à esse grupo ainda cabe avançar como aqui se propõe.

**Palavras-chave:** Vivências; Percepções; Otaku; Cultura Oriental.

**Abstract.**

This research is not intended to exhaust attempts to define the term Otaku, which would be a difficult task, as it would be necessary to talk and live with people who identify themselves as Otaku, to understand the aspects and prisms involved. In its Japanese origin the term Otaku designated people fond of items from Eastern pop culture to the point of being antisocial, today the term has much more to do with consumption patterns and unites individuals in social groups. Considering the context that is presented, the study aims to understand the experiences and perceptions of young Otaku about practices related to oriental culture in Santarém-PA, for that, semi-structured interviews were applied with 20 young people between 18 and 40 years old, the interviews were recorded and transcribed in full to undergo content analysis. With the interviews, it was noticed that Animes (Japanese cartoons) play a central role in Otaku experiences, both as a routine practice and as a way of approaching most of them with this context, an approach that today is also due to the consumption of items koreans. It is noteworthy that many of the interviewees delved into Otaku culture because they noticed that the productions of oriental pop culture, especially the Japanese ones, carry strong teachings and values, with emphasis on the persistence seen in the main characters of the Animes, being another attractive factor to the self-identification as an Otaku, the feeling that she brought them

closer to other individuals with the same affinities. In the interviewees' perception, Santarém does not present physical spaces of constant contact with oriental culture, but in this sense, related enterprises stand out, with emphasis on Japanese restaurants, and not constantly, the places where the main Otaku events took place, such as Paraíso Shopping Center. The presence of the Otaku in Santarém is expressive, which can be seen in the events held in the municipality, but the attention of the social sciences to this group still needs to be advanced, as proposed here. **Keywords:** Experiences; perceptions; Otaku; Oriental culture.

### **Resumen.**

Esta investigación no pretende agotar los intentos de definir el término Otaku, lo que sería una tarea difícil, ya que sería necesario hablar y convivir con personas que se identifican como Otaku, para comprender los aspectos y prismas involucrados. En su origen japonés el término Otaku designaba a las personas aficionadas a elementos de la cultura pop oriental hasta el punto de ser antisociales, hoy en día el término tiene mucho más que ver con patrones de consumo y une a los individuos en grupos sociales. Teniendo en cuenta el contexto que se presenta, el estudio tiene como objetivo comprender las experiencias y percepciones de jóvenes Otaku sobre prácticas relacionadas con la cultura oriental en Santarém-PA, para eso, se aplicaron entrevistas semiestructuradas con 20 jóvenes entre 18 y 40 años, las entrevistas fueron grabadas y transcritas en su totalidad para el análisis de contenido. Con las entrevistas se percibió que los Animes (dibujos animados japoneses) juegan un papel central en las experiencias Otaku, tanto como práctica rutinaria como forma de abordar la mayoría de ellas con este contexto, enfoque que hoy también se debe al consumo de artículos coreanos. Es de destacar que muchos de los entrevistados profundizaron en la cultura Otaku porque notaron que las producciones de la cultura pop oriental, especialmente las japonesas, llevan fuertes enseñanzas y valores, con énfasis en la persistencia que se ve en los personajes principales de los Animes, siendo otro factor atractivo a la autoidentificación como Otaku, el sentimiento de que los acercaba a otros individuos con las mismas afinidades. En la percepción de los entrevistados, Santarém no presenta espacios físicos de contacto constante con la cultura oriental, pero en ese sentido se destacan emprendimientos afines, con énfasis en los restaurantes japoneses, y no constantemente, los lugares donde ocurrieron los principales eventos Otaku, como como Centro Comercial Paraíso. La presencia de los Otaku en Santarém es expresiva, lo que se puede ver en los eventos realizados en el municipio, pero aún falta avanzar en la atención de las ciencias sociales a este grupo, como aquí se propone.

**Palabras llave:** Experiencias; percepciones; Otakus; cultura oriental.

## SUMÁRIO

|  |           |
|--|-----------|
| <b>1. PRIMEIRAS PERCEPÇÕES E INTENÇÕES ACERCA DA CULTURA ORIENTAL NO BRASIL .....</b>            | <b>8</b>  |
| <b>2. VIVÊNCIAS CORPORAIS E ACADÊMICAS COMO OTAKU.....</b>                                       | <b>13</b> |
| <b>3. O QUE OS AUTORES TÊM A DIZER SOBRE A “CULTURA ORIENTAL” E OS “OTAKU” NO BRASIL.....</b>    | <b>16</b> |
| <b>4. A CULTURA ORIENTAL, JOVENS OTAKU E SUAS MULTIPLAS PERSPECTIVAS.....</b>                    | <b>30</b> |
| <b>5. O CAMINHO PERCORRIDO NA INVESTIGAÇÃO .....</b>   | <b>37</b> |
| <b>6. COMPREENDENDO A REALIDADE ENCONTRADA.....</b>  | <b>40</b> |
| <b>7. A IMPORTANCIA DOS EVENTOS OTAKU NO CENÁRIO LOCAL: O ANIMEFEST NO CENTRO DO DEBATE.....</b> | <b>64</b> |
| <b>8. ÚLTIMAS PALAVRAS .....</b>   | <b>56</b> |
| <b>9. REFERÊNCIAS .....</b>  | <b>58</b> |
| <b>10. APÊNDICES.....</b>  | <b>63</b> |

## **1 PRIMEIRAS PERCEPÇÕES E INTENÇÕES ACERCA DA CULTURA ORIENTAL NO BRASIL**

O presente trabalho não tem como intenção trazer uma definição completa para o termo Otaku, o que seria uma tarefa difícil, sendo necessária uma tese somente para esta finalidade, visto que, para tanto seria necessário conversar e conviver com as pessoas que se auto identificam como Otaku, para compreender os aspectos e perspectivas envolvidas, isto só para começar a falar dos desafios. Uma primeira conceituação para o termo surge no Japão, onde ser Otaku designava pessoas que estavam numa via de mão dupla entre ser tão aficionadas por algo, em especial itens da cultura popular japonesa, que acabavam por se tornar compulsivas e antissociais (COSTA, 2011).

Sendo a origem do termo Otaku relacionada diretamente com o contexto japonês, outra dificuldade de compreensão se dá pela ideia defendida por Said (1990) de que os ocidentais apenas intuem o que de fato é a cultura oriental, muitas vezes de maneira preconceituosa e com várias falhas de interpretação por incompreensão do contexto, sendo a visão ocidental da cultura oriental meramente um “orientalismo”.

No Brasil, quando se tenta definir o comportamento Otaku, Costa (2011) remete quaisquer interessados por cultura oriental, expressando esse interesse com o consumo de itens relacionados a esta cultura disponíveis no mercado.

Essa relação entre o termo Otaku e o consumo se conecta fortemente com as ideias de Bauman (2008) onde essa rotulação dos indivíduos, por seus hábitos mercadológicos, se dá em um processo organizado de transformação de pessoas em mercadorias, no qual o próprio sentido da vida se torna a própria aquisição de bens.

Em mesmo sentido, Gorgatti (2004) afirma que o consumo de itens da cultura oriental muitas vezes é excessivo, porém, na realidade nacional, e mesmo atualmente no Japão, não se mostra antissocial, pelo contrário, há uma tendência a agregar grupos.

Pode-se intuir, que os jovens Otaku se assemelham aos que alguns chamariam de Nerds ou Geeks e de fato os termos têm lá suas semelhanças e relações. Os termos Nerd e Geek surgem nos Estados Unidos com uma trajetória similar à do termo Otaku, sendo o termo Nerd usado para denominar os jovens do ensino médio, pouco populares, que voltavam sua atenção para jogos eletrônicos, filmes/séries de ficção científica, entre outros. Com o tempo, esses itens de consumo foram ficando cada vez mais valorizados, atingindo uma parte da população, e o termo Geek surgiu como uma versão menos pejorativa do conceito de Nerd (BICCA, et al, 2013).



O processo de mudança da visão que se tinha sobre os Otaku, e até mesmo dos Nerds, é descrito por Katekawa (2016). Este, em sua obra, afirma que num primeiro momento tais grupos eram vistos como antissociais e até mesmo perigosos, já que alguns atentados eram cometidos por indivíduos com essas características, muitas vezes em resposta ao bullying nos colégios, porém, com o tempo, os itens que esses jovens consumiam foram se tornando cada vez mais populares e movimentando cada vez mais o mercado, tornando a maioria das pessoas “um pouco Otaku”.

O avanço da tecnologia, observado nas últimas décadas, permitiu ainda mais o encontro entre as diferentes culturas no mundo. O acesso ao modo de vida, aos símbolos, aos gestos, crenças, signos e significados presentes no cotidiano de cada povo hoje é possível com um simples toque no celular. Este contexto facilitou o processo de globalização de determinados conteúdos da cultura de todo o mundo. Desta forma, é possível observar que diversos itens da cultura oriental vêm se fixando cada vez mais no cotidiano ocidental (BRAZO; FONSECA FILHO, 2016).

No Brasil, a imigração japonesa foi uma das responsáveis por apresentar ao cotidiano dos brasileiros vários aspectos da vida no Japão. Parte da cultura de entretenimento japonesa já eram vistas no Brasil, desde as primeiras décadas do século XX, mas dos anos 70 em diante pôde ser percebida uma intensificação desse fluxo cultural, por conta de mídias primeiramente impressas e hoje em dia digitais, como quadrinhos e animações (PAUL; MARTINS, 2016). Desde então, a cultura de consumo desses itens no Brasil vem se intensificando, chegando ao século XXI com grande poder entre os jovens, influenciando comportamentos, gostos e tendências (SANG, 2009).

Na realidade santarena não é diferente, embora envolta com questões culturais amazônicas, é uma região com forte miscigenação e está em constante processo de ressignificação cultural, variando entre um reforço da identidade e a “invisibilidade” (FRAXE; WITKOSKI; MIGUEZ, 2009). Este tipo de aproximação com a cultura oriental leva a criação de linguagens, gestos, vestuários e padrões, que influenciam a formação de grupos sociais, neste caso, do grupo denominado Otaku (GORGATTI, 2004).

Prova da presença de jovens Otaku em Santarém é a união deles em grupos como o “Nimassa” e a organização de diversos eventos que já ocorreram na cidade. Nestes eventos, uma das práticas mais comuns entre os Otaku é o Cosplay. Segundo Ferrari Nunes (2013) Cosplay é uma palavra composta pela junção dos vocábulos, em inglês Cos: costume e Play: brincar, significando o brincar de reproduzir o costume de outro. Na prática o Cosplay é o ato de se fantasiar de um personagem, seja de um desenho animado oriental, um super-herói, entre

outros, reproduzindo não somente sua vestimenta, mas suas falas, gestos e personalidade. Um bom Cosplay exige uma grande imersão no universo ao qual o personagem pertence, por vezes, algo muito mais profundo e significativo que a roupa que se veste.

O ato de se vestir igual a outra pessoa, tem a teatralidade do ritual que aproxima os diferentes, tanto no tempo como no espaço, e não é exclusividade do fenômeno Cosplay oriental, pois também é visto na realidade brasileira em festas tradicionais como os folguedos de boi e outros, isto sem ser mera brincadeira, pois carrega em si toda a carga histórico-cultural do contexto e da percepção individual de quem se fantasia (CAVALCANTI, 2011).

O contexto associado ao Cosplay nos leva a uma reflexão sobre a vestimenta também como expressão corporal, por outro lado, ao considerar as práticas corporais orientais observa-se cada vez mais sua manifestação nas sociedades ocidentais atuais, vemos modalidades como Yoga, Tai Chi, artes marciais e a própria medicina chinesa, fundamentalmente representada pela acupuntura e ventosa terapia, que vêm se tornando mais presentes no cotidiano dos brasileiros (LE BRETON, 2011).

Quanto aos Animes e Mangás, Gorgatti (2004) define os primeiros como desenhos animados japoneses, com personagens orientais, nos quais a narrativa é constituída a partindo da cultura pop. Estes personagens muitas vezes têm características estéticas incomuns, tais como, biotipos magros e de sexo indefinido, cabelos coloridos e espetados, bocas e olhos maiores que o comum, roupas que representam a cultura oriental e uma intenção de radicalização, na tentativa de quebra de paradigmas e resistência social, do mundo ocidental.

Os Animes surgem como a animação dos Mangás (GORGATTI, 2004), estes são as histórias em quadrinho japonesas, comumente em preto e branco, apresentando enredos e personagens similares aos Animes e carregando consigo toda uma possibilidade de idealização sobre como é o Japão, quase que em um “Sonho Japonês” (LYUTEN, 1995)

Gorgatti (2004) afirma ainda que nos Animes é possível notar uma tentativa de demonstração da influência da tecnologia oriental sob o contexto ocidental, bem como se percebe que sua ambientação sugere a formação de gangues, pequenas tribos ou grupos. Essa realidade pode ter influência no inconsciente, especialmente das crianças em larga escala, já que a autora afirma que os Animes geram interesse “incomensurável” no público jovem.

Graças à popularização da televisão e posteriormente da internet, a realidade apresentada se torna globalizada. Em Santarém, município da região Oeste do Pará, localizado no meio da região amazônica, tem-se vivido nas últimas décadas, um grande processo de migração de pessoas de diversos estados brasileiros para o município. O aumento do número de turistas de diferentes nacionalidades, somado ao forte apelo midiático e facilidade de acesso

por meio de plataformas digitais, vêm promovendo mudanças na paisagem, nos hábitos, comportamentos, consumo e lazeres da população.

Neste contexto, também é perceptível a disseminação de vários itens da cultura oriental no ocidente, e quando vista em específico a perspectiva dos Otaku, tais itens se voltam especialmente à cultura pop (japonesa). Com esta pesquisa espera-se poder contribuir com a compreensão desse fenômeno em particular, na medida em que esse tema atinge cada vez mais pessoas e pode interferir grandemente no comportamento, em especial do público jovem.

É desafiador conhecer a dimensão e as nuances do processo de aproximação cultural na realidade específica dos Otaku de Santarém, onde ainda é difícil o acesso a determinados produtos e a construção cultural é influenciada por fatores histórico-geográficos específicos. A interação cultural possibilita a mudança de comportamentos e atitudes e por isso, acredita-se ser importante investigar sobre este contexto, a fim de compreender em que medida a ressignificação da cultura local se articula com a aproximação da cultura oriental.

Outro desafio percebido na pesquisa foi seu desenvolvimento entre os anos de 2020 e 2022, período no qual a pandemia por Covid-19 foi marcante, levando ao fato de que nenhuma fase do mestrado no qual a pesquisa se desenvolveu tenha sido presencial, tornando as disciplinas do programa, bancas, coleta de dados e todos os processos remotos.

Neste estudo, se propôs compreender as vivências e percepções dos jovens Otaku sobre as práticas por eles relacionadas à cultura oriental em Santarém-PA. Nesse processo passamos pela análise das percepções dos participantes do estudo sobre a cultura oriental em suas práticas, verificando se os jovens relacionados às práticas da cultura pop oriental se autodenominam Otaku, identificando as motivações dos participantes para a aproximação com itens da cultura oriental, localizando os espaços da cidade que proporcionam maior vivência da cultura oriental em Santarém e investigando como os traços da cultura oriental se expressam nas vivências dos investigados.

A dissertação inicia com a apresentação de algumas experiências/vivências e percepções enquanto autor. Em seguida é possível visualizar a revisão sistemática realizada sobre o tema, e que permite ampliar as perspectivas sobre as temáticas centrais aqui desenvolvidas e acrescenta referencial aos raciocínios propostos.

No capítulo seguinte apresentam-se ampliações das múltiplas perspectivas envolvidas no estudo, passando pela relação indissociável do tema com os debates sobre o corpo, a influência da mídia no processo de aproximação oriente ocidente, a relação entre os grupos Otaku e o consumo, bem como as peculiaridades do contexto santareno onde se desenvolveu a pesquisa.

Em seguida chegamos na descrição de todo o caminho metodológico que embasou a pesquisa, para então, no próximo capítulo debatermos os resultados da pesquisa de campo, a partir da qual se poderá compreender melhor a realidade encontrada, passando pela análise das percepções dos participantes do estudo sobre a cultura oriental em suas práticas.

## 2 VIVÊNCIAS CORPORAIS E ACADÊMICAS COMO OTAKU.

Durante o andamento do mestrado, que culmina nesta produção, muito foi provocado em mim, inclusive escrever esse texto em primeira pessoa, o que não é comum na maioria dos textos de minha área de formação, a Educação Física. Mesmo antes das disciplinas no mestrado, outra questão já me incomodava, aquela que deu origem a este estudo: O fato de que a maioria das pessoas de meu convívio em Santarém, aparentemente terem visões muito reduzidas sobre a cultura oriental.

Em geral, quando eu dizia que pesquisaria sobre a cultura oriental, recebia de volta falas como “realmente a imigração japonesa aqui em Santarém é relativamente forte” ou “ah, também admiro muito a cultura japonesa”. Tais falas iam de encontro à compreensão que eu já tinha de que as influências da cultura oriental chegam até nós, muito mais pelas mídias e redes sociais, do que pela migração, além de que entender o oriente como apenas o Japão, é claramente um pensamento reducionista.

Então quem em Santarém saberia tanto sobre isso quanto eu? Quem poderia contribuir grandemente com esse debate? Os jovens Otaku, como eu! Em nossa cidade já se observa, como fenômeno social, a formação de grupos organizados em volta de práticas e consumo da cultura pop ou tradicional oriental. Prova disso, é a percepção que se pode ter de diversos eventos que já ocorreram em Santarém voltados à música, dança, filmes, séries, animações, quadrinhos e outros itens da cultura oriental, a exemplo da Invasão Otaku, encontros Otaku, Anime Fest e o Animasa, eventos que cada vez mais mobilizam adeptos na cidade.

Nessa aproximação de novos Otaku, posso citar o Karatê-Do em contexto, lembro que junto dos Animes, essa foi uma das práticas que me aproximaram da cultura oriental. Nessa aproximação, logo percebi uma tendência nestas expressões de muita valorização do esforço, disciplina e de uma conduta honrosa. À medida em que fui aprofundando o conhecimento sobre as artes marciais orientais, verifiquei que isto era um traço cultural oriental (também presente nos Animes) o que me gerou grande admiração. Mais tarde, com a graduação em Educação Física e a faixa preta em Karatê-Do, tive a oportunidade de fazer investigações acadêmicas/científicas que me levaram a um maior aprofundamento do tema; permitindo gerar ciência a partir do que se ama, enquanto atuo como instrutor da arte marcial.

Neste contexto de Sensei (nome que se dá ao instrutor de artes marciais japonesas), outra percepção possível é que alguns de meus alunos e ex-alunos de Karatê-Do são jovens Otaku, permitindo a reflexão de que a formação de grupos Otaku gera também como consequência, o crescimento da procura por artes marciais ou práticas corporais com referências

históricas orientais, a exemplo do Karatê-Do, Muay Thai e Yoga o que é reafirmado por Le Breton (2011).

Em minha realidade como instrutor de Karatê-Do, posso dizer que é muito forte essa relação entre a procura da arte marcial e o consumo de conteúdos e produtos relacionados a cultura oriental e, conseqüentemente, à caracterização como Otaku. Entre os alunos mais velhos, percebo o interesse pelo aprendizado da língua japonesa, muito conhecimento sobre Animes, Mangás e Jogos eletrônicos, e a perspectiva de que o Karatê-Do o aproximará da cultura oriental real, e não da ficção proposta por essas mídias. Com os mais novos, as crianças, parece haver uma tentativa de reforço do aspecto ficcional, alguns vêm treinar com roupas e adereços de seus Animes favoritos e parecem querer aprender os movimentos e técnicas que os personagens executam.

Com essas experiências pude perceber que este gosto e entusiasmo não é individual ou exclusivo de uma parcela pequena da população, Le Breton (2011) confirma isso ao afirmar que a rotina mecanicista ocidental vem buscando cada vez mais itens da cultura oriental, a fim de preencher um vazio existencial fundamentado na separação entre corpo, mente e espírito, sendo a não separação desses aspectos da humanidade uma característica do pensamento oriental.

Como visto, a aproximação com itens da cultura oriental se faz num processo natural no ocidente e em especial em Santarém, porém, o processo de formação de grupos Otaku e até a autoidentificação como tal, por vezes se dá de maneira mais complexa e particular. Eu mesmo quando criança e adolescente já conhecia o termo Otaku, mas não me identificava como um, talvez por preconceito ou medo de que esse “rótulo” afastasse mais pessoas do que aproximasse. Só mais maduro, ou quem sabe agora, depois dos estudos referentes a esta dissertação, me sinto mais seguro em dizer que sou Otaku. A curiosidade de saber como foi (ou está sendo) essa identificação com outros jovens, me motivou à escolha do tema. Essa identificação é afetada pelo aumento do acesso a itens da cultura oriental e redução dos preconceitos sobre os Otaku como defendido por Katekawa (2016).

Diante da percepção dos eventos sociais e da experiência pessoal que tive, quando penso minha atuação como profissional de Educação Física e professor, levo sempre em conta os fatores de percepção e consideração da realidade na qual atuo, e como jovem Otaku, não poderia deixar de valorizar também as múltiplas influências da cultura oriental neste cenário.

Também como profissional e professor valorizo muito uma prática baseada em evidências, e para tanto o conhecimento das produções acadêmicas sobre o tema se faz necessário. E confesso que a princípio acreditava que seriam poucas as produções sobre as

temáticas centrais desta pesquisa, em especial em relação aos Otaku. Neste sentido, aqui se propôs a realização de uma revisão sistemática, com o intuito de melhor investigar a temática, sanar a dúvida quanto a disponibilidade de publicações e agregar referencial à pesquisa.

### **3 O QUE OS AUTORES TÊM A DIZER SOBRE A “CULTURA ORIENTAL” E OS “OTAKU” NO BRASIL.**

A revisão sistemática aqui apresentada possui o objetivo de aproximação com as produções realizadas sobre os temas aqui diretamente abordados como a cultura oriental e os Otaku. Outra intenção, era ter a dimensão da quantidade e a proximidade dos trabalhos publicados com esta proposta, tendo como alvo os artigos, teses e dissertações.

A revisão sistemática é uma forma de revisão bibliográfica em que a seleção dos critérios de inclusão de trabalhos é arbitrária, forçando o autor a leitura de diversas produções sobre o tema, permitindo uma maior compreensão do mesmo, um possível, mas não obrigatório, esgotamento das fontes pesquisadas, bem como alto grau de evidência científica dos resultados (SAMPAIO; MANCINI, 2007).

Seguindo esses princípios, foram inseridas como indexadores as plataformas: Catálogo de periódicos Capes, Catálogo de teses e dissertações Capes, e Google Acadêmico. Neles foram inseridas as palavras-chave “Cultura Oriental” e “Otaku”. Para o catálogo de periódicos Capes utilizou-se os filtros: Pesquisas a partir de 2016, em língua portuguesa e artigos revisados por pares. Para o Catálogo de Teses e Dissertações Capes utilizou-se apenas o filtro de pesquisas a partir de 2016. E para o Google Acadêmico os filtros foram: pesquisas a partir de 2016, páginas em português, excluindo patentes e citações.

A coleta das produções ocorreu nos últimos meses de 2021 e trouxe os resultados apresentados a seguir.

#### **RESULTADOS ENCONTRADOS**

A partir dos procedimentos descritos, foram encontrados no catálogo de periódicos da Capes 7 artigos relacionados a “Cultura Oriental” após a aplicação dos filtros descritos. Sendo um eliminado, visto que mesmo com o filtro, não se encontrava em língua portuguesa. Sobre o termo “Otaku”, na plataforma não foram encontrados resultados em português. Diante disto ampliou-se as buscas para a plataforma Google Acadêmico.

No Google Acadêmico, relacionados a “Cultura Oriental”, foram encontrados aproximadamente 1.700 resultados após a aplicação dos filtros descritos, dos quais foram analisados os 10 primeiros trabalhos, essa escolha foi tomada para manter uma quantidade parecida a encontrada nas plataformas Capes. Destes 10 resultados principais, 4 foram excluídos por serem apenas de resumos, outro por se tratar de um livro, outro por ser apenas a introdução de uma revista, restando 4 trabalhos aqui abordados.



Para o termo “Otaku” foram localizados 274 resultados entre os 10 primeiros tínhamos um resumo e 3 TCC’s, que por sua natureza foram descartados, e um trabalho de 2015 que apareceu mesmo com o filtro, sendo também descartado, além disso 2 trabalhos repetidos dos resultados do Catálogo de teses e dissertações Capes, restando apenas 3 trabalhos a analisar.

No Catálogo de Teses e Dissertações Capes foram encontrados 10 resultados para “cultura oriental”, dos quais um foi excluído pela impossibilidade de acesso ao trabalho na íntegra. Foram encontrados 11 trabalhos para o termo “Otaku” seguindo os filtros anteriormente descritos. Nas tabelas abaixo é possível identificar todos os trabalhos inseridos e analisados nesta revisão.

Tabela 1 – Resultados em Catálogo de periódicos Capes para “Cultura Oriental”

| Autor(es)   | Ano  | Tipo de publicação | Título   | Palavras-Chave   |
|---|------|--------------------|--|--|
| CHING, Bernice Lam<br>Nogueira Oi   | 2017 | Artigo             | A medicina tradicional chinesa nos cuidados de saúde em Macau.   | Medicina tradicional chinesa; Macau.   |
| FERREIRA, Soraya<br>Cristina Dias.  | 2019 | Artigo             | Expressões das experiências místicas: natureza e intensidade.  | Mística, Experiência, Intensidade, Natureza, Transcendência.   |
| FONTANARI,<br>Rodrigo.  | 2018 | Artigo             | A Concepção De Vazio em Roland Barthes.  | Vazio; Grau zero; Neutro; Romance utópico; Roland Barthes.   |
| LADEIRA, Wagner<br>Júnior; SANTINI,<br>Fernando de<br>Oliveira; ARAÚJO,<br>Clécio Falcão. | 2016 | Artigo             | Comportamento materialista em adolescentes e crianças: Uma meta-análise dos antecedentes e dos consequentes. | Comportamento materialista; Materialismo; Antecedentes; Consequentes; Moderadores.                         |
| LYNCH, Christian<br>Edward Cyril;<br>MENDONCA, José<br>Vicente Santos de.                 | 2017 | Artigo             | Por uma história constitucional brasileira: Uma crítica pontual a doutrina da efetividade.                   | Direito constitucional; História constitucional; Neoconstitucionalismo; Constitucionalismo da efetividade. |
| VIEIRA, Danilo<br>Porfirio de Castro;<br>DOS SANTOS,<br>Thamyres Teresa<br>Mariano.       | 2019 | Artigo             | Direitos Fundamentais e a Participação Social da Mulher no Islã.   | Islã. Modernidade. Direitos fundamentais. Direitos da Mulher.  |

Fonte: Pesquisa 2021.

Em primeira análise, logo percebe-se que os anos das publicações foram bem distribuídos, havendo apenas duas publicações no ano de 2017 e duas no ano de 2019, já as demais divididas nos outros anos pesquisados, 2016 e 2018. As temáticas também se mostram extremamente variadas e nenhuma delas se volta diretamente aos Otaku, embora algumas tragam contribuições para a compreensão contextualizada da aproximação ocidente-oriental.

Dentre os textos se destaca o de Ching (2017) que aborda a medicina tradicional chinesa, traço da cultura oriental, que segundo Le Breton (2011) é um dos que têm ganhado cada vez mais adeptos entre os ocidentais, por apresentar uma visão mais holística do ser humano, soando como novidade.

A autora destaca ainda como a medicina tradicional chinesa é uma prática milenar e que no contexto específico de Macau têm recebido incentivos em pesquisa e extensão, vindos da Organização Mundial de Saúde (OMS), e outros. Essa realidade vem aproximando esta prática oriental da lógica organizacional ocidental, tendo como característica ainda mais relevante nesta produção o fato de Macau ter sido território português até 1999 valorizando, conseqüentemente, as pesquisas em língua portuguesa.

Já o trabalho de Ferreira (2019) se volta às expressões das experiências místicas, revendo a perspectiva da Psicologia analítica de Jung e se aproximando do pensamento oriental, em especial no que tange a relação entre os opostos, o que é muito discutido em Chaves, Ferreira e Vommaro (2006) como a natureza do Yin – Yang, energias sempre em busca pelo equilíbrio e que expressam uma mentalidade muito comum entre as religiosidades e crenças populares no oriente.

O trabalho de Fontanari (2018) faz a releitura de uma das obras de Barthes, obra esta, que poderia se dizer uma etnografia da cultura oriental, feita à forma do autor, e que tem como principal característica ressaltar como o modo de vida japonês apresenta tudo tão repleto de significado que o faz refletir os conceitos de estética, linguagem e simbologia.

Outro trabalho analisado foi o de Ladeira, Santini e Araújo (2016), que discute o pensamento materialista em crianças e adolescentes, trazendo uma abordagem sobre a relação destas faixas etárias com o mercado, o que se aproxima da própria definição do público Otaku, que pode ser determinado por indivíduos com um determinado padrão de consumo, voltado a itens da cultura oriental (COSTA, 2011).

O artigo de Lynch e Mendonça (2017) se volta a história constitucional brasileira, e se aproxima da cultura oriental, assim como o de Ferreira (2019), ao debater as oposições, que, no caso do cenário político e ideológico brasileiro, se mostram entre a direita e a esquerda, influenciando há tempos, e ainda hoje, os mais diversos aspectos nacionais.

O texto de Vieira e dos Santos (2019) aborda os Direitos Fundamentais e a Participação Social da Mulher no Islã, o que só pelo aspecto geográfico já é interessante, pois amplia o conceito do que é cultura oriental, não resumindo o foco à cultura japonesa, chinesa ou coreana.

Outra grande contribuição da obra é o olhar aos debates sobre as questões de gênero, aproximando os leitores da realidade islâmica, amplamente difundida no oriente médio, e

criando elementos de reflexão para um cenário mais próximo do Brasil, acerca de um tema tão pertinente.

Este primeiro retrato das pesquisas sobre cultura oriental em língua portuguesa mostra pouca produção voltada aos itens diretamente relacionados aos Otaku, e dentro do Catálogo de Periódicos Capes, não houve resultados para “Otaku”, reforçando essa primeira impressão e levando a necessidade da ampliação das buscas para o Catálogo de Teses e Dissertações.

Tabela 2 – Resultados do Catálogo de Teses e Dissertações Capes para “Cultura Oriental”

| Autor(es)                      | Ano  | Tipo de publicação | Título  | Palavras-Chave   |
|--------------------------------|------|--------------------|---|--|
| ASSIS, Vinicius de.            | 2016 | Dissertação        | Thangka: A pintura sagrada tibetana.  | Arte tradicional; Budismo; Tibete; Thangka; Processo.  |
| BATISTA, André Luis.           | 2017 | Dissertação        | Não Pergunte: Uma Leitura da China Poética de Dora Ribeiro  | China. Empirismo; Subjetividade Poética; Relação.  |
| DESCAVES, Bruno Jatobá.        | 2016 | Dissertação        | Da marionete a fio ao objeto performático: O objeto como intercessor.   | Marionete; Cena expandida; Performance; Consciência corporal; Manipulação.                                       |
| GOMES, Lígia Ribeiro e Silva.  | 2018 | Tese               | O Yoga no Serviço De Orientação ao Exercício (Soe) em Vitória: Ambivalências acerca dos significados atribuídos a uma prática corporal oriental | Yoga. SUS. Educação Física. Ascese.  |
| MENEZES, Bruna dos Santos.     | 2017 | Dissertação        | Atividades antimicrobiana, antiinflamatória e antioxidante de compostos bioativos de cogumelos comestíveis.                                     | Pleurotus ostreatus; Hericium erinaceus; Volvariella volvacea; Pigmento. macrófagos. Citocinas; Radicais livres. |
| OLIVEIRA, Arilson Silva de.    | 2016 | Tese               | Hinduísmo e Budismo em Max Weber: Uma indologia sem orientalismos.  | Said; Orientalismo; Max Weber; Índia; Religião.  |
| PACHECO, Lorena Brabo.         | 2016 | Dissertação        | A performance das três obras para percussão solo de Yoshihisa Taira: Um olhar comparativo.  | Yoshihisa Taira; Percussão solo; Performance   |
| SANTANA, Aline Gomes.          | 2018 | Dissertação        | Juventude e identidades híbridas: Reversões culturais de jovens da cidade do Recife na cultura Hallyu.  | Juventude; Identidades Híbridas; Comunicação; Cultura Hallyu.  |
| SOARES, Denis-Ricard de Souza. | 2019 | Dissertação        | “O ÍCONE DO DEUS INVISÍVEL” Cl 1,15 Iconografia bizantina, sua gênese, teologia e redescoberta na Igreja Católica do Brasil.                    | Arte Sacra; Iconografia Bizantina; Concílio Vaticano II.   |

Fonte: Pesquisa 2021.

Em relação aos trabalhos produzidos nas pós-graduações stritu senso voltados a cultura oriental, percebe-se um maior número de trabalhos concentrados no ano de 2016 e um menor número no ano de 2019, potencialmente demonstrando uma redução nas pesquisas com esse

tema ao longo dos 4 anos. Novamente, os trabalhos desenvolvidos não fazem, de forma geral, interface com a outra temática pesquisada que é o público Otaku, ou mesmo a itens da cultura pop oriental, a exceção do trabalho de Santana (2018) e de Gomes (2018) que aborda temas já destacados por Le Breton (2011) como atividades da cultura oriental atraentes aos ocidentais, a exemplo do Yoga.

Gomes (2018) apresenta o Yoga como uma atividade carregada de tradição oriental, mas já pertencente ao que a autora chama de uma “Cultura Global” e “Cultura Fitness”, sendo muito difundida em todo o mundo e se apresentando como

ferramenta para curar alguns sintomas inerentes à vida contemporânea, quais sejam: ansiedade, depressão, insônia, baixa autoestima. Foi identificado como uma espécie de ascese contemporânea que sacraliza o corpo e mente, numa relação reflexiva e coletiva (GOMES, 2018, p.18).

Nessa conexão entre físico, cognitivo e espiritual, a arte se mostra como valorosa forma de expressão, neste sentido o trabalho de Assis (2016) objetivou analisar a pintura tradicional tibetana em seus fundamentos, história e métodos. A pesquisa começa defendendo a aproximação e interesse das pesquisas da língua portuguesa com a cultura oriental, ainda com pouca literatura sobre a pintura, que é o tema específico. A pesquisa destaca ainda a pintura tradicional tibetana como cheia de um profundo simbolismo, com referências diferentes da arte ocidental, permitindo interpretações diferentes, semelhantes à distorção trazida pela ideia de orientalismo de Said (1990), onde a visão ocidental sobre a cultura oriental tende a ser reducionista e preconceituosa.

Batista (2017) ao fazer análise de uma das obras de Dora Ribeiro<sup>1</sup> sobre sua moradia na China, não se difere no debate visto nos autores supracitados, trazendo novamente a relação entre as experiências humanas como algo não exclusivamente quantitativo ou objetivo, como visto no trecho

Estando a experiência empírica ligada ao sensível, ao pensamento e ao deslocamento, somos motivados a entendê-la na junção entre corpo, relação, movimento, conhecimento, subjetividade e mudança, e, neste sentido, analisar o sujeito da experiência a partir do acontecimento, do momento e do movimento de dispor-se para o sendo da vida (BATISTA, 2017, p. 8.)

Descaves (2016) colabora com o debate abordando as marionetes como objeto intercessor da comunicação, aprofundando o debate da interface entre o físico/material e o

---

<sup>1</sup> Dora Ribeiro é uma poeta sul-mato-grossense que em 2011 escreveu a obra “Olho Empírico” onde relata suas impressões sobre a China no tempo em que lá residiu.

simbólico/ideológico, porém, com uma escultura artística animada por um manipulador de influência “divina” sobre a cena, sendo intercessor da mensagem a ser contada.

Neste sentido, cabe ressaltar que o teatro de marionetes, juntamente com o teatro de sombras é item clássico da cultura oriental, em especial com a técnica Bunraku no Japão, porém com pouca referência aos Otaku (RIBEIRO, 2016)

Menezes (2017) por outro lado, foca sua pesquisa na alimentação, investigando cogumelos comestíveis com foco na produção de substâncias antibacterianas, anti-inflamatórias e antioxidantes, ressaltando que cogumelos historicamente são muito consumidos na cultura oriental e graças ao processo de globalização acabam chegando ao mundo todo, nesse caso específico até com grande influência midiática, já que os cogumelos são considerados “alimentos funcionais”. Além de serem uma boa fonte de proteínas para dietas com restrição do consumo de nutrientes de origem animal.

Oliveira (2016) foca seu trabalho nas influências do hinduísmo e do budismo presentes na obra de Max Weber. O autor defende que a aproximação com a cultura oriental, em especial indiana, feita por Weber, não se mostra afetada por preconceitos recorrentes, como por exemplo, os preconceitos citados como “Orientalismos” por Said (1990). O autor traz como principal argumento para tanto, o afastamento de Weber da lógica imperialista oriental.

Pacheco (2016) nos traz um olhar técnico sobre a música, abordando a performance das três obras<sup>2</sup> para percussão solo de Yoshihisa Taira<sup>3</sup>, em que se notam algumas características e conceitos da cultura oriental identificados no processo comparativo, técnico-interpretativo e expressivo das obras. Os debates trazidos pela autora se aproximam dos de trabalhos supracitados nas implicações simbólicas e sobretudo performáticas vistas nas obras de Yoshihisa.

O trabalho de Santana (2018) é o que melhor faz interface com a abordagem sobre os Otaku, porém, enquanto aqui se volta aos influenciados e consumidores da cultura japonesa, a autora pesquisa os *hallyu*, termo que se refere às pessoas que são interessados na cultura coreana, defendendo que os jovens procuram a cultura coreana como referência para formação de sua identidade, utilizando as tecnologias de informação como ferramenta para superar as distâncias desta cultura oriental.

---

<sup>2</sup> A segunda parte do trabalho de Pacheco (2016) é “um estudo comparativo performativo entre as três obras para percussão solo de Yoshihisa Taira, dentre elas Convergence I (1975), Monodrame I (1984) e Monodrame IV (2002), respectivamente, para marimba, percussão múltipla e vibrafone.” (p12)

<sup>3</sup> Influente compositor japonês, nascido em 3 de junho de 1937, falecido em 13 de março de 2005.

Soares (2019) pesquisou a arte sacra e defende que após o Concílio Vaticano II (1962-1965) a espiritualidade oriental tem despertado grande interesse nos cristãos do Ocidente, o que segundo o autor, se mostra como interessante estratégia de restauração de uma unidade entre todos os cristãos e indivíduos.

Embora nos resultados encontrados já se percebam contribuições ao presente trabalho proposto, de maneira mais direta os estudos de Santana (2018). A distância entre as pesquisas encontradas sobre cultura oriental e os grupos Otaku também se mostra evidente, neste sentido, coube pesquisar especificamente o termo “Otaku” entre as teses e dissertações.

Tabela 3 – Resultados do Catálogo de Teses e Dissertações Capes para “Otaku”.

| Autor(es)                             | Ano          | Tipo de publicação | Título  | Palavras-Chave   |
|---------------------------------------|--------------|--------------------|---|--|
| ALMEIDA, Eduardo de Moura.            | 2018         | Tese               | Anime Music Vídeo (AMV), Multi e Novos Letramentos: O remix na cultura Otaku.   | Remix; Anime Music Videos (AMVs); Cultura Otaku; Arquitetônica; Media Visualization.         |
| AOKI, Yumi.                           | Beatriz 2018 | Dissertação        | Hatsune Miku: Estudo sobre a constituição do ídolo virtual no cenário pop japonês.  | Ídolo virtual; Hatsune Miku; Cultura popular; Japão; Cultura Otaku.                          |
| GONZATTI, Christian.                  | 2017         | Dissertação        | Bicha, a senhora é performática mesmo: Sentidos Queer nas redes digitais do jornalismo pop.   | Jornalismo digital; Cultura pop; Gênero.   |
| KATEKAWA, Henrique Eindin,            | 2016         | Dissertação        | O Fenômeno Otaku: De problema social à ação política.   | Otaku; Cultura pop Japonesa; Simulacro.  |
| MOREIRA, Flavio Salcedo Rodrigues.    | 2019         | Dissertação        | Comunicação, consumo e memória: A construção da memória religiosa na página Otaku Cristão.  | Comunicação; Consumo; Memória; Religião; Cultura Pop Japonesa.                               |
| NAKAGAWA, Simonia Fukue.              | 2016         | Dissertação        | Apropriações de elementos constitutivos do Mangá: Investigando Murakami e Nara.   | Basara Kawaii; Mangá; Takashi Murakami; Yoshitomo Nara.                                      |
| PEREIRA, Gabriela Pereira de.         | 2019         | Dissertação        | Desenhos de Mangá e Paper Toys: A cultura Otaku e a linguagem audiovisual articulando matemática e arte na educação escolar.                | Matemática e arte; Estudos culturais; Juventudes; Ensino de matemática; Cultura audiovisual. |
| PERES, Leandro Ayres.                 | 2016         | Dissertação        | Mídia, identidade e sociabilidade: Um olhar sobre os Otakus.  | Mídia; Identidade; Sociabilidade; Consumo e Globalização.                                    |
| SANTOS, Pedro Henrique Conceição dos. | 2018         | Dissertação        | “O meu jeito de ser é o que assisto”: Um estudo sobre consumo e identidade entre fãs de cultura pop japonesa em eventos de animê no Brasil. | Consumo; Identidade; Fãs; Otaku; Cultura pop japonesa.                                       |
| SANTOS, André Noro dos                | 2017         | Tese               | A cultura Otaku no Brasil: Da obsessão à criação de um Japão Imaginário.  | Otaku; Mangá; Cultura pop Japonesa; Mestiçagem cultural.                                     |

|                               |      |             |   |  |
|-------------------------------|------|-------------|---|--|
| TRAVANCAS,<br>Paula Rozenberg | 2017 | Dissertação | Eventos de Animê: Da cultura pop japonesa à cultura pop mundial | Eventos de Cultura Pop. Eventos de Animê. Otakus. Geeks. Tribos Urbanas. |
|-------------------------------|------|-------------|---|--|

Fonte: Pesquisa 2021.

A busca nos catálogos de teses e dissertações com o termo “Otaku” resultou em 11 trabalhos, sendo este o resultado mais expressivo, quantitativamente falando. Os anos de 2016, 2017 e 2018 contam com 3 resultados cada, o ano de 2019, 2 e os anos seguintes, nenhum, o que demonstra uma possível queda de produções sobre o tema, que pode ser decorrente do cenário pandêmico.

Considerando os temas e palavras-chave é possível verificar destaques para as redes sociais, rádios e meios de comunicação em geral na expressão dos Otaku. Outro destaque são os Mangás e Animes como produtos de consumo e elementos centrais da prática do ser Otaku. A relação entre os Otaku e a cultura oriental também se expressa logo à primeira vista, com uma grande ênfase na cultura japonesa e no que se chama nos trabalhos de “cultura pop” ou “cultura pop japonesa”. Aliás, essa redução da compreensão de cultura oriental ao que vem exclusivamente do Japão é um fenômeno extremamente comum. Um último, mas não menos importante, ponto destacável é a aparente busca por aceitação dos Otaku.

Almeida (2018) buscou descrever a elaboração e distribuição de remixes de animações japonesas pertencentes ao portal animemusicvideos.org e por meio desta, fazer uma análise do contexto, voltando o foco para as expressões da cultura oriental. A conclusão do trabalho mostra que essas análises dos vídeos de remixes fornecem “direcionamentos para a construção de parâmetros pedagógicos centrados na concepção de Novos Letramentos e Pedagogia de Multiletramentos” (ALMEIDA, 2018, p.11)

Aoki (2018) volta sua pesquisa para as produções de músicas e vídeos do ídolo pop japonês Hatsune Miku. O item mais destacado pela autora é o fato de o artista ter na maioria de suas produções a colaboração de seus fãs, rompendo com a noção clássica de criação, produção e circulação de conteúdo, criando uma ideia de autoria compartilhada, noção esta que alimenta uma característica forte do Otaku japonês que é a fantasia.

Gonzatti (2017) volta seu trabalho ao (por ele chamado) jornalismo pop, como foco especial nos indivíduos *queer*, ou seja, aqueles que têm uma identidade sexual e política não normativa aos padrões de gênero pré-estabelecidos na sociedade. Ao se voltar ao pop e aos indivíduos que por vezes destoam do status quo o autor dá destaque à cultura Nerd, Geek e Otaku, como elementos incontornáveis. O estudo chega à conclusão de que no jornalismo pop

se percebe o aumento da presença de itens que antes eram tidos como estranhos e eram taxados como motivo de isolamento, preconceito e perseguição.

Katekawa (2016) aborda em sua pesquisa a trajetória da visão social que se tinha sobre o indivíduo Otaku, retratando que nos anos 1980 e 1990, por conta de um assassino em série que se autodeterminava Otaku, esses indivíduos foram taxados não só como aficionados e antissociais como também vistos como um problema social. Porém, a partir dos anos 2000, graças a um incentivo governamental japonês, houve uma exploração comercial da cultura pop japonesa e o indivíduo Otaku, como grande consumidor dela, passou a ser valorizado.

A relação de valorização da pessoa relacionada a seus padrões de consumo vista em Katekawa (2016) vai ao encontro dos debates sobre a transformação de pessoas em mercadorias presente em Bauman (2008). Katekawa (2016) diz ainda que o preconceito sobre o Otaku se reduz na percepção de que todos são um pouco Otaku, explicitando o sucesso da iniciativa comercial do governo japonês em tornar a cultura nacional um produto de mercado globalizado.

Moreira (2019) se volta às produções encontradas em uma página do Facebook denominada “Otaku Cristão”, buscando compreender as interfaces entre essas duas autodenominações, bem como o engajamento gerado pelas postagens da página, que em geral contêm imagens de Animes e Magás sobrepostas com versículos bíblicos. O estudo concluiu que, entre outros pontos, os participantes da página têm vínculo identitário como o ser evangélico e ser Otaku, e os organizadores reforçam esse vínculo para influenciar as práticas sociais, levando à “construção de memórias religiosas a partir dos símbolos midiáticos da cultura pop japonesa” (MOREIRA, 2019, p.8),

A aproximação da cultura oriental com a fé cristã foi debatida também em Soares (2019), porém, no âmbito da arte sacra católica, enquanto em Moreira (2019) na perspectiva do uso das redes sociais evangélicas, visando maior aproximação com os jovens, com utilização de recursos visuais, contextualizados com a realidade do público-alvo.

Nakagawa (2016) num primeiro momento aborda minuciosamente o aspecto técnico dos elementos que constituem os mangás, as influências da cultura oriental sobre eles e as análises feitas por ocidentais. Na segunda parte a autora se volta a expansão global que os Mangás alcançaram a partir dos anos 90, tendo como figuras destacadas os autores Takashi Murakami e Yoshimoto Nara. O estudo resulta na percepção de que os Mangás são parte das artes tradicionais japonesas, e mesmo com perspectivas diferentes, todos os autores fazem parte de um mesmo movimento social, movimento este, sensível aos acontecimentos significativos do Japão, atingindo em especial o público jovem e cada vez mais jovem.



Pereira (2019) em seu trabalho avalia a potencialidade do uso de desenhos de Mangás no ensino da matemática, contextualizando a iniciativa na atração perceptível que os alunos já tinham por temáticas Otaku. Apropriando-se disso para a construção de práticas de ensino mais interessantes ao público-alvo, ele traz a compreensão de que o audiovisual tem grande potencial para a elaboração de outras significações e abordagens para os conteúdos escolares, superando linguagens já legitimadas pela educação formal, trazendo outras formas de leitura e escrita para o ensino.

Pode ser percebida no trabalho de Peres (2016) uma grande relação de causas e consequências, tendo o estudo o objetivo de avaliar o papel da mídia na formação de grupos Otaku, e chegando à percepção de que ser Otaku acaba trazendo reflexos não só na identidade dos indivíduos, mas influencia comportamentos, têm repercussões sociais e de consumo midiático, formando um ciclo que se autoalimenta.

Não diferente disso, Santos (2018) avalia também a relação entre ser Otaku e identidade, porém, tendo como foco central a relação de consumo e a própria significação sócio-afetiva dos bens adquiridos, se aproximando fortemente dos debates sobre a vida para consumo, de Bauman (2008). A observação do autor se deu de maneira mais específica em eventos Otaku e por meio de etnografia participante. A pesquisa aponta para a percepção de como o consumo em eventos de Anime influenciam processos sociais que ajudam o entendimento comportamental dos Otaku, em especial a prática do colecionismo e do Cosplay.

Santos (2017) aborda a realidade do Otaku brasileiro como problemática, no sentido da criação de uma expectativa sobre a realidade japonesa que muitas vezes não condiz com os fatos, o que se torna ainda pior, quando o indivíduo carrega em si a obsessão característica dos primeiros Otaku. A pesquisa conclui que tal criação de um Japão imaginado é consequência de um interesse comercial, e no Brasil, em especial, gera uma centralização da cultura asiática como cultura japonesa sem impor sobre ela uma generalização da cultura asiática.

Travancas (2017) aborda também o ambiente dos eventos Otaku, mais especificamente os eventos de Anime, e como esses eventos são marcantes para a percepção de que a cultura Otaku possibilita a transcendência de uma cultura pop japonesa para uma cultura pop mundial. O estudo conclui que a internet foi elemento facilitador do acesso aos Animes, mudando as características dos eventos que outrora exibiam episódios e eram ponto de compartilhamento deles. Outro destaque se faz a influência dos Youtubers que agregam ainda mais multífaces aos eventos.

Embora frutíferos, os resultados obtidos nas plataformas Capes geraram duas impressões que merecem ser confirmadas: existem poucas publicações em língua portuguesa

para os temas “Cultura Oriental” e “Otaku” e as pesquisas tendem a ficar mais escassas nos últimos anos. Para confirmar esse cenário ampliou-se a busca para o banco de dados do Google acadêmico, por ser uma plataforma extremamente ampla e popular. Os resultados estão na tabela 4.

Tabela 4- Resultados no Google Acadêmico para “Cultura Oriental”.

| Autor(es)                               | Ano  | Tipo de publicação | Título   | Palavras-Chave   |
|---|------|--------------------|--|--|
| GOMES, José Roberto de Paiva.           | 2017 | Artigo             | A política arcaica para além das fronteiras da ática.                      | Não contém   |
| GONÇALVES, Wylkys Weinhardt             | 2021 | Artigo             | Elementos do medo: J-Horror, a novíssima escola oriental de cinema.        | Cinema oriental; Terror; horror; J-Horror; Elementos do medo.  |
| MARQUES, Maria do Céu Martins Monteiro, | 2019 | Artigo             | Representações da Cultura Oriental e Ocidental em Amor e Dedinhos de Pé    | Macao, Cultura Oriental; Cultura Ocidental; Cidade; Português. |
| PAULA, Otávio Augusto Rezende           | 2017 | Artigo             | O Ensino de História Oriental nas escolas com utilização de jogo narrativo | Não contém   |

Fonte: Pesquisa 2021.

Após os filtros aplicados, os 4 trabalhos restantes, nos mostram duas pesquisas de 2017, uma de 2019 e uma de 2021, contrariando a lógica da redução das pesquisas nos últimos anos, bem como a amplitude do banco de dados, que nos gerou 16.100 resultados, dos quais optou-se por considerar somente os 10 primeiros, por sua maior relevância.

Gomes (2017) objetiva abordar em sua obra a política ateniense clássica, com foco nas relações sociais em momentos da antiguidade, e ao fazê-lo, em alguns momentos traça paralelos e aproximações que havia deste contexto com a cultura oriental. O estudo reforça a compreensão de que o cenário grego clássico é onde ocorre a base da compreensão de estado, pólis e cidadania.

Gonçalves (2021) se volta ao estudo do cinema, buscando entender e definir a por ele chamada novíssima escola de cinema oriental, a J-Horror, que se utiliza de elementos comprovados pela psicologia como causadores de horror nos expectadores. Seu estudo resulta na compreensão da temática principal desta vertente cinematográfica, da palheta de cores utilizada, das características físicas e de vestimenta dos personagens, da utilização da água, elevadores e fotografias como elementos de horror nas produções. O J-Horror é uma das novas faces da cultura pop japonesa, ainda não citada diretamente como elemento de consumo dos Otaku, mas com algumas produções de alcance global.

Marques (2019) se volta assim como Ching (2017) a Macau, com o intuito de abordar os contrastes entre cultura ocidental e oriental ainda durante o domínio português sobre a região.

O contexto é abordado por meio da análise da obra cinematográfica *Amor e Dedinhos do Pé*, e aponta em seus resultados como elemento de cisão destacado entre as culturas ocidental e oriental o cristianismo português numa cidade chinesa.

Paula (2017) objetivou debater sobre o conteúdo de história do ensino fundamental e médio, conteúdo este que se volta de maneira muito prioritária à história europeia e das américas, sendo a história oriental pouco discutida e tão relevante quanto, bem como, foco de interesse de muitos jovens em idade escolar. O autor conclui como possível solução a utilização do jogo narrativo.

Os temas na plataforma Google Acadêmico se mostram novamente muito diversos, abordando as áreas da política, artes cênicas, educação e debates sobre a própria cultura, mas novamente nenhum dos temas relacionados à cultura oriental se mostrou voltado diretamente aos Otaku. Neste sentido, se fez necessário fazer a busca com o termo Otaku.

Tabela 5 – Resultado no Google acadêmico para “Otaku”

| Autor(es)  | Ano  | Tipo de publicação | Título  | Palavras-Chave  |
|--|------|--------------------|---|---|
| CASTANHO, Benjamim Filipe Carvalhido.                    | 2021 | Dissertação        | Turismo Otaku: O perfil do Otaku português.                   | Turismo Otaku; Turismo Anime; Turismo Cultural, Turismo de Conteúdos; Peregrinação Anime. |
| BRAZO, Dionísio de Almeida; FONSECA FILHO, Ari da Silva. | 2018 | Artigo             | Turismo Otaku: Imaginário e motivações de uma nova tipologia. | Turismo Otaku; Cultura pop japonesa; Mundialização; Animação e quadrinhos japoneses.      |
| BRAZO, Dionísio de Almeida; FONSECA FILHO, Ari da Silva  | 2016 | Artigo             | Turismo Otaku: Cultura Mundializada e Motivações              | Turismo Otaku; cultura pop japonesa; Mundialização; Animação e quadrinhos japoneses.      |

Fonte: Pesquisa 2021.

Após aplicados os filtros foram 321 encontrados resultados, com os critérios para seleção, chegou-se aos três trabalhos apresentados, sobre os quais fica evidente a atenção temática ao turismo Otaku e pela primeira vez vemos a repetição de autores. É possível perceber também um destaque aos Animes e Mangás, assim como termos novos, tais como “turismo de conteúdos” e “mundialização”.

Castanho (2021) objetiva investigar o Otaku português, com ênfase no turismo Otaku, concluindo em sua pesquisa que o Otaku português é majoritariamente de sexo masculino, jovem e de escolaridade elevada. Outra descoberta do trabalho é que Akihabara e Quioto são

destinos favoritos dos Otaku portugueses que já foram ou pretendem ir ao Japão, o que foge da lógica capital Tokio.

Ambas as obras de Brazo e Fonseca Filho (2018; 2016) se baseiam na dissertação de mestrado de Brazo sob a orientação de Fonseca Filho, que objetiva investigar o segmento do turismo cultural daqueles que viajam motivados pelo interesse na cultura pop japonesa, chegando a conclusão que é alta a demanda pelo turismo Otaku. Poucas são as pesquisas sobre o tema, os turistas são motivados por uma tentativa de entrar no mundo dos Animes e o bairro da Liberdade em São Paulo é um destino chave para os Otaku brasileiros, por permitir um contato com a cultura oriental, visto que é um bairro de base japonesa, que hoje conta com representações da cultura oriental em geral.

Embora os resultados tenham sido poucos, sua conexão com o debate aqui pretendido é mais direta, acrescentando à discussão a lógica do turismo, trazendo resultados como a descentralização de Tokio como destino turístico no Japão, e reforçando percepções já conhecidas, como a do bairro da Liberdade como referência no território nacional para o contato com a cultura oriental e, conseqüentemente, como destino turístico dos Otaku.

#### DIANTE DOS RESULTADOS ENCONTRADOS ...

Não se pode afirmar que há redução ou aumento no número de pesquisas sobre cultura oriental ou Otaku nos últimos 5 anos. Além disso, não se caracterizam autores com ampla produção recente, havendo somente duas produções de Fonseca Filho e Brazo (2016; 2018) que tratam basicamente do mesmo tema.

Nas pesquisas sobre cultura oriental, pouco se faz referência direta aos Otaku, embora esses estudos ajudem na compreensão do contexto do fenômeno Otaku, visto que este grupo social se caracteriza pela lógica de consumo de itens relacionados à cultura pop oriental em especial a japonesa, nicho específico que quando avaliado sobre o prisma de todas as pesquisas sobre cultura oriental, não se destaca.

Por outro lado, quando nos deparamos com estudos que fazem referência direta aos Otaku, percebe-se que a cultura oriental aparece representada de forma imaginária ou reducionista, dada a diferença entre a abrangência do termo cultura oriental e o que de fato os Otaku consomem.

Nas pesquisas sobre Otaku a cultura oriental aparece como tema recorrente, com foco central na cultura japonesa e nas relações de consumo, tendo como itens destacados os Animes e Mangás. Os eventos Otaku também são citados como ambientes importantes na prática do

Otaku brasileiro, bem como espaço propício para conhecer e se aproximar deste público.

O turismo Otaku também teve destaque nas produções, de forma a quebrar paradigmas em relação aos principais destinos de viagem no Japão e reforçar destinos de viagem desse público no território nacional.

Pode ser percebida a amplitude dos debates e, conseqüentemente, o quanto as pesquisas já realizadas não cobrem as temáticas como um todo, ficando aqui o fomento a mais pesquisas na área, visto que se percebem lacunas nesse debate no Brasil, o que demonstra que os Otaku representam um grupo com muitas possibilidades de investigação.

#### 4 A CULTURA ORIENTAL, JOVENS OTAKU E SUAS MULTIPLAS PERSPECTIVAS

##### RELAÇÃO INDISSOCIÁVEL DO TEMA COM OS DEBATES SOBRE O CORPO E O AMBIENTE AMAZÔNICO.

As ideias de indissociabilidade entre corpo, mente e espírito são amplamente difundidas na cultura oriental e nos remetem ao raciocínio de que:

O grande desafio [...] é enfrentar o processo de dissolução da unidade original do ser humano em suas diferentes dimensões, em especial a racional, a ética e a estética. Esta segmentação tem como efeito a dissolução da integralidade do ser humano e, com isso, sua coerência identitária (CHAVES; GEORGEN, 2017, p.342)

No pensamento dos autores, a formação identitária se mostra em cheque e debater sobre isso é de suma importância, já que associada à crise identitária, está uma hiper valorização da mente, gerando a falsa supremacia da mesma sobre o corpo. A perspectiva da não separação entre corpo, mente e espírito, pressupõe que o corpo expressa aquilo que faz parte da personalidade do indivíduo. Se isso é real, a forma como cada um se veste, por exemplo, pode ser considerada uma manifestação de sua personalidade, logo, práticas Otaku, como o Cosplay, também podem ser consideradas um exercício de autoafirmação, na medida em que o Cosplayer tenta encarnar o personagem que admira.

O hábito de os indivíduos se “travestirem” de personagens não é costume exclusivamente oriental, até porque a vestimenta se relaciona com a expressão do corpo contextualizado como aborda Marcel Mauss (2003), trazendo a íntima relação entre o corpo que expressa e os fatores históricos, sociais, políticos, econômicos e culturais do indivíduo.

Debate também visto em Cavalcanti (2011) que destaca o fenômeno de se vestir como outro num contexto não apenas do Cosplay Otaku, ou da cultura oriental, mas praticado no Brasil, nas festas regionais, como folgedos de boi e outros, atribuindo sentidos relacionados não somente a usar roupas específicas, e sim a intenção de encarnação do personagem, considerando os contextos históricos, culturais e pessoais envolvidos.

Mesmo tais manifestações ocorrendo em diversos locais e atingindo diversos públicos, o interesse global em atividades de cunho oriental, em especial os Animes, Mangás e games, atingem mais diretamente os jovens, como aponta Sang (2009), público ainda no processo de sua formação, e por isso acaba por difundir valores que se relacionam à constituição familiar, que segundo o autor, se mostra diferenciada entre os orientais. Sang (2009) reforça que para o senso comum ocidental, a forma de criação dos filhos em países como Japão e China se assemelha mais a um treinamento, tendo como foco o bom rendimento escolar e uma expressão

corporal (postura, roupas, gestos, entre outros) sempre muito condizente com os padrões, considerando a visão unívoca de corpo-mente presente na cultura oriental. Neste sentido, o Cosplay pode ser visto como exercício de autoafirmação.

A realidade vista em eventos Otaku, com várias pessoas de Cosplay, é fruto de representações e comportamento diferentes, contudo as distâncias entre cultura oriental e ocidental estão diminuindo, tendo em vista a quantidade de atividades, práticas corporais e outros itens da cultura oriental presentes nos países ocidentais (LE BRETON, 2011).

Um dos motivos apontados para a aproximação oriente/ocidente é uma necessidade de fuga dos padrões exclusivamente anatômicos e objetivos, impostos pelo mecanicismo que marca o pensamento ocidental moderno, em especial nas atividades que envolvem o corpo (LE BRETON, 2011). Atividades como as lutas e práticas corporais são utilizadas como possibilidade de escape desta perspectiva, pois em muitas delas se reforça a indissociabilidade entre corpo, mente e espírito, o que atrai muitos, em especial os jovens e não diferentemente, jovens Otaku.

Tais ideias são reiteradas, quando comparadas aos ensinamentos do Karatê-Do, onde sempre se ressalta que cada técnica e protocolo possuem história e conseqüente significação, devendo ser feita sem nunca deixar de contemplar esses aspectos, sendo, por conseguinte, fonte de formação pessoal do indivíduo que a realiza (KANAZAWA, 1987; MAUSS, 2003). Esses fatores estão relacionados à personalidade, como a persistência, elemento muito presente nos Animes e Mangás, fortemente consumidos pelos jovens Otaku.

O poder formativo da atividade física pode dar grande impulso às práticas orientais, pois, de fato, na realidade oriental não se concebe dicotomia entre corpo e mente, sendo ambos tratados como duas faces de uma mesma essência, que se equilibra no baixo abdômen (*Hara*). O fortalecimento desta região está diretamente relacionado ao equilíbrio mental e espiritual. Em algumas sociedades japonesas a boa conduta social é relacionada a um “Hara forte” (KANAZAWA, 2010).

Kanazawa (2010) aponta que nas representações orientais, em especial na cultura tradicional japonesa, não há fragmentação entre corpo, mente e espírito, o que é reforçado em Rielly (2011) inclusive como um dos itens que tanto atrai o público ocidental para vivências relacionadas a cultura oriental, em especial as práticas corporais.

A tendência de fragmentar e ranquear os fatores sociais ou existenciais, se aplica de forma especial no cenário amazônico, onde a cultura popular é formada por intensas trocas entre diversos povos, mantendo-se aberta para novas influências. Essa realidade, por vezes, leva a estigmatização do local enquanto atrasado, com pouco valor. Por outro lado, esta mesma

realidade tem boa receptividade e é valorizada por outros países (FRAXE; WITKOSKI; MIGUEZ, 2009; BITENCOURT, 2014).

Le Breton (2011) cita famosas práticas orientais tidas como milagrosas em relação a saúde, como a acupuntura, ventosa terapia, chás, massagens, entre outros. No senso comum, se atribuem inclusive conotações religiosas aos efeitos dessas técnicas acrescentando uma perspectiva transcendental ao debate.

Transcendentalidade e religiosidade são fatores debatidos por Borges (2020) como amplamente influentes na cultura e comportamentos orientais, contudo, essas características têm seu simbolismo ressignificado no Brasil. Isso pode ser visto por exemplo, na prática do Karatê-Do, onde se fazem cumprimentos em forma de reverência aos antepassados, se curvando diante de pessoas e símbolos, o que é visto com maus olhos por alguns ocidentais, por parecer um gesto de adoração religiosa ou subserviência exagerada. Tais desgostos não atrapalham a larga expansão que a arte marcial vem tendo ao longo dos últimos anos (KANAZAWA, 2010).

A expansão das artes marciais orientais reforça a percepção de que o interesse global em atividades de cunho oriental atinge mais diretamente os jovens, já que estes são os que mais as procuram. Para muitos autores e para o senso comum ocidental, a forma de criação dos filhos em países orientais de maior tradição se assemelha mais a um treinamento, exemplo disso é o castigo físico no processo de educação familiar, que em culturas orientais ainda é visto como um gesto de correção, atenção, preocupação e afeto, enquanto nas sociedades ocidentais é cada vez mais enquadrado como violência e até mesmo crime (SANG, 2009).

A diferença cultural fortemente presente entre países do Ocidente e do Oriente, revela que as representações de corpo vistas no ocidente são uma dentre várias possíveis. Contudo a grande socialização de valores, comportamentos, gestos e gostos, promovida principalmente pelas mídias, pode contribuir para uma revisão dos processos de subjetivação tanto de países ocidentais quanto orientais, promovendo um processo de aculturação de forma geral, na qual se percebe maior inclusão, no cotidiano ocidental, de práticas orientais contextualizadas (LE BRETON, 2011).

#### GRUPOS OTAKU: MÍDIA, CONSUMO E BEM-ESTAR.

Ao considerar o processo de aproximação oriente/ocidente, com os Otaku no centro do debate, é possível afirmar que a mídia exerce um papel fundamental. É perceptível uma grande presença de produções orientais ou alusões a esta cultura nas mídias brasileiras, a exemplo dos Animes, Mangás, filmes, séries entre outros, que influenciam não somente, mas



principalmente os jovens, movimentando também o aspecto mercadológico (MEZZAROBA, 2012; STEFFEN, 2009). Dentre os produtos de consumo mais relevantes e influentes no meio Otaku temos os Animes, estes que têm personagens caracterizados como exóticos, tanto em seu visual, como em suas atitudes (GORGATTI, 2004).

Clastres (2004) naturaliza o estranhamento daquilo advindo de outras culturas, e o julgo de tais itens enquanto exótico, mas o exótico é também atrativo, portanto, comercialmente valioso, porém esse consumo não dá acesso a essência cultural de onde ele provém ou remete, sendo uma relação antropológicamente superficial.

Outro “porém” apontado pelo autor, é que a atratividade que o diferente traz consigo é aproveitada pela mídia, reforçando as alegações de Le Breton (2011), acrescentando ainda, que essas diferenças culturais, noutra momento foram motivos de guerra, fator tratado pelo autor como também natural. Estas guerras impulsionaram o surgimento das lutas e artes marciais, bem como são temáticas recorrentes em produções destinadas ao público Otaku por serem atrativas ao público (GORGATTI, 2004). Esse é outro ponto onde a história se cruza com a ficção, já que muitas das produções voltadas ao público Otaku, em especial os Animes, Mangás e jogos eletrônicos, se apropriam de maneira fantasiosa de acontecimentos reais e artes marciais para enriquecer seus enredos.

A profundidade e importância da utilização comercial e midiática de elementos práticos e históricos das artes marciais orientais se explicita neste trecho da obra de Sousa (2009), onde afirma que no contexto do ensino das lutas

Os alunos devem entender o significado dos treinamentos dentro de um contexto físico e cultural, pois de certo modo contribui para o entendimento deles quanto as modificações fisiológicas e conhecimento sobre o corpo. Trata-se de muito mais que o aprendizado de movimentos de ataque e defesa, constitui-se no entendimento dessa manifestação cultural em todos os níveis e relações, a criação e desenvolvimento dos movimentos, historicamente produzidos, enquanto finalidade de combate ou autodefesa; os preceitos que norteiam as artes marciais orientais e a relação desses com o contexto social e cultural na época; a presença em filmes e desenhos animados, e a compreensão dos exageros e efeitos especiais; os eventos desportivos enquanto movimentos sociais, econômicos e políticos; as diferenças entre as modalidades; os benefícios e riscos psicológicos e físicos, da pratica de lutas (SOUSA, 2009, p. 35).

Essa crescente valorização mercadológica do meio Otaku é sensível no debate dos autores, a exemplo de Steffen (2009) que traça estratégias de Marketing para produtos orientais, ou de Gorgatti (2004) que levanta os riscos dos excessos neste comércio, passando ainda por Bicca (2013) que ressalta o papel das redes sociais na divulgação dos produtos, chegando a Costa (2011) que destaca a importância dos eventos Otaku neste contexto.

Outro destaque são os jogos eletrônicos japoneses cada vez mais popularizados, o que também é visto no discurso de autores como Bicca (2013), Costa (2011) e Santos (2017). Jogos eletrônicos não orientais, séries, filmes e HQs (forma como os fãs apelidaram as histórias em quadrinhos) são itens da cultura ocidental que também agregam público na interface entre os Nerds, Geeks e Otaku.

Essa quebra das divisões entre Nerds, Geeks ou Otaku, se dá inclusive entre os indivíduos não pertencentes a esses grupos, numa ideia de que toda a sociedade se torne Otaku, pois como nos mostra Katekawa (2016) há um processo consciente por parte da mídia, e com apoio governamental no Japão, para divulgar produtos da cultura pop japonesa no mundo.

Esse movimento do mercado que tende a reduzir as individualidades e olhar para o indivíduo como mero objeto de consumo, está fortemente presente na obra de Bauman, em especial à “Vida para consumo: A transformação de pessoas em mercadorias” (2008). Nessa obra o autor debate a indistinção de idade, gênero e outros fatores individuais para o consumo, já que o que de fato importa é a quantidade de capital movimentado, sendo os Otaku um grupo fundamentalmente delimitado por padrões de consumo, portanto valorosos à lógica capitalista.

Em sua origem os Otaku tinham a imagem relacionada ao consumo aficionado (COSTA, 2011) e ainda hoje há uma forte preocupação com esse excesso, especialmente entre os jovens (GORGATTI, 2004) o que para o mercado não é problema, já que do ponto de vista do consumo, quanto mais consumo melhor, exemplo disso é que numa sociedade onde o próprio indivíduo é mercadoria, uma pessoa que têm poucos recursos, e os usa para investir em necessidades básicas, pode ser ridicularizada, bem como no extremo oposto, para quem ganha muito, não há limite, não há excesso (BAUMAN, 2008).

Outra característica atribuída aos Otaku que é prejudicial ao indivíduo é o aspecto antissocial (COSTA, 2011), o que Bauman (2008) atribui também a um processo de adaptação ao mercado que leva a uma Cibervida, essa que acaba fortalecendo a fragmentação da identidade contribuindo para uma personalidade vista nas redes outra na vida real, e até mesmo a formação de um “eu interior”.

Fica claro na obra de Bauman (2008) a não preocupação do mercado com a qualidade de vida, os humanos não classificados de acordo com suas intenções e poder de compra, estabelecendo uma lógica de clientes mais ou menos valiosos, sendo esse o fator primordial de ranqueamento de indivíduos na sociedade de consumidores.

A interação social, caracterizada especialmente pelo padrão de consumo, remete a necessidade de socialização dos Otaku, uma necessidade que se pauta na busca pelo bem-estar. Esse debate é importante, pois o que está em análise é o bem-estar psicológico, especificamente

dos jovens. Sang (2009), adverte que diversas atividades de cunho oriental, como o Karatê-Do, os Animes e a música/dança pop coreana (K-Pop), vêm se tornando símbolos de práticas que atribuem status social aos jovens e, por isso, contribuem na delimitação de guetos comunitários.

Logo, é preciso estar atento às influências desta cultura na formação de crianças e jovens, e, para isso, estudos e debates devem favorecer uma reflexão mais profunda das mudanças presentes nos ambientes de formação e construção de identidades, tendo em vista a perspectiva de constituição de sujeitos socioculturais dentro de um determinado tempo e espaço específico.

Em se tratando da formação de agrupamentos sociais, Gorgatti (2004) ressalta o papel dos Animes na criação de linguagens, gestos e padrões vestuários, que influenciam o meio Otaku, sendo este traço comportamental um sinal de apego e forte ligação com a cultura oriental. Tal ligação é fortemente questionada nos trabalhos de Lyuten (1995), que já no título de seu livro trata a visão construída pelos ocidentais da realidade japonesa como um “Sonho Japonês”, ou ainda o questionamento de Santos (2017) que também no título da obra “A cultura Otaku no Brasil: Da obsessão à criação de um Japão imaginado” já expressa o aspecto ilusório da visão ocidental, em especial brasileira, sobre a cultura oriental, em especial japonesa.

Entre os Otaku que não residem no Japão a ilusão sobre a realidade japonesa parece algo comum, porém aos primeiros Otaku do Japão, na década de 1980, se atribuíam algo ainda mais prejudicial ao bem-estar: A característica antissocial (COSTA, 2011).

A relação entre solidão, depressão e cultura Nerd ou Otaku se expressa nos trabalhos de Santos (2017) Costa (2011), Gorgatti (2017) e Bicca; et al (2013) pois ambos os termos têm origens pejorativas e relacionadas a uma profunda cultura de isolamento dos que possuem gostos diferentes da maioria. Essa cultura de isolamento é de fato nociva e deve ser combatida, neste caso, percebe-se uma profunda culpabilização da vítima, sendo muito importante refletir também o equilíbrio entre a alto-afirmação positiva de ser Nerd ou Otaku e a obsessão, compulsão e antissociabilidade por vezes atribuídas a esses grupos.

Os Animes criam em seus enredos um paradoxo da socialização, pois em muitos deles só fazem parte da trama principal aqueles que tem acesso a um determinado conhecimento ou artefato, formando um grupo somente dos mais capacitados que exclui os demais (GORGATTI, 2004), outra característica que apresenta esse paradoxo nos Animes, é a hiper valorização nos enredos de personagens antissociais, arrogantes e até mesmo violentos.

No sentido da valorização social Bauman (2008) de certa forma rompe com a lógica de difícil socialização dos Otaku com a ideia de que, é maior a aceitação da sociedade quanto maior for a adequação ao consumismo. A própria definição mais atual do que é ser Otaku remete

ao seu padrão de consumo, padrão esse que foi sistematicamente tornando-se popular pela indústria cultural, em especial a japonesa (GORGATTI, 2004)

O cuidado que parece natural é o de que a busca por determinado consumo, como forma de socialização, não gere uma realidade aficionada e exagerada, como alerta Gorgatti (2004). Nesse sentido Bauman (2008) destaca que um sinal importante para mensurar o limite do consumismo é a liberdade, se existe uma obrigação por consumir determinado produto, não é bom sinal, e quantas vezes não se ouvem falas dessa natureza: “eu preciso”, “eu tenho que ter”.

Para além do ter, no debate sobre o bem-estar valoriza-se o ser, e na cultura oriental o corpo expressa aquilo que se é, tanto na vestimenta, como visto na expressão Cosplay, quanto na estética. O primeiro grande problema estético são os padrões de beleza. Claramente os biotipos brasileiros e orientais são bem diferentes, bem como os respectivos padrões estéticos. E mais, na busca por adequações, muitos procedimentos são caros, arriscados e irreversíveis, porém, os padrões são fluidos, líquidos, só o que importa são os próximos meses e nada mais (BAUMAN, 2008).

Diante do exposto, na busca pelo bem-estar reforça-se a importância de uma visão consciente historicamente, contextualizada e equilibrada, pois conhecer e reafirmar a própria identidade, gostos e expressões é importante, mas sem perder de vista os desafios de ser Otaku.

## 5 O CAMINHO PERCORRIDO NA INVESTIGAÇÃO

### CARACTERIZAÇÃO DA PESQUISA

Essa pesquisa foi desenvolvida mediante uma abordagem qualitativa, porque ela se ocupa de problemas mais particulares relacionando com as Ciências Sociais, trabalhando com os símbolos, motivações, significados, vontades, dogmas e posturas, considerando mais o agir, mas a interpretação humana das ações e da realidade, em um nível que não pode ou não deveria ser quantificado. Nessa abordagem, valores e crenças não são dados perceptivos a olho nu e quantificáveis, logo a pesquisa qualitativa é aquela que permite compreender vivências e percepções, na medida em que essas sempre são influenciadas direta ou indiretamente pela subjetividade pessoal (MINAYO, 2010).

Ainda tratando-se da classificação da pesquisa, este trabalho apresenta características de um estudo de campo descritivo, pois busca retratar o tema da cultura corporal na realidade santarena, descrevendo a realidade objetiva encontrada em lócus, sem a intenção de intervir ou modificar comportamentos e práticas, antes conhecer como o fenômeno se manifesta (GIL, 2002).

Quanto ao método da pesquisa, percebe-se um alinhamento maior com a perspectiva fenomenológica, já que o foco são as vivências e percepções dos atores sociais buscando apreender os significados de suas experiências. Nesse método, a existência do fenômeno de pesquisa se dá pela perspectiva do sujeito (TRIVIÑOS, 1987). Outro ponto de sinergia entre a pesquisa e a filosofia fenomenológica é o princípio da dúvida, o que obriga o pesquisador a um processo de desconstrução de preconceitos que possa ter sobre o fenômeno a ser investigado.

A pesquisa fenomenológica parte do cotidiano, da compreensão do modo de viver das pessoas, e não de definições e conceitos, como ocorre nas pesquisas desenvolvidas segundo a abordagem positivista. Assim, a pesquisa desenvolvida sob o enfoque fenomenológico procura resgatar os significados atribuídos pelos sujeitos ao objeto que está sendo estudado. As técnicas de pesquisa mais utilizadas são, portanto, de natureza qualitativa e não estruturada (GIL, 2008, p. 15).

### PÚBLICO PESQUISADO.

A intenção foi incluir no estudo 20 pessoas com idade entre 18 e 39 anos, tidos como referências de uma ou mais expressões da cultura oriental em Santarém. Esse intervalo de idade é apresentado por Gallahue, Ozmun e Goodway (2013), como sendo de jovens.

Pela descrição embasada nos autores do que é Otaku (COSTA, 2011; BICCA, et al, 2013; KATEKAWA (2016), o município possui indivíduos relacionados à cultura pop oriental,

como os que assistem as novelas, ouvem as músicas, reproduzem danças coreanas, ou assistem/leem as animações (Animes) e quadrinhos (Mangás) japoneses, que foram encontrados em grupos como o Nimasa (grupo Otaku existente na cidade de Santarém), além das redes sociais e por contatos pessoais que já se tinha.

A aproximação com os participantes foi por conveniência, a princípio sendo contactados os Otaku que já são mais conhecidos e acessíveis ao pesquisador. À medida que o diálogo evoluiu foram sendo indicados outros participantes até a totalização dos 20 entrevistados.

Nesse sentido, tivemos entrevistados com idade entre 18 e 39 anos, considerados referências de atividades relacionadas a cultura oriental, como sujeitos assumidamente Otaku, organizadores e participantes de eventos com temáticas orientais, bem como indivíduos assumidamente interessados em produções midiáticas orientais.

## PRODUÇÃO DE DADOS.

Os dados foram produzidos por meio de entrevista semiestruturada que foram gravadas na íntegra para permitir a transcrição fidedigna das falas dos depoentes. É importante destacar que as entrevistas foram dirigidas por um roteiro e método de aplicação que permitiu a ampla manifestação dos entrevistados direcionando o diálogo de acordo com os objetivos do estudo. Se preocupou de realizar uma escuta sensível e em profundidade a fim de perceber o momento de intervir para aprofundar o diálogo, para redirecioná-lo ou mesmo para interrompê-lo.

O contato com os entrevistados para de fato realizar as entrevistas se deu após a aprovação no Comitê de Ética em Pesquisa, sob o CAAE 48472721.9.0000.0171, e visando estar em conformidade com as Resoluções do Conselho Nacional de Saúde – CNS – nº 510 de 2016, bem como com a Carta Circular nº 1/2021-CONEP/SECNS/MS de março de 2021.

Houve a princípio, por conta do cenário de pandemia a possibilidade de realização das entrevistas à distância, usando as plataformas eletrônicas (WhatsApp, Google Meet ou outros), estratégia que foi utilizada por apenas 3 entrevistados, não afetando negativamente a produção dos dados.

Além da pandemia, que apresentava uma realidade de risco biológico, outros aspectos éticos foram considerados, pois como visto em Costa (2011), o termo Otaku é marcado por uma utilização pejorativa em seu surgimento, e embora essa caracterização tenha ficado no passado, muitos ainda têm algum receio de se auto identificar como pertencente a esse grupo social. Para

amenizar tal possibilidade foi reforçado o sigilo das respostas dos participantes bem como a não identificação dos mesmos durante todo o decorrer da pesquisa.

#### ANÁLISE DE DADOS.

Para a análise de dados foram seguidos os procedimentos indicados por Duarte (2004) e Bardin (1995), partindo da pré-análise, contando com transcrição completa das entrevistas, com atenção especial para evitar respostas induzidas e outras interferências que retirem a fidedignidade do conteúdo obtido, se necessário corrigindo erros de concordância, entre outros, ressaltando ainda a manutenção em arquivo das entrevistas na íntegra.

Em seguida foi feita a leitura flutuante do material obtido, para julgamento da necessidade de adequações entre a relação dos objetivos do projeto e os resultados obtidos após a coleta de dados, o que não se mostrou necessário neste caso, estando todos os objetivos e respostas obtidas presentes nos resultados apresentados.

Na segunda etapa, que indica a criação de categorias, foram traçadas 5 temáticas centrais que se mostraram presentes desde os objetivos, passando pelo roteiro de entrevistas e aqui se apresentarão nos resultados de maneira compilada em 3 subitens.

Assim temos o conteúdo das entrevistas analisado de forma segmentada em cada objetivo da pesquisa, associado às temáticas decorrentes destes que representam as possibilidades de raciocínio organizado sobre o tema trazidas pelos entrevistados, incluindo em alguns casos suas falas diretamente transcritas.

## 6 COMPREENDENDO A REALIDADE ENCONTRADA

Para enriquecer as análises, foram utilizadas falas dos sujeitos da pesquisa apresentadas em *itálico* para diferenciação dos autores de referência, como forma de materializar o conteúdo obtido.

Para entendermos melhor a contribuição de cada participante, sem necessariamente expor suas identidades, suas falas serão identificadas por números, como participante 1 (P1) e assim por diante. A ordem se dará pelo aparecimento da fala no texto, porém quando um mesmo entrevistado se repetir, sua identificação também se repetirá.

### A AUTOIDENTIFICAÇÃO E AS VIVÊNCIAS OTAKU

Animes são em geral a vivência mais recorrente entre os entrevistados, mangás, a prática de Cosplay, produções visuais em live motion (interpretadas por pessoas reais), música e desenhar os personagens dos Animes também são muito citados.

A prática do Cosplay é tida como muito marcante entre os Otaku, porém, alguns deles não aderem a tal prática, mesmo entre os organizadores mais antigos de evento em Santarém, como fica visível nos trechos de falas abaixo:

*Uma característica Otaku é praticar Cosplay, ou seja, nem todos os Otaku praticam, tem essa oportunidade de participar de um evento de Cosplay, mas a maioria dos Otaku gostam de participar exatamente por isso, eles gostam de prestar uma homenagem aos personagens que ele gosta. (P1)*

*Eu, com algumas amigas, sempre organizava, aqui em Santarém, encontro de moda Lolita e Harajuko [...] acho que só a gente fazia isso aqui... (P2).*

Para além dos Cosplays, outra forma de representação da cultura oriental vista entre os Otaku de Santarém relacionadas a forma de se vestir são os grupos Harajuko e de Lolitas. Segundo Paixão (2013) Harajuko é um distrito em Tokyo que ficou marcado historicamente como local de livre expressão cultural e artística por meio da vestimenta, se tornando o termo Harajuko sinônimo de se vestir de maneira livre e extravagante com referências à cultura oriental. Enquanto a moda Lolita é inspirada nas roupas de meninas adolescentes com inspiração vitoriana, baseada em uniformes escolares estilizados, vestidos armados, meias cumpridas, entre outros itens que ultrapassam a vestimenta, chegando a uma personalidade e postura que transparecem timidez e inocência.



Há uma perceptiva relação entre a prática de desenhar e os Otaku, sendo esta, uma das práticas vistas inclusive nos eventos Otaku, e pode se observar também que os anúncios de cursos de desenho, muitas vezes, têm como modelos os personagens de Anime mais populares.

As vivências não se resumem ao consumo de itens da cultura pop, mas afetam diretamente o aspecto comportamental, como a preocupação visto nas seguintes falas:

*Eu já tive contato com japonês, era vizinho, de frente e a gente observa, sempre começa assim né!? Algum contato... e eu já via isso, porque querendo ou não o japonês ele tem essa característica, essa preocupação com pontualidade, respeito, e a gente pega né!? (P3)*

*A gente vê muito em Anime também aquele personagem que é na dele, mais calado, não se mistura, e mais pra frente esse cara fica importante na história, aí quem tá vendo pega um pouco disso saca!? Essa coisa de que ser mais quieto tem uma coisa de mistério, de que não é ruim saca!?*  
(P3)

Sendo por vezes, o comportamento introvertido também relacionado ao ser Otaku. Zuin e Gomes (2019) atribuem essa tendência ao isolamento também a consequência de uma onipresença das telas na realidade atual, reforçando uma falsa sensação de que tudo que se precisa, está ao alcance das mãos, via smartphone, e enfraquecendo as relações humana, bem como caracterizando comportamentos viciosos nos indivíduos em relação a tecnologia, onde se eu retiro o acesso, a pessoa entra em crise.

Essa linha de raciocínio que relaciona os Otaku ao isolamento, reflete muito a mudança que o termo teve com o passar dos anos, sendo que hoje

Em países da Ásia e no Brasil, o termo *Otaku* passou a designar os fãs de cultura pop japonesa, mas com características de uma juventude em busca de troca de informações e de novos modos de sociabilidade na vida urbana. Na cultura mundializada, conclui-se que o imaginário *Otaku* se transforma na medida em que segmentos da juventude em diferentes países, a partir de suas matrizes culturais, reinventam processos de consumo de produtos da cultura pop japonesa e lhes atribuem distintos sentidos (GUSHIKEN; HIRATA, 2014, p2).

Via de regra todos os entrevistados em algum momento se interessaram pelo aprendizado da língua japonesa, alguns também pelo mandarim e coreano. Alguns deles até de fato fizeram aulas formais por algum tempo e afirmam saber *falar o básico*.

Barros (2016) ao debater a influência da cultura Otaku na sociedade ocidental, percebe também essa tentativa dos Otaku de aproximação com a língua japonesa, como descreve o participante 4.

*Todo Otaku já teve aquela fase de querer comer as coisas que vê nos Animes, tipo todo mundo tem curiosidade de comer um Lámen*

*igual o do Naruto<sup>4</sup> e provar as coisas que vende por aqui mesmo, tipo sushi ou yakissoba, claro que nem todo mundo gosta, sem falar que é caro, mas acho que provar, curiosidade, todo Otaku tem (P4).*

Barros (2017) ao debater o perfil de consumo dos Otaku, afirma que há um sistema completo de produção e distribuição de alimentos especializado no público Otaku.

Essa fala ilustra algo que foi visto entre os entrevistados, que foi a tentativa de provar e se adaptar a comida japonesa, interesse que surgia, na maioria dos casos, da tentativa de copiar os personagens dos Animes, sendo a fala mais recorrente a de buscar comer Lámen em imitação ao personagem Naruto. Muitos deles não se adaptaram ao paladar ou até mesmo não têm tanto acesso por ser uma comida relativamente mais cara na nossa região, não sendo essa uma vivência constante ou uma mudança de cardápio cotidiana. Essa questão aparece na fala da participantes 5.

*Hoje em dia eu e meu marido somos donos de um bar que chama Chapéu de Palha, por causa do One Piece<sup>5</sup> [...] eu também trabalho com decoração de festa temática, que normalmente é alguma coisa Otaku, aí faço bolo temático, biscoit, essas coisas [...] se eu for parar pra pensar, minha vida hoje tá quase toda relacionada com cultura pop oriental de alguma forma (P5).*

As adaptações de rotina associadas ao ser Otaku não possuem muitos limites entre os entrevistados, alguns deles têm toda sua renda familiar associada a cultura oriental, sendo donos de bares com temática de Animes, lojas de doces, e confeitaria em geral, com temáticas orientais, produção de artesanato, biscoit entre outros itens manufaturados aqui mesmo, pelos Otaku, dentro das temáticas centrais desta expressão cultural.

Neste sentido, a (P5) contou a história do nome de sua filha, que é o mesmo da personagem do qual ela fez seu primeiro Cosplay em eventos Otaku em Santarém.

*Eu gostava tanto das músicas de abertura dos Animes quanto do próprio Anime, e engraçado que se for ver a maioria é rock, aí eu até passei a gostar de rock por isso, um pouco, o que também mistura a galera né!? Tipo povo do rock, os Otaku, Nerd... (P6).*

Uma adaptação do gosto musical também foi amplamente citada entre os entrevistados, alguns começando pelas músicas de abertura dos Animes, outros até pela música

---

<sup>4</sup> NARUTO é um Anime e também Mangá escrito por Masashi Kishimoto, produzido como Anime pela TV Tóquio, sendo exposto no Japão desde os anos 2000, sendo hoje um dos Animes mais populares de todos os tempos.

<sup>5</sup> One Piece, Anime baseado em Mangá, escrito por Eiichiro Oda, produzido como Anime pela Toei Animation, exibido desde 1999.

É um dos Animes mais populares da atualidade e seu personagem principal é conhecido como Luffy Chapéu de Palha.

pop coreana, o K-Pop, e outras aproximações possíveis.

Henrique (2015) mostra em sua pesquisa sobre vivências Otaku que em Uberlândia, cidade do interior de Minas Gerais, se percebem adaptações comportamentais semelhantes as aqui citadas, com ênfase no gosto musical e nos jogos eletrônicos.

O participante 7 destaca em sua fala outra perspectiva mais relacionada aos jogos, “*porque eu fico jogando Naruto, essas coisas, e encontro com outros amigos*” (P7). O eu demonstra que uma vivência presente, porém, em menor grau nas entrevistas, é a prática de jogos eletrônicos orientais, sendo que muitos jogos populares (e populares há muitos anos) são japoneses, sem falar das máquinas de dança, que têm característica interativa, podem ser até consideradas um exercício físico e são de origem coreana, sendo citadas nas entrevistas como elemento atrativo aos jovens Otaku de Santarém há alguns anos.

*Aquelas máquinas de dança que tinham no Play Center, aquilo é coreano, e muita gente se aproximou de coisa oriental por ali, tipo primeiro contato, aí depois foi vendo outras coisas, sem falar que muita gente curte também sem saber de onde veio.* (P8)

As máquinas citadas por P8 são as Pump It Up que segundo Winterstein (2009, p. 46), “tocam música e, em uma tela de televisão exibem setas que indicam movimentos que as pessoas devem fazer com os pés. No chão há sensores que vão pontuando os acertos e erros nos passos de dança dos concorrentes.” Ainda segundo a autora, estas máquinas são uma das primeiras expressões coreanas a se misturarem ao universo Otaku, bem como atribuem um caráter de prática corporal sistematizada ao grupo.

Outras práticas corporais foram também citadas pelos entrevistados,

*Eu acabei resolvendo fazer o Karatê naquele tempo também um pouco por causa disso, de saber que era japonês e tal...(P9)*

*Eu fiz Karatê porque eu queria me aproximar ainda mais da cultura oriental, sem falar na atividade, exercício físico e até pra se defender né, tipo defesa pessoal né!? E eu tinha na cabeça que, tipo, o Karatê era uma coisa mais tradicional e tal do que o que eu assistia no Anime, talvez até mais próximo dos costumes e das coisas como são no Japão mesmo, não sei! (P6)*

*Eu nunca me interessei por luta, sei lá não é minha praia, mas tentei fazer Ioga um tempo, até gostei, mas não levei pra vida (P2)*

*De fato eu vejo que as práticas físicas têm essa relação com a cultura oriental, o Karatê a Ioga, mas eu mesmo nunca tive vontade de fazer (P3)*

Nas entrevistas foram percebidas inclusões de práticas corporais contextualizadas por parte dos Otaku. A prática corporal mais incluída pelos entrevistados foi o Karatê-Do, arte

marcial reconhecida por eles como forma possível de conexão com um aspecto mais tradicional e até mesmo real da cultura japonesa.

Ainda sobre as práticas corporais, mesmo que não muito praticada, a Yoga foi citada pelos entrevistados como relacionada ao corpo e a cultura oriental. Na literatura a obra de Gusman (2019) aborda a criação de espaços híbrido temático cultural em Natal, capital do Rio Grande do Norte, onde a prática de Yoga se dá no mesmo local de diversas expressões da cultura Otaku.

As adaptações corporais relacionadas ao ser Otaku, assim como diversos fatores supracitados, também podem ser radicais, permanentes, como alguns Otaku (P1, P5 e P8) que possuem diversas tatuagens com temática relacionada.

*Acho que nessa parte de coisa corporal eu não sou muito ligado, mas como faço cosplay de personagens do Naruto eu aprendi a fazer alguns Jutsus (P10)*

Outra prática citada em entrevista, foi a tentativa de aprender a fazer “Jutsus de mão”, que são sequências de gestos feitos com as mãos, o que nos Animes e Mangás acionam técnicas, habilidades ou poderes. Esses Jutsus estão presentes em diversas produções da cultura Otaku, mas se popularizaram em um dos Animes mais vistos de todos os tempos, Naruto.

Outra prática citada como influência da cultura oriental são as práticas religiosas visíveis nas falas dos participantes 2 e 3

*Uma coisa muito marcante na minha vida, em relação a cultura oriental é que hoje eu me identifico como budista, isso foi num momento mais pra cá, que comecei a me aproximar, entender e tudo... eu já não era mais tão Otaku nessa época, acho que pode ter alguma coisa a ver, mas não acho que foi por isso (P2)*

*Hoje eu sou budista, mas não por conta das coisas Otaku, tipo, como te falei já tive outras aproximações com a cultura japonesa, então acho que foi mais daí (P3).*

De Castro (2017) faz uma correlação inversa entre religiosidade e o impacto das mídias de massa, incluindo a expansão da cultura Otaku, afirmando que tais movimentos se aproximam do neopaganismo e influenciam o afastamento das denominações religiosas.

Alguns dos entrevistados mais antigos no meio Otaku demonstram terem sido muito influenciados, de maneira a transformar significativamente suas vidas, hoje se reconhecendo como budistas, demonstrando como uma simples prática relacionada de assistir Animes, pode criar uma identificação com nível transcendental. Embora, via de regra, eles preferiram não associar diretamente a religiosidade ao ser Otaku, visível no participante 3 que era vizinho de

japoneses e é pesquisador acadêmico da cultura japonesa.

*Eu vejo que as pessoas ainda olham um pouco estranho pra gente, mas como eu já estou nessa faz muito tempo, já passei por coisa pior, tipo perseguição na internet e tal [...] pior ainda, como meu personagem sempre estava de máscara, teve uma vez que teve evento no shopping e tinha outra pessoa com o mesmo Cosplay, tipo fingindo ser eu, e como muita gente não sabe minha voz, porque quando eu falo eu falo como o personagem, aí ninguém sacou que não era o Tobit<sup>6</sup> original, que era eu. (P10).*

*Teve evento que a galera já ameaçava na internet [...] aí no dia pegou fogo na fiação [...] era umas tendas que tínhamos aí puxávamos a energia de outro canto e pegou fogo nos fios, quase pega fogo nas barracas [...] então tem esse tipo de violência, de perseguição (P10).*

Uma percepção triste que se têm no meio Otaku é a perseguição que se dá por meio das redes sociais, com uso de notícias falsas, pessoas se aproveitando do uso dos Cosplays para se fazer passar por outras e até mesmo supostos boicotes a exemplo do suposto fogo na fiação de um evento realizado na praça São Sebastião, próxima à orla da cidade.

Lopes (2019) afirma que esse tipo de perseguição aos Otaku é comumente relatado, em especial no ambiente virtual, porém algumas narrativas parecem ter caráter “ficcional”.

Quanto a autoidentificação como Otaku alguns participantes assim se identificam:

*Ser Otaku vai além de ter admiração pela cultura japonesa, pela cultura asiática, eu acho que um Otaku, mais do que admirar, ele gosta de participar, de se envolver. (P1)*

*Uma coisa que eu faço que é baseada em Anime é tipo o meu jeito (riso) por eu ser tímida, mas tipo eu sigo uma cultura um pouco oriental, eu gosto das comidas, as roupas, eu acho muito bonito as roupas, os Animes, além de Animes também tem Dorama, que é coreano né!? Algumas músicas, eu gosto muito de trilha sonora de Anime, a cultura como eu disse [...] mas assim, eu não me considero muito Otaku, porque assim eu tô chegando muito agora na galera, eu vejo gente que tá a muito tempo e se envolve com os eventos e tals (P7).*

*Eu mesma não me considero uma Otaku, tipo tá!? Eu gosto de Anime, Dorama, mas eu não sou aquela Otaku, Otaku, saca, de tá assistindo toda hora de querer saber de tudo, tipo eu não faço Cosplay e tals, pra mim Otaku faz Cosplay! O povo que fala que eu sou Otaku (P11).*

Os participantes dizem que o Otaku faz um acompanhamento mais aprofundado das produções, por exemplo: “muita gente hoje assiste e acompanha Animes, mas um Otaku acompanha aquele Anime e o Mangá, se reúne pra fazer comparações dos enredos e tal” (P8).

---

<sup>6</sup> Personagem do Anime Naruto que o entrevistado faz Cosplay já há alguns anos.

As falas de P1 e P8 compilam a opinião geral sobre o que é ser Otaku, mas surpreende nas falas de P7 e P11 uma percepção de como elas se encaixam no padrão de consumo e atitude do grupo, mas ainda assim não se sentem seguras na autoafirmação enquanto Otaku.

Outro ponto de destaque é a compreensão que alguns entrevistados têm em consonância com autores como Costa (2011) de que a delimitação do que é ou não um Otaku está diretamente relacionado aos padrões de consumo, sendo, segundo o debate do autor, todos os entrevistados considerados Otaku, em maior ou menor grau.

*Cara, principalmente hoje, mas desde lá de trás tem uma galera que tá mais pra se enturmar, que não é Otaku raiz, manja?! Povo meio poser e tals! (P8)*

Esta fala demonstra uma receptividade menor entre os Otaku do que outras, no que diz respeito a entender o outro como também um Otaku, havendo a afirmação de que há também os “posers” que seriam pessoas que não estão totalmente imersas no universo Otaku, mas gostam de estar no meio para de alguma forma se aproximar, se favorecer, em outras palavras, fingem ser Otaku.

Quanto à autoidentificação como Otaku, percebe-se entre os mais jovens entrevistados uma tranquilidade maior em se dizer pertencente a esse grupo, entre os mais velhos parece ainda pairar um resquício de uma visão antiga dos Otaku enquanto antissociais e compulsivos, havendo identificações:

*Eu já não era mais tão Otaku nessa época (P2) ou já fui mais Otaku! (P3) eu não faço Cosplay e tals, pra mim Otaku faz Cosplay! (P11)*

Essa última fala de P11 lembra uma história contada em entrevista:

*eu tive a oportunidade de ir num encontro em São Paulo com a galera de Cosplay [...] numa hora lá eu vi um cara com uma fantasia enorme de Pyramid Red, que é um zumbi gigante... o cara que tava no Cos já era alto, mas tinha alguma coisa pra deixar ele maior ainda [...] sem falar na cabeça gigante em formato de pirâmide vermelha, eu nem sei como ele enxergava direito. Mano, ele já vinha andando nos corredores igual o jeito de andar do personagem e não falava, só fazia os barulhos lá de zumbi, aí eu pedi pra tirar uma foto com ele, ele respondeu grunhindo e tiramos umas fotos, aí quando ele tava indo embora virou e falou normal “me marca lá no Instagram” e falou o @ dele. Cara ele saiu do personagem por meio segundo só... muito f\*da! (P8).*

Tal acontecimento reforça os debates de Ferrari Nunes (2013) no que diz respeito a imersão no personagem que o Cosplay agrega, não sendo uma simples fantasia, mas uma interpretação aprofundada do personagem, e como visto, quanto mais aprofundada, mais valorizada.

## A MOTIVAÇÃO E A APROXIMAÇÃO COM OS ITENS DE CONSUMO E O UNIVERSO OTAKU

*Mano a maioria começa pelo Anime né!? É tipo de lei! Mas hoje, cara, tá muito variado, variando... tipo tem muita gente chegando pelas coisas coreanas, K-Pop, Dorama e tals.. outra parada que tá super ligada e o povo não percebe é a galera que quer aprender a desenhar pô, tipo não só quem consome Mangá, porque têm moleque que nem sabe o que é um Mangá, mas quer aprender a desenhar saca?! Aí se tu for ver no Insta mesmo, os desenhos, as imagens q aparece nos cursos de desenho, é de Anime e Mangá! (P12)*

Vê-se que, via de regra, os entrevistados se aproximaram da cultura pop oriental pelos Animes, mas se identificou que hoje em dia outros itens vêm sendo porta de entrada para tal, como a prática do desenho e a música pop.

Neste sentido notou-se também uma não divisão da cultura oriental, pois na literatura atual quem se tona fã da música pop coreana é caracterizado como K-Idol, dentro de uma onda de massificação chamada Hallyu (SANTANA, 2018), porém, na fala dos entrevistados, tudo parece ainda estar correlacionado com o ser Otaku.

Foi citada em entrevista, mesmo que não como um relato pessoal, que há a percepção da troca da porta de entrada no meio Otaku dos Animes para itens da cultura pop coreana, com destaque ao K-pop e dorama.

*Principalmente agora coreana, o jeito de se vestir, o jeito de falar, o estilo musical que as pessoas estão ouvindo agora, o K-Pop a galera tem ouvido muito ai, japonês foi pra um lado, o pessoal dos Animes, agora o coreano tá forte. (P9).*

Numa compreensão mais ampla, como foi citado também em entrevista por P8, essa correlação de cultura coreana e Otaku não é de hoje e isso também foi visto em Santarém, em especial no espaço do Play Center, onde ocorreram os primeiros encontros Otaku e havia máquinas de dança coreanas (Pump It Up) que acabavam por chamar a atenção de muitos jovens em especial os que já sabiam da origem do brinquedo, reforçando o debate de Winterstein (2009) sobre a popularidade da máquina e a ampliação para itens coreanos no meio Otaku que ela iniciou.

Por sinal os primeiros encontros Otaku realizados no Play Center e posteriormente no Paraíso Shopping Center foram importantíssimos na entrada de muitas pessoas para o universo Otaku.

*Eu curtia Anime e tals, mas não tava ligado que em Santarém tinha*

*evento e tudo[...] aí um dia eu fui no shopping e tava tendo uma parada lá [...] aí eu vi uma menina de Cosplay e depois outro carinha e tals, aí que fui me ligar que estava rolando um evento, e eu nem sabia que tinha isso aqui, tá ligado?![...] Aí nisso eu perguntei pra um carinha lá o que era e ele me falou, aí disse que ia ter a tarde e no outro dia também [...] aí eu já chamei uma amiga minha e fui nos outros dias... até o final do evento eu já tinha comprado um chapéu de personagem, até Cosplay estava fazendo! (riso) (P13)*

Relatos como estes são vistos desde os encontros Otaku do Play Center (1 ao 3), mas são muito mais comuns nos realizados no Paraíso Shopping Center (4 ao 6), tanto que para os Otaku mais antigos, os que agregaram ao movimento depois do encontro 4, já vivenciaram uma realidade diferente, pois tanto a comunidade em Santarém já era mais fortalecida, como o acesso aos itens de cultura oriental era mais prático.

*Antigamente a galera começava a ver Anime pelos que passavam na TV aberta, ou os poucos que tinham TV a cabo, aí quem se interessava ia procurar mais episódios e informações, aí acabava descobrindo esse universo Otaku [...] pra conseguir os episódios de Anime ou tinha que dar a sorte de achar em DVD ou tinha que passar horas baixando em Torrent com internet discada que sempre foi horrível aqui em Santarém. Por isso quando tinha evento a gente sempre colocava mesas de distribuição de episódios de Anime e Mangá e sempre as filas ficavam enormes... muitas vezes era a única oportunidade que a galera tinha de ter acesso (P8).*

Bento (2017) em sua análise do perfil de consumo dos Otaku, reforça este mesmo sentido de aumento da facilidade de acesso aos itens orientais, o que somado a uma maior aceitação social dos Otaku e maior facilidade de deslocamento geográfico das pessoas em geral, apontam para uma comodidade cada vez maior no ser Otaku.

P8 afirma ainda que na época dos primeiros encontros, as redes sociais tinham um papel fundamental na ideia dos Otaku enquanto grupo unificado, pois todos convergiam nos grupos de Orkut e posteriormente de Facebook do Encontro Otaku e do Animassa, indo ao encontro da fala de Lopes (2019) que põe as redes sociais num ponto central da interação Otaku.

Hoje não ocorre mais o Encontro Otaku, mas há diversos eventos com temática Otaku, entre eles o maior, o AimeFest, para o qual destacaremos um capítulo desta produção apresentado em apêndice, vista a relevância dos eventos no processo de agregamento dos Otaku e divulgação das atividades dos grupos.

O grupo de Facebook do Encontro Otaku igualmente não é mais ativo, porém o Animassa sim, mas funcionando mais ativamente no Instagram. Hoje se percebe uma comunicação muito mais forte em grupos de WhatsApp com uma quantidade menor e mais



intima de participantes, como afirmam P2, P5, P8 e P14.

*Os eventos que a gente organizava de moda Lolita era mais pras meninas que a gente já conhecia que gostavam, tipo não era uma coisa fechada, mas meio que todo mundo já se conhecia (P5).*

Em relação aos eventos, nem todos têm a intenção de envolver o máximo de pessoas possível e de mesma forma tentam abranger todas as vertentes do ser Otaku, existem por exemplo os eventos de moda Harajuku, com destaque para a moda Lolita, que também são responsáveis pelo processo de aproximação de novos Otaku.

Segundo Carmo e Cóis (2015) a moda ou street style do Japão se tornou uma marca para os Otaku no Brasil tendo um efeito disseminador dessa cultura popular urbana.

Na entrevista de P3 pôde se ver um processo de aproximação diferente com a cultura oriental, que se deu simultaneamente pelo consumo de itens pop, mas também por conta de vizinhos e colegas de turma japoneses, o que mais tarde levou este entrevistado não só ao meio Otaku, como até em suas pesquisas acadêmicas de TCC buscar compreender a imigração japonesa na região.

*Eu acho que tenho contato com coisa oriental desde sempre, tipo meu pai já gostava de Anime, então desde que consigo me lembrar eu já assistia e gostava e queria me vestir igual... (P7).*

Entre os entrevistados há aproximação com o universo Otaku “desde sempre” já que na família já se assistiam Animes desde a infância e essa identificação com itens da cultura oriental já veio quase que de berço. Tal relato só parece ter maior recorrência entre os Otaku mais jovens.

*Ah cara, queira ou não têm uma coisa de se enturmar sim! Tipo principalmente depois que passou a ter evento grande mano, a galera sebe que tem uma galera que curte, que troca ideia e tal, então tem essa coisa de estar com quem gosta das mesmas coisas... (P15).*

*Antes tinha essa visão do Otaku como isolado, caladão, e mano hoje tu vê um monte de gente com camisa de Anime, não que todo mundo seja Otaku, mas não tem mais essa de ser diferente, ser estranho, tipo não tem por que o cara ficar isolado só porque gosta de Anime! (P16).*

Falas como estas refletem cada vez mais a quebra da noção antiga que se tinha sobre os Otaku enquanto exageradamente aficionados, isolados, psicóticos e até mesmo perigosos (GUSHIKEN; HIRATA, 2014).

Mais especificamente sobre as motivações que levaram à aproximação com o meio Otaku, um item marcante na fala dos entrevistados é o sentimento de pertença, a construção de

uma identidade coletiva, social, o que se mostra na interface contemporânea do ser Otaku, como algo que une, aproxima e não mais isola, como pode ser visto na fala abaixo.

*Ah cara, pra quem já acompanha faz tempo, tipo a gente passou a adolescência assistindo, tem um apego emocional pô, eu todo ano reassisto Bleach<sup>7</sup> do começo até o final, nem sei mais quantas vezes vi, porque a gente gosta ne!? (P8).*

Isso nos mostra a importância e o “apego emocional” onde o entrevistado diz assistir todos os anos o mesmo Anime do começo ao fim, o que totaliza aproximadamente 146 horas de conteúdo.

*É até engraçado isso[...] porque eu gosto de assistir Anime muitas vezes pra passar o tempo, tipo ponho na tela e nem fico prestando tanta atenção [...], mas eu sei que os Animes tem uma parada de lição, de ensinamento, tem a ver com a própria cultura do Japão eu acho[...], então se for pro colocar qualquer besteira na TV eu prefiro pôr Anime, que pelo menos me acrescenta alguma coisa (P17).*

Visto isso, outra motivação apontada está no fato de que via de regra os Animes trazem mensagens positivas, de engrandecimento pessoal, o que os tornaria mais construtivos enquanto forma de entretenimento do que outras opções ocidentais.

Nos Animes não se abandona um companheiro por nada, uma frase célebre de um dos Animes mais populares (Naruto) foi lembrada por uma entrevistada, dizendo

*Um ninja que não segue as regras é lixo. Porém, aquele que não se importa com seus amigos é pior que lixo! (P11)*

*Nos Animes mais populares eles valorizam muito a questão da amizade, do companheirismo, a questão do próprio protagonismo em si, eles nunca fazem com que o protagonista se dê bem em todas as situações, justamente pra que o telespectador vibre quando ele dê a volta por cima, é algo que eu percebi que é praticamente unânime em todas as séries, e muitas das vezes ele não faz isso sozinho, ele sempre tem a colaboração de amigos e é a coisa que eu mais admiro, esse companheirismo e amizade que eles sempre dão bastante ênfase nisso (P9).*

Os Animes perceptivelmente carregam consigo tais reflexões sobre amizade, seguimento das regras, entre outros fatores. Um dos entrevistados destaca que

*esses ensinamentos e reflexões variam com o tipo de Anime, sendo que nos Shounen você vê a trajetória de um herói, do protagonista, aí ali você vê a persistência dele e tal, nos Shoujo já é uma temática mais pro cotidiano, os relacionamentos amorosos, a realidade de colégio, aí nos*

---

<sup>7</sup> Bleach é um Anime e também Mangá escrito por Tite Kubo, produzido como Anime pela Televisão Entertainment Viz Media, sendo exposto no Japão desde os anos 2004, na TV Tóquio.

O Anime é do mesmo gênero de outros supracitados, entre os 10 mais populares da história, porém nunca passou na TV aberta, portanto não tão conhecido fora do meio Otaku.

*Seinen já é uma ideia mais do extremo, pra questionar quais valores da pessoa o que ela faria num contexto absurdo tipo um mundo pós apocalíptico com ataques de gigantes e essas coisas. (P8).*

Destaca-se ainda que existem outros tipos de Animes não citados pelo entrevistado e consequentemente outros contextos de influência valorativa.

Outra fala que contribui com a do entrevistado anterior nos aponta que

*Vai depender muito do que eu estou consumindo, no caso, porque se tratando de animação japonesa, por exemplo têm Anime de todo jeito que a gente possa imaginar, desde um desenho mais fofo pra um desenho mais macabro, então a influência das características presentes vai depender muito do que eu tô assistindo e do que eu vou permitir que aquilo me influencie (P1).*

*Pode ver, o personagem principal sempre tem um objetivo que todo mundo acha que não vai dar[...] aí é tipo aquela teimosia, tipo “diz duvido” e tal, aí ele vai! [...] pode se quebrar, ficar todo arrebitado que não tem jeito, ele vai fazer a parada lá que falou que ia fazer... sem falar nisso né, ele pode estar todo quebrado que no último segundo sempre vai lembrar do tal objetivo e vai tirar força não se de onde pra ganhar a luta (riso) (P18).*

*Eu sempre achei bizarro isso de nos Animes o cara tá lascado e ele lembra de alguma coisa, do sangue de Atena<sup>8</sup>, do rei dos piratas<sup>9</sup> do ser Hokage<sup>10</sup>, ou então tira um feijão do bolso, pede pra todo mundo levantar a mão<sup>11</sup>, sei lá, alguma coisa, e vêm uma energia do além e o maluco volta, ah e detalhe, ainda volta mais forte do que no começo quando estava bonzinho (riso) (P19).*

Segundo as entrevistas, os protagonistas das produções são tão focados naquilo que desejam e acreditam, que chegam a ser teimosos e põem suas próprias vidas em risco, mas a persistência e a capacidade de se reerguer ante as dificuldades se mostra em suas personalidades.

Santos (2018) aponta essa personalidade persistente como elemento atrativo nas produções, visto que há um pensamento de que “eu sou aquilo que assisto”, logo os Otaku ao

---

<sup>8</sup> Referência a Cavaleiros do Zodíaco, Anime baseado em Mangá escrito por Masami Kurumada, produzido como Anime pela Toei Animation, exposto na TV japonesa pela primeira vez em 1986, baseado na mitologia Grega e têm Atena como a personagem que inspira os cavaleiros.

<sup>9</sup> Referência a One Piece, Anime onde o objetivo do protagonista é ser o rei dos piratas.

<sup>10</sup> Referência a Naruto, Anime onde o objetivo do protagonista é se tornar Hokage, ou seja, o líder de sua aldeia.

<sup>11</sup> Duas referências a Dragon Ball, Anime baseado em Mangá, escrito por Akira Toriyama, produzido como Anime pela Toei Animation, exibido desde 1986, no qual há feijões mágicos que recuperam a energia do personagem e num momento marcante o protagonista pediu que todos levantassem as mãos para lhe mandar poder suficiente para derrotar um dos vilões.

consumirem tais mídias buscam de alguma forma aproximar suas personalidades aos ídolos dos Animes.

Exemplos disso citados pelos participantes estão nas falas a seguir:

*Se um personagem de Anime acredita na paz, tipo que ele não pode usar a violência nunca ele pode ser espancado quase que morrer, com o outro personagem provocando ele, mas ele não revida, e no final da cena a força de vontade, o enredo, ou alguma coisa convencer o personagem que tá batendo nele, as vezes vira até companheiro dele pro resto do Anime (P9).*

*Têm um termo que chama “vontade herdada”, tem uma pessoa que tu olha e é tipo teu ídolo, eu quero ser igual aquele cara, e vai passando, vai passando e meio que transforma o personagem, é meio que uma lição. Igual eu aprendi no Karatê, esforçar-se para a formação do caráter (P9).*

Uma característica perceptível nos coadjuvantes é que ao conviverem com indivíduos tão fortes e poderosos, se cria um senso de dever, “*pelo menos não atrapalhar*” (P9) a jornada do protagonista, levando o coletivo à uma evolução sensível durante a jornada.

Aparentemente essa predileção se dá muitas vezes por conta dos princípios éticos e virtudes vistos nas produções pop orientais. O princípio mais notado pelos entrevistados é o comprometimento com os amigos, seguido do mesmo comprometimento com os objetivos que se almeja e valores pessoais.

Outra perspectiva é a de que há uma via de mão dupla entre o comportamento dos personagens e o comportamento dos Otaku, no sentido de que entrevistados dizem ter seus comportamentos transformados de tanto assistir Animes, enquanto outros dizem que se motivam a assistir os Animes porque reconhecem nos personagens características suas ou de pessoas próximas, cogitando inclusive que “*os criadores de Anime e de Mangá se basearam em pessoas próximas para desenvolver os personagens*” (P9).

*Mano tem muito disso, o Kubo<sup>12</sup> faz isso, o Kishimoto<sup>13</sup> faz isso, eles veem o jeito da galera, tipo esse padãozinho de colégio saca, dos populares, os Nerds e tals, aí eles levam isso pro Anime, é um jeito de conquistar a galera, ganhar público, mas aí tem o outro lado também por que a molecadinha Otaku começa a copiar, tu já deve ter visto os moleque com o cabelo penteado pra frente pra ficar igual Anime (riso) (P20).*

Mezzaroba (2012) ao debater o papel da mídia no processo de educação e fixação de

---

<sup>12</sup> Autor do Anime Bleach.

<sup>13</sup> Autor do Anime Naruto.

comportamentos, afirma que é muito comum que, especialmente os jovens, imitem as vestimentas, gestos e atitudes dos ídolos aos quais têm acesso na televisão, internet e outros meios.

Para muitos dos entrevistados o consumo de Animes em especial, mas também de mangás, a prática do desenho, ouvir músicas orientais, entre outros, se tornou um hábito, como se toma café pela manhã, para muitos deles se faz isso vendo Anime, e essa é a rotina.

*Eu, como a maioria dos Otaku comecei a ver Anime na TV desde criança, e aí fui atrás de ver mais e mais, fui gostando e encontrando as coisas que combinavam mais comigo, com o tempo consumir aquilo virou uma rotina, então hoje vejo quando posso, gravo vídeos pra internet falando sobre Animes, Cosplay, jogos, as vezes quando reúno os amigos assistimos, então faz parte do meu dia a dia, não me vejo sem assistir Animes na minha rotina (P6).*

Outra motivação possível é a financeira, visto que, como já citado alguns dos Otaku voltaram suas práticas profissionais à temática, como bares, confeitarias, confecção de biscuit, artesanato, vendas de acessórios e outros itens.

Neste mesmo sentido no próximo capítulo também veremos que alguns espaços da cidade contratam Cosplayers para suas inaugurações, bem como alguns dos Otaku se tornam influenciadores digitais por conta dos Cosplays, ou conhecimentos sobre Animes e demais produções, não se esquecendo que a própria definição do que é ser Otaku pode vir de uma prática de consumo (COSTA, 2011).

Numa entrevista a motivação expressada foi o simples

*gosto ou preferência, não é porque um determinado item é do Japão, ou que tudo do Japão é melhor, mas sim porque eu gosto do Anime em comparação a todas as outras coisas que eu poderia estar assistindo (P5)*

demonstrando que não necessariamente há uma razão mais específica e sim uma simples preferência.

## LOCAIS NA CIDADE DE SANTARÉM APONTADOS COMO MAIS PROPÍCIOS AO ENCONTRO COM ITENS OTAKU E RELACIONADOS A CULTUA ORIENTAL

*As pessoas relacionam muito os primeiros eventos com o Play Center e os eventos de agora com o shopping, mas eu vejo que aquilo tinha que acontecer, era uma vontade que estava dentro da galera, não foi o lugar, aquilo tinha que acontecer, tanto que depois que foram os primeiros, começou a juntar cada vez mais gente (P8).*

A fala mais marcante quanto aos locais onde se pode ter contato com a cultura oriental ou se pode ver as pessoas expressando o seu “ser Otaku” veio de P8, um dos entrevistados mais relacionado à organização de eventos, que afirma que a reunião de pessoas e a livre expressão dos gostos por Animes, Mangás e outros, independente dos lugares, pois essa expressão é uma necessidade das pessoas, e mesmo que não fosse aquele grupo que realizou os primeiros eventos, em algum momento eles ocorreriam por uma força natural da mobilização social.

Neste sentido, fica claro entre os entrevistados uma relação entre os locais e os eventos, sendo assim o Paraíso Shopping Center se destaca como ponto onde houve as principais reuniões entre os Otaku. E o Play Center é lembrado por ter sido lá os primeiros eventos, é bastante citado.

Citar o Play Center também memora a fala de que os locais relacionados a prática de jogos eletrônicos ainda hoje são ponto de encontro esporádico, cotidiano, entre os Otaku.

*Lugares de vídeo game me lembram da cultura oriental, porque eu fico jogando Naruto, essas coisas, e encontro com outros amigos que também gostam dessas coisas (P7).*

Neste sentido vale destacar que jogos muito populares e tradicionais são japoneses e até mesmo máquinas de jogos interativos que já foram populares na cidade são de origem coreana.

*Ah cara quando fala de lugar assim é difícil [...]tipo a gente sempre lembra do shopping porque teve os eventos, mas não acho que lá seja um lugar que eu vou encontrar coisa oriental, até tem loja Geek e tal que vendo coisinha Otaku, mas não é um lugar oriental entende?! [...] Acho que aqui em Santarém nem os restaurantes e tal são tão orientais [...]é tipo uma decoração, não é uma coisa de estrutura! (P13)*

*Acho que principalmente os restaurantes de sushi né!?![...] não sei, aqui até que tem um bocado, mas nem são tão decorados e tal[...] já tive oportunidade de ir em uns fora que tem mais coisa oriental[...] tem aquele “antigão” que acho que é ali na Cuiabá (Lumi), que tem uma pegada japonesa mais forte e tal, acho que porque os donos são do Japão mesmo né!?! (P16)*

*Outra coisa que eu vejo é que só quem faz um esforço pra decorar com coisa oriental são os restaurantes, porque as lojas que vendem coisa Otaku tem coisa Geek, de Rock, de Skate, enfim, aí nem compensa pra eles decorar muito de oriental [...] se for ver nem os chinês que tem loja no centro tem decoração oriental, até vende uns bregueço que a gente vê de Japão, de China e tal, tipo aqueles bagulho de por em casa, aquele gatinho que chama dinheiro e tal (P18).*

Como já se esperava, os pontos comerciais com temática oriental também foram citados, com os restaurantes japoneses e entre eles o restaurante Lumi foi o mais lembrado, e caracterizado como mais próximo da cultura oriental, o que segundo entrevistados, se dá pela fundação do mesmo por japoneses.

*Acho que nas academias de Karatê tem um pouco dessa pegada também, como eu tinha dito até fui pro Karatê por causa disso e têm um esforço de deixar o lugar com um clima oriental e tal (P6)*

*Eu penso que nas academias de Karatê podia até ter mais sabe?! Porque tipo, no mesmo lugar não é só luta que têm, aí a galera não põe tanto porque ali tem dança, tem outras paradas, tipo até luta que não é do Japão ou oriental (P12)*

Em algumas das entrevistas as academias de Karatê-Do foram citadas como locais onde se pode ter contato com a cultura oriental tanto na estrutura física quanto nas práticas lá desenvolvidas, bem como se tornam ponto de encontro de interessados em cultura oriental e Otakus, embora a não exclusividade da execução de atividades de cunho oriental tenha sido exposta como possível motivo para um menor investimento em decorações e estruturas com dizeres temáticos.

*Aqui tem a colônia japonesa também, a sede é ali pro Mararú, afastado um pouco, mas acho que é lá porque para ali tem muito japonês com terreno. Eu até já fui lá algumas vezes em evento, mas eles nem se preocupam tanto com arrumar dum jeito oriental sabe?! [...] e a estrutura é normal também, não tem nada de oriental (P2).*

Em Santarém temos uma colônia japonesa relativamente organizada, mas mesmo a sede da colônia japonesa está hoje menos caracterizada, pois lá se ornamentava com dizeres orientais de maneira mais expressiva durante os eventos, que por conta da pandemia cessaram, o que alerta para inexistência de arquitetura oriental na cidade, e sim uma decoração eventual ou fixa no caso dos restaurantes.

*Porque assim, eu como o Tobi<sup>14</sup> já estava ficando conhecido, aí vez ou outra rolava convite, teve inclusive um espaço [...] que me chamou pra fazer a inauguração de um espaço novo deles lá, tipo aquelas partes que ficam as crianças, aí eu fui com o Cosplay e tal fazer o evento, tirar foto e tal, tipo pra quem já é mais conhecido, tipo eu a ... já é uma coisa que pode dar uma grana, tem umas oportunidades (P10).*

---

<sup>14</sup> Personagem do Anime Naruto interpretado em forma de Cosplay pelo entrevistado.

Outro ponto relevante foi o fato de que alguns espaços da cidade, ao fazer inaugurações de espaços reservados às crianças, chegaram a convidar jovens Otaku de Cosplay para fotos e animação dos eventos, realidade que não é exclusiva do entrevistado supracitado, mas de outros Otaku citados por ele (aqui omitidos por questões de ética em pesquisa).

## 7 ÚLTIMAS PALAVRAS

Ao longo da pesquisa se pôde ver que definir e abordar a temática Otaku não é tarefa fácil até porque esse fenômeno é relativamente recente. A presença dos Otaku em Santarém é expressiva, o que pode ser visto nos eventos aqui realizados, porém a atenção das ciências da sociedade a esse grupo ainda cabe avançar como aqui se propõe.

Nesse processo se fez importante o embasamento bibliográfico tanto nas fontes obtidas durante o andamento do programa, quanto nas mais específicas do tema e até mesmo na realização da revisão sistemática. Com a revisão pôde-se perceber que nos últimos 5 anos não temos uma repetição de autores nas produções o que pode apontar para uma área ainda sem fortes referências ou grupos de pesquisa voltados à ela. Nota-se também que embora a cultura oriental seja tema central das pesquisas sobre o universo Otaku, a recíproca não é verdadeira.

Na relação do debate com os textos abordados durante o programa e até mesmo com leituras anteriores, dois fatores foram destacados: 1) a forma como o debate sobre a cultura oriental nos conecta com uma reflexão sobre a relação indissociável entre corpo, mente e espírito, bem como a proximidade que tal pensamento oriental expressa com o raciocínio dos povos tradicionais da Amazônia. 2) a relação incontornável do ser Otaku com as produções midiáticas, as relações de consumo e, conseqüentemente, o comportamento humano em busca do bem-estar.

Quando se observa o conteúdo obtido através do campo, os Animes se mostraram como elementos centrais das vivências Otaku, tanto como prática rotineira, como forma de aproximação da maioria destes indivíduos com o meio Otaku.

Esse processo de aproximação vem mudando ao longo dos anos, sendo entre os Otaku mais antigos marcado pelos Animes na TV aberta ou a cabo em seguida uma dificultosa compra de DVDs ou acesso via internet precária. Por outro lado, entre os mais jovens, hoje o que se percebe é uma aproximação vinda também pelo consumo de itens coreanos e marcada também por uma facilidade de acesso via internet.

Destaca-se que muitos dos entrevistados se aprofundaram na cultura Otaku por notarem que as produções da cultura pop oriental, em especial as japonesas, carregam consigo



fortes ensinamentos e valores, com destaque a persistência vista nos personagens principais dos Animes.

Essa aproximação com a cultura oriental gera mudanças do vestuário cotidiano, da rotina alimentar, do vocabulário, da tentativa de aprendizagem da língua japonesa e coreana, bem como uma tentativa de transformar esse gosto em renda financeira.

Outra sensação recorrente entre os Otaku é a de que conviver entre si é mais confortável do que entre os não simpatizantes dos mesmos itens, o que reflete uma dinâmica de gueto no qual o sentimento de pertença agrega, estimula e consola.

Na percepção dos entrevistados, Santarém não apresenta espaços físicos de constante contato com a cultura oriental, mas se destacam, neste sentido, os empreendimentos relacionados, com ênfase nos restaurantes japoneses, e não de maneira constante, os locais onde ocorreram os principais eventos Otaku, com ênfase no Paraíso Shopping Center.

Na proposta de descrever algumas das vivências e percepções dos jovens Otaku sobre as práticas relacionadas a cultura oriental em Santarém-PA, passamos pelas percepções dos participantes do estudo sobre a cultura oriental em suas vivências eventuais ou cotidianas, verificamos a autodenominação enquanto Otaku, identificamos as motivações dos entrevistados para que se voltassem à cultura oriental e debatemos quais os espaços da cidade são mais lembrados na expressão desse ser Otaku.

No caminho percorrido para as discussões supracitadas a pandemia foi um primeiro grande obstáculo, mas de forma alguma intransponível, desde a aprovação no CEP a pesquisa teve de se moldar ao cenário e a meta de 20 entrevistados que parecia simples, dadas as circunstâncias se tornou um desafio. A identificação pessoal e a sensibilidade à necessidade de mais estudos na área foram combustíveis de superação.

Diante disso percebe-se o fenômeno Otaku como múltiplo em perspectivas, algumas das quais aqui se abordou, porém muito mais cabe pesquisar.

## 8 REFERÊNCIAS

- ALMEIDA, Felipe Quintão; BRACHT, Valter; VAZ, Alexandre. Classificações epistemológicas na educação física: redescrições. **Movimento**, Porto Alegre, v. 18, n. 04, p. 241-263, out/dez de 2012.
- BARDIN, Laurence. **Análise de Conteúdo**. Edições 70: Lisboa, 1995.
- BARROS, Carlos. A influência da cultura Otaku na sociedade ocidental. **E-Revista de Estudos Interculturais do CEI**, v. 4, 2016.
- BAUMAN, Zygmunt. Vida para consumo: A transformação de pessoas em mercadorias. Tradução de Carlos Alberto Medeiros. Jorge Zahar, Rio de Janeiro, 2008.
- BENTO, Davi Oliveira. **A identificação do perfil de consumo do Otaku como turista potencial**. V semana acadêmica de turismo. 2017
- BICCA, Angela Dillmann Nunes; CUNHA, Ana Paula de Araújo; ROSTAS, Márcia Helena Saaia Guimarães; JAHNKE, Max de Lima. Identidades Nerd/Geek na web: um estudo sobre pedagogias culturais e culturas juvenis. **Conjectura: Filos. Educ.**, Caxias do Sul, v. 18, n. 1, p. 87-104. 2013.
- BITENCOURT, Bruna Letícia Gentil; LIMA, Pedro Glécio Costa; BARROS, Flávio Bezerra. Comércio e uso de plantas e animais de importância mágico-religiosa e medicinal no mercado público do Guamá, Belém do Pará. **Rev. FSA, Teresina**, v.11, n.3, jul./set. 2014.
- BORGES, Paulo. **A influência das espiritualidades orientais no Ocidente**. Disponível em [https://www.janusonline.pt/arquivo/2007/2007\\_4\\_2\\_11.html#topo](https://www.janusonline.pt/arquivo/2007/2007_4_2_11.html#topo), acesso em 24 de junho de 2020.
- BRASIL, Ministério da Educação e da Cultura. **Base nacional comum curricular: Educação Física**. Brasília: MEC. Brasil. 2017.
- BRASIL; Ministério da Educação e da Cultura. **Parâmetros Curriculares Nacionais: Educação Física**. Brasília: MEC. Brasil. 1998.
- BRAZO, Dionísio de Almeida; FONSECA FILHO, Ari da Silva. **Turismo Otaku: Cultura mundializada e motivações**. Anais do VII Encontro Semintur Jr. 2016.
- CARMO, Bárbara Correa do; CÓIS, Francielly. **Efeito “bubble up” - do oriente para o ocidente: a influência do street style do Japão na concepção de uma marca para “otakus” ou “otomes” no Brasil**. 2015. 214 f. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação) — Universidade Tecnológica Federal do Paraná, Apucarana.
- CAVALCANTE, Lucas Maciel; POTIGUAR JUNIOR, Petrônio Lauro Teixeira. O Karatê-Do como instrumento de formação do caráter e personalidade dos praticantes através de suas técnicas corporais. **Motrivivência**, (Florianópolis), v. 31, n. 60, p. 01-16, 2019.

CAVALCANTI, Maria Laura Viveiros de Castro. Ritual, drama e performance na cultura popular: uma conversa entre a antropologia e o teatro. **Passagens**, n. 12, p. 4-19, 2011.

CONFED. Estatuto do Conselho Federal de Educação Física. 2010.

COSTA, Vlad SCHÜLER. **Geração Sentimental: A Construção Social do Otaku**. I Seminário Nacional do Programa de Pós-Graduação em Ciências Sociais – PGCS – UFES, 2011.

CLASTRES, Pierre. A economia primitiva. In: CLASTRES, Pierre. **Arqueologia da violência: pesquisas de antropologia política**. Trad. Paulo Neves. São Paulo: Cosac e Naify, 2004.

CHAVES, Amanda Pires; GOERGEN, Pedro Laudinor. Ética e Estética na Formação Humana. **Revista Exitus**, Santarém/PA, Vol. 7, Nº 2, p. 331-349, Maio/Ago 2017.

DE CASTRO, Dannyel. **O impacto das mídias de massa sobre o neopaganismo**. Anais dos Simpósios da ABHR. 2017.

DUARTE, Rosália. Entrevista em pesquisas qualitativas. **Educar**, Editora UFPR, Curitiba, n. 24, p. 213-225, 2004.

FERRARINUNES, M. R. A. Cena Cosplay: Vinculações e produção de subjetividade. **Revista FAMECOS**, 20(2), 430-445. 2013.

FILLIOZAT, Jean. O intercâmbio entre a Índia e o Império Romano durante os primeiros séculos da era cristã. **Revista de história**. São Paulo, v. 23, n. 47, p.1-31, 2016.

FRAXE, Therezinha de Jesus Pinto; WITKOSKI, Antônio Carlos; MIGUEZ, Samia Feitosa. **O SER DA AMAZÔNIA: IDENTIDADE E INVISIBILIDADE**. **Ciência e Cultura**. vol.61 no.3 São Paulo, 2009

FUNAKOSHI, Gishin. **Karatê-Do Kyohan: o texto do mestre**; Tradução Wagner Bull. 1 ed. São Paulo: Cultrix, 2014.

GALLAHUE, David L.; OZMUN, John C.; GOODWAY, Jacqueline D. **Compreendendo o desenvolvimento motor: bebês, crianças, adolescentes e adultos**. 7ª ed. São Paulo – SP, 2013.

GIL, Antônio Carlos. **Como elaborar projetos de pesquisa**. 4. ed. - São Paulo: Atlas, 2002.

GIL, Antônio Carlos. **Métodos e técnicas de pesquisa social**. 6. ed. São Paulo: Atlas, 2008.

GORGATTI, Eliana Cristina de Alvarenga Saraiva. A influência da cultura japonesa através dos desenhos animados: animês culturais ou fruto da cultura de massa? **Revista Sul-Americana De Filosofia E Educação**, n 2, 2004.

GUSHIKEN, Yuji; HIRATA, Tatiane. Processos de consumo cultural e midiático: imagem dos “Otakus”, do Japão ao mundo. **Intercom: Revista Brasileira de Ciências da Comunicação**, v. 37, p. 133-152, 2014.

GUSMAN, Pedro Henrique Ligerio. **Proposta de espaço híbrido temático para a cultura pop em Natal-RN**. 2019. 52 f. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Arquitetura e Urbanismo) - Departamento de Arquitetura e Urbanismo, Universidade Federal do Rio Grande do Norte, Natal.

HENRIQUE, Vivian Leticia de Moura. **Sobre a cultura pop japonesa: Otakus, performances, jogos e músicas em Uberlândia**. 2015. 93 f. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em História) - Universidade Federal de Uberlândia, Uberlândia.

JOÃO, Renato Bastos; BRITO, Marcelo de. Pensando a corporeidade na prática pedagógica em educação física à luz do pensamento complexo. **Revista Brasileira de Educação Física e Esporte**. São Paulo, v.18, n.3, p.263-72, jul./set. 2004.

KANAZAWA, Hirozaku. **Faixa Preta: Karatê**. São Paulo: Escala, 2010.

KATEKAWA, Henrique Eindin. **O Fenômeno Otaku: De problema social à ação política**. 2016. 93 p. Dissertação (Mestrado – Faculdade de Filosofia, Letras e Ciências Humanas, mestrado em cultura japonês) Universidade de São Paulo. São Paulo.

LE BRETON, David. **Antropologia do Corpo e Modernidade**/ Tradução de Fábio dos Santos Creder. Petrópolis, RJ: Editora Vozes, 2011.

LOPES, Lucas Rodrigo Belo. Monogatari virtual: Cultura Otaku, narrativas e discursos online 2019. 74 f. Trabalho de Conclusão de Curso (Bacharelado em Ciências Sociais) - Departamento de Ciências Sociais, Universidade Federal Rural de Pernambuco, Recife.

LYUTEN, Sonia M. Bibe. “O sonho japonês” e a difusão do Mangá. **Revista USP**. n. 27, p. 130-137. São Paulo, 1995.

MARCONI, Marina de Andrade; LAKATOS, Eva Maria. **Fundamentos de metodologia científica**. 5. ed. - São Paulo: Atlas, 2003.

MAUSS, Marcel. **Sociologia e Antropologia**. Tradução: Paulo Nevez. São Paulo: Cosac Naify, 2003.

MEZZARROBA, Cristiano. Sociologia e Educação Física: Abordagem multidisciplinar no trato com o conhecimento e na formação inicial. **EFDeportes.com, revista digital**, Buenos Aires, ano 15, nº 166, março de 2012.

MINAYO, Maria Cecília de Souza (org.). **Pesquisa social: teoria, método e criatividade**. 29. ed. Petrópolis, RJ: Vozes, 2010. (Coleção temas sociais)

NAKAYAMA, Masatoshi. **O Melhor do Karatê: Visão abrangente-Práticas**. São Paulo: Cultrix, 1996.

PAUL, Ana Carolina de Barros Lima e MARTINS, Valéria Bussola. **O Mangá no Brasil: da sua introdução no mercado à aplicabilidade docente.** Anais da XII Jornada de Iniciação Científica e VI Mostra de Iniciação Tecnológica da Universidade Presbiteriana Mackenzie. São Paulo. 2016.

PAIXÃO, Fernanda Corrêa. **Outro mundo flutuante: o pop nipo-brasileiro.** 2013. 65 p. Trabalho de conclusão de curso (bacharelado - Artes Visuais) - Universidade Estadual Paulista, Instituto de Artes, 2013.

RIELLY, Robin L. **Os segredos do Karatê Shotokan.** São Paulo: Madras, 2011.

SAID, Edward W. **Orientalismo: O oriente como invenção do ocidente.** tradução Tomás Rosa Bueno. - Sao Paulo : Companhia das Letras, 1990.

SANG, Ernesto René. **Estilos de Apego e Bem-Estar Psicológico em Adolescentes Colegiais: Influência de Gênero e Etnia (Oriental VS Ocidental).** 2009. 124 p. Tese (Doutorado – Programa de Pós-Graduação em Psicologia, Instituto de Psicologia da Universidade de São Paulo. São Paulo.

SAMPAIO RF; MANCINI MC. Estudos de revisão sistemática: Um guia para síntese criteriosa da evidência científica. **Rev. bras. fisioter.** São Carlos, v. 11, n. 1, p. 83-89, jan./fev. 2007.

SANTANA, Aline Gomes. **Juventude e identidades híbridas: reconversões culturais de jovens da cidade do Recife na cultura hallyu.** Recife, 2018. 105 p. 2018. Tese de Doutorado. Dissertação (Mestrado em Consumo, Cotidiano e Desenvolvimento Social)-Universidade Federal Rural de Pernambuco, Recife.

SANTOS, André Noro dos. **A cultura Otaku no Brasil: Da obseção à criação de um Japão imaginado.** 2017, 223 p. Tese para obtenção de título de Doutor em Comunicação e Semiótica pela Pontifícia Universidade Católica de São Paulo. São Paulo.

SOUSA, Smayk B. **O ensino das lutas na escola.** Belém: Gráfica Paraense Editora LTDA. 2009.

STEFFEN, Renata Aline. **A INFLUÊNCIA DO MIX DE MARKETING E DOS FATORES COMPORTAMENTAIS NAS DECISÕES DO CONSUMIDOR: O Caso SAYURI Produtos Orientais.** 2009. 104 p. Trabalho de Conclusão para obtenção do grau de Bacharel em Administração da Universidade Federal de Santa Catarina. Santa Catarina.

TRIVIÑOS, Augusto Nivaldo Silva. **Introdução à pesquisa em ciências sociais: A pesquisa qualitativa em educação.** Atlas. São Paulo, 1987.

WINTERSTEIN, Claudia Pedro. **Mangás e Animes: Sociabilidade entre Cosplayers e Otakus.** 2009. 77 p. Dissertação (mestrado – Programa de Pós-Graduação em Antropologia Socia, Universidade Federal de São Carlos. São Carlos.

ZUIN, A. Álvaro S.; GOMES, L. R. A formação da subjetividade na Idade Mídia (The formation of subjectivity in the Media Age). **Revista Eletrônica de Educação, [S. l.],** v. 13, n. 2, p. 377–387, 2019. DOI: 10.14244/198271993350. Disponível em:

<https://www.reveduc.ufscar.br/index.php/reveduc/article/view/3350>. Acesso em: 17 nov. 2022.

## 9 APÊNDICES

### APÊNDICE A – INSTRUMENTO DE COLETA DE DADOS



**UNIVERSIDADE FEDERAL DO OESTE DO PARÁ**  
**PRÓ-REITORIA DE PESQUISA, PÓS-GRADUAÇÃO E INOVAÇÃO TECNOLÓGICA**  
**INSTITUTO DE CIÊNCIAS DA SOCIEDADE**  
**PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM CIÊNCIAS DA SOCIEDADE**  
**MESTRADO ACADÊMICO EM CIÊNCIAS DA SOCIEDADE**



#### ROTEIRO DE PERGUNTAS PARA ENTREVISTA

1. Em suas práticas cotidianas ou eventuais, você percebe temas, atividades, vivências relacionadas à cultura oriental?
2. Para você o que é Otaku? Você se autodenomina um Otaku? Justifique.
3. Descreva como foi seu processo de aproximação com a cultura oriental e o que lhe mantém envolvido com essas atividades;
4. O que te motiva a consumir itens dessa cultura?
5. Quais os locais/espços de Santarém que proporcionam vivência com a cultura oriental?
6. Para você qual a influência da cultura oriental em sua vida? Você percebe traços dessa cultura em suas vivências?
7. Que princípios, valores ou características presentes nos Animes e Mangás (ou na cultura oriental) que você considera importante (ou que você valoriza)? Justifique.

## APÊNDICE B – ARTIGO “A IMPORTANCIA DOS EVENTOS OTAKU NO CENÁRIO LOCAL: O ANIMEFEST NO CENTRO DO DEBATE”

Consideração inicial: O texto que se apresentará a seguir foi pensado como produto de uma das disciplinas do Programa, portanto contribui para o debate do texto principal, mas não o compõe diretamente, apresentando itens que se aproximam e itens que diferem do restante da produção.

Como itens de aproximação se destacam alguns fragmentos de texto que fundamentam teoricamente ambas as produções, portanto constam nas duas. Como divergências se destaca a forma como serão citados os entrevistados durante o texto que segue.

### RESUMO

A presente produção se caracteriza como um ensaio etnográfico que busca descrever e debater alguns elementos centrais do “AnimeFest Vol. 4”, evento de cultura pop realizado em junho de 2019 em Santarém-PA. O evento foi um dos, se não o maior encontro do gênero realizado até então na cidade e representa uma forma popular e massiva de relação com a cultura oriental em especial japonesa. A pesquisa embora produtiva é ainda inicial e almeja-se poder aprofundar ainda mais os debates.

Palavras-chave: AnimeFest; Cultura Oriental; Etnografia.

### 1 CONTEXTUALIZAÇÃO

Se observa e pode se afirmar baseado na literatura, como visto em Le Breton (2011), que diversos itens da cultura oriental vêm se aproximando cada vez mais do cotidiano ocidental, e conseqüentemente se globalizando. Na realidade santarena não é diferente, embora aqui, se conte também com fatores culturais amazônicos, região onde se nota forte miscigenação e está em constante processo de ressignificação cultural (FRAXE; WITKOSKI; MIGUEZ, 2009)

Em nossa realidade local já se observa um fenômeno social, assim como o que Gorgatti (2004) destaca em sua obra, em que se presencia a formação de grupos organizados em volta da prática e consumo de itens da cultura pop ou tradicional oriental, com destaque ao papel dos Animes.

A autora define os Animes como desenhos animados japoneses, com personagens orientais, mas onde a narrativa é construída a partir da cultura pop, estes personagens comumente possuem características estéticas exóticas, biótipos magros e andróginos, cabelos



espetados e coloridos, olhos e bocas grandes, roupas que representam tanto a cultura oriental quanto a radicalização do mundo ocidental.

Os Animes surgem como a animação dos Mangás (GORGATTI, 2004) estes que são as histórias em quadrinho japonesas, comumente em preto em branco, apresentando enredos e personagens similares aos Animes e carregando consigo toda uma possibilidade de idealização sobre como é o Japão, quase que em um “Sonho Japonês” (LYUTEN, 1995)

Gorgatti (2004) afirma ainda que nos Animes se pode notar uma tentativa de demonstração da influência da tecnologia oriental sob o mundo ocidental, bem como se percebe que sua ambientação sugere ainda formação de gangues ou pequenas tribos, o que age no inconsciente, especialmente das crianças, em larga escala, já que a autora defende que os Animes geram interesse “incomensurável” no público jovem.

Os debates da autora levam ainda a compreensão que este tipo de item da cultura oriental leva a criação de linguagens, gestos e padrões vestuários, que influenciam a formação de grupos sociais, neste caso grupo denominado Otaku.

O segundo Costa (2011) definir o termo Otaku é uma tarefa difícil, se precisa conversar com eles, conviver com eles. A primeira dificuldade de conceituação para o termo surge de sua origem no Japão, que designava pessoas tão aficionadas por algo que acabavam por se tornar compulsivas e antissociais.

No Brasil por exemplo o autor descreve os Otaku como quaisquer interessados por cultura oriental, expressando esse interesse, em especial, com o consumo de itens disponíveis no mercado relacionados a esta cultura, indo ao encontro dos debates de Gorgatti(2004) que afirma que esse consumo muitas vezes é excessivo, porém na realidade nacional, não se mostra antissocial, pelo contrário, forma grupos que mobilizam atividades coletivas como o evento aqui estudado.

A diferença entre as perspectivas do termo Otaku no Brasil e Japão se dão, Segundo Santos (2017), porque a cultura oriental é hipervalorizada por aqui, então um Otaku, lá consome itens locais, aqui consome algo “importado”.

Em Santarém, alguns eventos como os Encontros Otaku, Invasões Otaku, e AnimeFests, vêm cada vez mais mobilizando adeptos. Estes encontros são voltados a confraternização de indivíduos com interesses comuns, como os da cultura Otaku e Nerd/Geek.

Os termos Nerd e Geek surgem nos Estados Unidos com uma trajetória similar à do termo Otaku, sendo o termo Nerd usado para denominar os jovens do ensino médio, pouco populares, que voltavam sua atenção para jogos eletrônicos, filmes/séries de ficção científica,

entre outros. Com o tempo, esses itens de consumo foram ficando cada vez mais valorizados e o termo Geek surgiu como uma versão menos pejorativa do termo. (BICCA, et al, 2013)

Considerando o contexto e os conceitos apresentados, aqui se propõe identificar, quais alguns dos principais fatores percebidos no último evento que reuniu público mais expressivo antes da pandemia, o AnimeFest.

Aqui se propõe identificar, quais alguns dos principais fatores percebidos no último evento que reuniu público mais expressivo antes da pandemia, o AnimeFest.

Para essa aproximação com o evento, foram realizadas entrevistas com, o principal organizador do AnimeFest e com uma participante do evento, colaboradora na organização e uma das atrações principais do mesmo. Para além disso trago também minhas próprias impressões como participante do evento.

O contato com a participante do evento foi mais fácil por ela já ter sido minha aluna no Karatê-Do. A partir dela que se chegou ao contato com o organizador. Para a realização

das entrevistas e análise dos dados obtidos foram seguidos os procedimentos indicados por Duarte (2004) e Bardin (1995), partindo da pré-análise, contando com transcrição completa das entrevistas, com atenção especial para evitar respostas induzidas e outras interferências que retirem a fidedignidade do conteúdo obtido, se necessário corrigindo erros de concordância, entre outros, ressaltando ainda a manutenção em arquivo das entrevistas na íntegra.

Em seguida foi feita a leitura flutuante do material obtido, para julgamento da necessidade de adequações entre a relação dos objetivos do projeto e os resultados obtidos após a coleta de dados.

## 2 ANIMEFEST, QUANDO, ONDE E QUEM.

A quarta edição do AnimeFest ocorreu nos dias 25 e 26 de junho de 2019, no Paraíso Shopping Center e tinha como lema a “mistura de todos os universos”, fazendo uma alusão ao fato de que o nome do evento traz ênfase as animações japonesas, porém, entusiastas de outros itens de consumo da cultura oriental ou não, como games, super-heróis, entre outros, também se sentiriam prestigiados pelo evento.

O evento contou ainda com alguns convidados especiais, desde pessoas envolvidas com lojas de artigos relacionados as temáticas do evento (que incluem bonecos, chaveiros, camisas, entre outros itens de possível personalização), produtores de eventos, músicos, publicitários, influenciadores digitais, e especialistas em Cosplay.

Segundo Derrari Nunes (2013) Cosplay é uma palavra composta pela junção dos vocábulos, em inglês Cos: costume e Play: brincar, significando o brincar de reproduzir o costume de outro. Porém, na prática, o Cosplay é o ato de se fantasiar de um personagem, seja de um Anime, um super-herói, entre outros, reproduzindo não somente sua vestimenta, mas suas falas, gestos e personalidade. Um bom Cosplay exige uma grande imersão no universo ao qual o personagem pertence, sendo assim, por vezes, algo muito mais profundo e significativo que a roupa que se veste.

Os organizadores do evento “AnimeFest vol. 4” afirmam que o mesmo contou com 500 participantes diretamente ligados ao evento e cerca de 2.000 visitantes que passaram pelo local e se envolveram de alguma forma. O volume de atingidos indiretamente com a produção de fantasias, organização das estruturas, pessoas que souberam do evento pelas redes sociais, entre outros fatores, não foi estimado, mas um breve raciocínio leva a crer que foi de fato um evento expressivo, considerando a população total da cidade de Santarém, que segundo o IBGE tem hoje cerca de 306 mil habitantes.

A maior parte dos participantes do evento são jovens entre 11 e 30 anos, embora o interesse Geek e Otaku não tenha idade, o público também é em sua maioria de classe média, tendo acesso a internet, plataformas de streaming e poder de compra dos produtos vinculados a temática do evento.

### 3 ANIMEFEST, O QUE É E POR QUE OCORRE.

A ideia para o evento surgiu, segundo seu principal organizador, de um apelo recebido de “muitas pessoas da cidade”, visto que, na opinião delas, não havia na época da realização da primeira edição, tantos eventos voltados ao público Otaku quanto se poderiam ou deveriam ter.

Outro elemento considerado pela coordenação foi o de que em capitais próximas, como Belém e Manaus, haviam eventos semelhantes, porém, boa parte dos entusiastas santarenos não teriam condições financeiras de participar de um evento que exigisse uma viagem como estas.

A produção do evento é tida pelo organizador como um ato de “coragem de realizar um evento conforme eles imaginavam, queriam” e neste sentido de materialização de um ideal coletivo. Para tanto, foram consultadas lideranças, pessoas que já haviam organizado eventos anteriores, principais participantes, entre outros.

Após analisar a consulta realizada, foi então feita a proposta de realização do AnimeFest, que juntava vários itens do consumo Geek, com destaque aos Animes, presentes no

nome do evento, este que teve como um dos acontecimentos centrais um concurso de Cosplay, valorizando a cultura Otaku.

Uma preocupação do organizador do evento era compartilhar as experiências de logística, marketing e todos os fatores envolvidos na produção de um evento, com as lideranças que se somaram ao projeto, com a ideia de que cada um pudesse futuramente pensar outros eventos em uma colaboração mútua, o que, segundo ele, se pôde perceber depois com a realização de outros eventos voltados à dança, Cosplay, esportes e outros.

Este processo de construção coletiva atribuía ao coordenador uma posição de responsabilidade central, porém toda a construção do evento era coletiva, criando uma noção de hierarquia democrática, com poderes e deveres partilhados entre um grupo que se envolvia de acordo com sua capacidade e disponibilidade.

Para os participantes, a exemplo da nossa entrevistada, se percebe o AnimeFest como “um meio de unir os universos Geek, Otaku, Nerd, enfim, cultura pop em geral, é um evento que junta mais as pessoas, as pessoas podem se conhecer, trocar ideias, trocar experiências, fazer novas amizades, conhecer pessoas novas e diferentes, conhecer universos diferentes, se interessar por assuntos novos. Ali não é só um lugar de lazer, é um lugar de aprendizado também”.

Embora o evento gire em torno de alguns elementos centrais, se afirma que lá se pode encontrar “todo tipo de pessoas” e isso reforça a fala dos participantes de que nele se pode conhecer muita coisa nova, pois por mais variados que sejam os itens que compõem o AnimeFest, ele tem por essência a união.

Essa essência do evento tem um poder social muito grande, pois permite juntar indivíduos que antes se sentiam sós, e segundo as próprias palavras do organizador do evento, tirar algumas pessoas de quadros de “solidão e depressão”, além de mobilizar uma grande quantidade de participantes.

A relação entre solidão, depressão e cultura Nerd/Geek ou Otaku se expressa nos trabalhos de Santos (2017) Costa (2011), Gorgatti (2017) e Bicca; et al (2013) pois ambos os termos têm origens pejorativas e relacionadas a uma profunda cultura de isolamento dos que possuem gostos diferentes da maioria.

Essa cultura de isolamento é de fato nociva e deve ser combatida, neste caso percebe-se uma profunda culpabilização da vítima, sendo muito importante refletir também o equilíbrio entre a alto-afirmação positiva de ser Nerd/Geek ou Otaku e a obsessão, compulsão e aspecto antissocial por vezes envolvidas nestes grupos.

#### 4 A ESTRUTURA DO EVENTO E SUA PREPARAÇÃO

A primeira preocupação em relação a estrutura do evento foi com a climatização, uma vez que Santarém está localizada em uma região de clima quente e úmido, além de que muitos participantes iriam fantasiados e muitos desses Cosplays aumentam a sensação térmica.

Pensando nisso, o AnimeFest aconteceu no Shopping Paraíso, que por se tratar de um shopping, o evento além da climatização, conta com banheiros higienizados, praça de alimentação e acesso a todas as estruturas comuns, estabelecendo assim uma boa parceria.

Neste sentido, a organização afirma que houve boa disponibilidade dos responsáveis pelo espaço para resolução de questões, bem como a gerência do shopping demonstrou consciência do contexto no qual se desenvolvia o evento.

O AnimeFest já contou com edições não realizadas no Shopping e na comparação feita pelos organizadores, as edições realizadas no Shopping foram “infinitamente” melhores. O evento levou muitas pessoas ao Shopping, mostrando assim sua viabilidade financeira e mercadológica. O sucesso de participação superou as expectativas, levando a hipótese de no próximo encontro buscar um espaço ainda maior.

Nas edições anteriores, havia apenas a cessão do espaço e demais materiais como mesas, cadeiras e outros, ficavam por conta dos organizadores, estes que contavam com os amigos, parentes, convidados e participantes, por vezes, segundo o coordenador, “tirando dinheiro do próprio bolso”, o que não caracteriza um investimento com expectativa de retorno, já que o evento não tem finalidade lucrativa.

Mesmo após o evento passar a ser realizado no Paraíso Shopping Center, essa mobilização coletiva para alguns itens do evento ainda ocorre, fazendo parte da própria essência de trabalho em equipe valorizada pelo grupo.

Estruturas como palco, som e iluminação seguiam o mesmo raciocínio, o que gerava um grande esforço necessário para a execução, e mesmo com todas as dificuldades enfrentadas, o resultado alcançado é considerado bom e gratificante pela organização e pelos participantes.

Algumas lojas passaram a dar mais apoio, na maioria das vezes eram brindes, que se tornavam prêmios para competições e atividades desenvolvidas no evento, como concurso de Cosplay, Karaokê, entre outros.

Muitas vezes o diferente é tratado como exótico e, portanto, comercialmente valioso, porém esse consumo não dá acesso a essência cultural de onde ele provém ou remete, sendo uma relação antropologicamente superficial. (CLASTRES, 2004)

Essa crescente valorização mercadológica do meio Otaku é sensível não somente na fala dos entrevistados, mas também no debate dos autores, a exemplo de Steffen (2009) que traça estratégias de Marketing para produtos orientais, ou de Gorgatti (2004) que levanta os riscos dos excessos neste comércio, passando ainda por Bicca (2013) que ressalta o papel das redes sociais neste processo, chegando a Costa (2011) que destaca a importância dos eventos neste contexto.

Também conscientes da relevância dos eventos, os responsáveis pelo AnimeFest dizem que o trabalho para a sua organização destes é árduo e se afirma fazê-lo por paixão a cultura Geek/Otaku, já que o evento não tem fins lucrativos, e o mesmo raciocínio se estende aos participantes que por vezes gastam muito de seu dinheiro e tempo para ir com um Cosplay novo, uma roupa temática, ou algo do tipo.

## 5 A RELEVÂNCIA DA CULTURA ORIENTAL NO EVENTO E NOS DEBATES

De acordo com as entrevistas do organizador do evento e da convidada especial se pôde perceber que a cultura oriental é central no evento, como seu próprio nome já leva a crer, já que os Animes acabam por atrair público mais entusiasta deste produto em si.

Os jogos eletrônicos japoneses foram outro destaque do evento, sendo cada vez mais popularizados, o que se afirma não somente na fala dos entrevistados, mas também é visto no discurso de autores como Bicca (2013), Costa (2011) e Santos (2017) que ao citarem itens de cultura oriental amplamente consumidos pelos Otaku, também colocam os jogos eletrônicos em posição de destaque.

As séries, filmes e HQs (forma como os fãs apelidaram as histórias em quadrinhos) são itens da cultura ocidental que também agregam público ao evento, mas a maioria do público ainda é tido como aquele influenciado pela cultura oriental.

Este público majoritário, segundo a participante convidada, vai ao evento “com Cosplay de Anime, com a camisa do Anime, vai nas lojas para comprar itens de Animes ou de Mangás e jogos japoneses; a cultura japonesa influencia demais, muito mesmo, não só na questão dos Cosplayers e tudo o mais”.

O fato dos indivíduos se “travestirem” de personagens demonstra que a vestimenta se relaciona com a expressão do corpo contextualizado como aborda Marcel Mauss (2003) trazendo a íntima relação entre o que o corpo expressa e os fatores históricos, sociais, políticos, econômicos e culturais do indivíduo.

Essa perspectiva também é enfatizada por Cavalcanti (2011), para ele, o ato de vestir-se como o outro na natural teatralidade do ritual aproxima os diferentes, tanto no tempo como no espaço, não sendo exclusividade do fenômeno Cosplay oriental, pois também é visto na realidade brasileira em festas tradicionais como os folguedos de boi e outros, isto sem ser mera brincadeira, pois carrega em si toda a carga histórico-cultural do contexto e da percepção individual de quem se fantasia.

Mesmo tais manifestações ocorrendo em diversos locais, o interesse global em atividades de cunho oriental, em especial os Animes, mangás e games, atingem mais diretamente os jovens, como aponta Sang (2009), público ainda no processo de sua formação, o que nos remete também a constituição familiar diferenciada que os orientais fomentam, onde para o senso comum ocidental, a forma de criação dos filhos em países como Japão e China se assemelha mais a um treinamento, tendo como foco o bom rendimento escolar e uma expressão corporal (postura, roupas, gestos, entre outros) sempre muito condizente com os padrões, considerando a visão unívoca de corpo-mente, presente na cultura oriental.

Essa visão de não separação entre corpo, mente e espírito, leva a um raciocínio de que aquilo que o corpo expressa deve ser a realidade da personalidade do indivíduo, criando uma hiper valorização, por exemplo, de como cada um se veste, o que torna o Cosplay também um exercício de autoafirmação.

A realidade vista em eventos como o AnimeFest, gera para alguns um choque cultural, e isso revela que as representações de corpo, expressão corporal, vestimenta e outros fatores comportamentais vistos no ocidente são diferentes, dentre várias possíveis. Assim, a distância entre essas, e as representações orientais vêm diminuindo, prova disso, é a maior inclusão no cotidiano ocidental, de práticas orientais contextualizadas (LE BRETON, 2011).

Mezzaroba (2012) destaca ainda o poder da mídia em qualquer processo, sendo perceptível na mesma, grande presença de produções orientais ou alusões a esta cultura, a exemplo do K-Pop, Animes, Mangás, filmes de ação, entre outros, movimentando também o aspecto mercadológico (STEFFEN, 2009)

Outro fator importante no debate trazido por Sang em sua obra “Estilos de Apego e Bem-Estar Psicológico em Adolescentes Colegiais: Influência de Gênero e Etnia (Oriental VS Ocidental)” publicada em 2009, é o de que diversas atividades de cunho oriental, como os desenhos animados japoneses (Animes) e a música/dança pop coreana (K-Pop), vêm se tornando símbolos de práticas que atribuem status social aos jovens e contribuem na delimitação de guetos comunitários.

Em se tratando da formação de agrupamentos sociais, Gorgatti (2004) ressalta o papel dos Animes na criação de linguagens, gestos e padrões vestuários, que influenciam o meio Otaku, termo definido pela autora como grupo de indivíduos que consomem produtos de origem oriental, sendo este traço comportamental um sinal de apego e forte ligação com esta cultura.

Tal ligação é fortemente questionada nos trabalhos de Lyuten (1995) que já no título de seu livro trata a visão construída pelos ocidentais da realidade japonesa como um “Sonho Japonês”, ou ainda o questionamento de Santos (2017) que também no título da obra “A cultura Otaku no Brasil: Da obsessão à criação de um Japão imaginado” já expressa o aspecto ilusório da visão ocidental, em especial brasileira, sobre a cultura oriental, em especial japonesa.

## 6 DIANTE DA REALIDADE ENCONTRADA...

O evento não se propõe ser exclusivamente voltado à cultura oriental, pelo contrário, sua ideia é agregar o máximo de gostos diferentes, porém os produtos orientais em especial japoneses são, nas palavras dos organizadores, “o principal” atrativo. Em relação a isso, um ponto interessante percebido nas falas em geral é uma aparente redução que se faz da cultura oriental a cultura japonesa e uma percepção fantasiosa da realidade do Japão, o que se vê também no trabalho de Lyuten (1995).

Outro ponto que chama a atenção é o alto grau de investimento financeiro e pessoal em um evento sem fins lucrativos, o que expressa a paixão dos envolvidos pelo projeto e pela cultura oriental/Otaku.

O evento foi a última grande reunião do público Geek/Otaku, antes da pandemia, e imagina-se que há uma ânsia por novos encontros, assim como confessaram os organizadores que já tem planos para assim que possível.

Da mesma forma as descobertas aqui debatidas também são o começo de muitas possibilidades, havendo a necessidade de aprofundar os conhecimentos sobre diversos aspectos aqui abordados.

## 7 REFERÊNCIAS.

BICCA, Angela Dillmann Nunes; CUNHA, Ana Paula de Araújo; ROSTAS, Márcia Helena Sauaia Guimarães; JAHNKE, Max de Lima. Identidades Nerd/Geek na web: um estudo sobre pedagogias culturais e culturas juvenis. **Conjectura: Filos. Educ.**, Caxias do Sul, v. 18, n. 1, p. 87-104. 2013.

CAVALCANTI, Maria Laura Viveiros de Castro. Ritual, drama e performance na



cultura popular: uma conversa entre a antropologia e o teatro. **Passagens**, n. 12, p. 4-19, 2011.

CLASTRES, Pierre. A economia primitiva. In: CLASTRES, Pierre. **Arqueologia da violência: pesquisas de antropologia política**. Trad. Paulo Neves. São Paulo: Cosac e Naify, 2004.

COSTA, Vlad SCHÜLER. **Geração Sentimental: A Construção Social do Otaku**. I Seminário Nacional do Programa de Pós-Graduação em Ciências Sociais – PGCS – UFES, 2011.

DUARTE, Rosália. Entrevista em pesquisas qualitativas. **Educar**, Editora UFPR, Curitiba, n. 24, p. 213-225, 2004.

FRAXE, Therezinha de Jesus Pinto; WITKOSKI, Antônio Carlos; MIGUEZ, Samia Feitosa. O *SER DA AMAZÔNIA: IDENTIDADE E INVISIBILIDADE*. **Ciência e Cultura**. vol.61 no.3 São Paulo, 2009

GORGATTI, Eliana Cristina de Alvarenga Saraiva. A influência da cultura japonesa através dos desenhos animados: animês culturais ou fruto da cultura de massa? **Revista Sul-Americana De Filosofia E Educação**, n 2, 2004.

LE BRETON, David. **Antropologia do Corpo e Modernidade**/ Tradução de Fábio dos Santos Creder. Petrópolis, RJ: Editora Vozes, 2011.

LYUTEN, Sonia M. Bibe. “O sonho japonês” e a difusão do Mangá. **Revista USP**. n. 27, p. 130-137. São Paulo, 1995.

MAUSS, Marcel. **Sociologia e Antropologia**. Tradução: Paulo Nevez. São Paulo: Cosac Naify, 2003.

MEZZARROBA, Cristiano. Sociologia e Educação Física: Abordagem multidisciplinar no trato com o conhecimento e na formação inicial. **EFDeportes.com, revista digital**, Buenos Aires, ano 15, nº 166, março de 2012.

SANG, Ernesto René. **Estilos de Apego e Bem-Estar Psicológico em Adolescentes Colegiais: Influência de Gênero e Etnia (Oriental VS Ocidental)**. 2009. 124 p. Tese (Doutorado – Programa de Pós-Graduação em Psicologia, Instituto de Psicologia da Universidade de São Paulo. São Paulo.

SANTOS, André Noro dos. **A cultura Otaku no Brasil: Da obseção à criação de um Japão imaginado**. 2017, 223 p. Tese para obtenção de título de Doutor em Comunicação e Semiótica pela Pontifícia Universidade Católica de São Paulo. São Paulo.

STEFFEN, Renata Aline. **A INFLUÊNCIA DO MIX DE MARKETING E DOS FATORES COMPORTAMENTAIS NAS DECISÕES DO CONSUMIDOR: O Caso SAYURI Produtos Orientais**. 2009. 104 p. Trabalho de Conclusão para

obtenção do grau de Bacharel em Administração da Universidade Federal de Santa Catarina. Santa Catarina.