

**UNIVERSIDADE FEDERAL RURAL DE PERNAMBUCO**

**Departamento de Ciências Sociais**

**Bacharelado em Ciências Sociais**

Lucas Rodrigo Belo Lopes

***Monogatari* virtual:  
Cultura *otaku*, narrativas e discursos online**

Recife, julho de 2019

**UNIVERSIDADE FEDERAL RURAL DE PERNAMBUCO**

**Departamento de Ciências Sociais**

**Bacharelado em Ciências Sociais**

***Monogatari* virtual:  
Cultura *otaku*, narrativas e discursos online**

Lucas Rodrigo Belo Lopes

Monografia apresentada ao Curso de Bacharelado em Ciências Sociais da Universidade Federal Rural de Pernambuco como requisito para a obtenção do título de Bacharel em Ciências Sociais, sob a orientação da Prof. Rodrigo Vieira de Assis.

Recife, julho de 2019

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP)  
Sistema Integrado de Bibliotecas da UFRPE  
Biblioteca Central, Recife-PE, Brasil

L864m Lopes, Lucas Rodrigo Belo  
Monogatari virtual: Cultura otaku, narrativas e discursos online /  
Lucas Rodrigo Belo Lopes. – 2019.  
73 f. : il.

Orientador: Rodrigo Vieira de Assis.

Coorientador: Daniel Figueiredo de Oliveira.

Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação) – Universidade  
Federal Rural de Pernambuco, Departamento de Ciências sociais,  
Recife, BR-PE, 2019.

Inclui referências.

1. Cultura popular – Japão 2. Ficção japonesa 3. Ciberespaço  
4. Difusão Cultural – Japão I. Assis, Rodrigo Vieira de, orient.  
II. Oliveira, Daniel Figueiredo de, coorient. III. Título

CDD 307

***Monogatari virtual:***  
**Cultura *otaku*, narrativas e discursos online**

Monografia aprovada em \_\_\_\_/\_\_\_\_\_/2019, como requisito parcial para obtenção do título de Bacharel em Ciências Sociais, pela Universidade Federal Rural de Pernambuco - UFRPE, por todos os membros da Banca Examinadora.

**BANCA EXAMINADORA**

\_\_\_\_\_  
Prof. Me. Rodrigo Vieira de Assis, Orientador

Nota \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_  
Prof. Dr. Daniel Figueiredo de Oliveira, Coorientador

Nota \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_  
Prof. Dr. José Carlos Gomes Marçal Filho

Nota \_\_\_\_\_

## AGRADECIMENTOS

Quero agradecer primeiramente a meus pais, Maria Lenilde e Gilberto, por todo esforço em sempre tentar me oferecer a melhor educação que estivesse a seu alcance, também a meus irmãos Jonas e Tiago e toda minha família.

Agradeço também a meus amigos; David, Felipe, Fernando, Giselle, Igor, Lavínia, Luís, Matheus e Mirelly, por sempre me lembrarem o verdadeiro valor das amizades.

Agradeço a UFRPE e a todo o departamento de ciências sociais, alunos, técnicos e principalmente a Júlia Benzaquen, Maria Auxiliadora, Alessandra Uchôa, Fábio Bezerra, Marçal e todos os demais professores que muito me ensinaram e inspiraram.

Aos meus orientador e Coorientador, Rodrigo Vieira de Assis e Daniel Figueiredo de Oliveira, cujo os conselhos, dicas, correções e motivação foram fundamentais para realização deste trabalho.

A meus amigos e companheiros de viagem nessa instituição, Gleyce, Lucas, Miguel, Paulo, Edvaldo e tantos outros sem os quais o percurso por esta universidade perderia boa parte da graça.

Ao Video Quest, na figura de seus criadores, parceiros e inscritos; sem eles está pesquisa não seria possível.

A Osamu Tezuka, Hayao Miyazaki, Makoto Shinkai, Eiichiro Oda, Hiromu Arakawa e tantos outros, cuja as obras marcaram minha vida cada um a sua maneira.

Ao pastor e o monge etíopes que um belo dia descobriram o café, bebida essencial para a produção deste trabalho.

A meu gato, Nero, pois onde o café não foi, seus miados de fome matinal foram para me acordar.

Por fim, a todas as demais pessoas que possa ter esquecido de mencionar aqui (perdão) e que de alguma forma também contribuíram com este trabalho.

## RESUMO

Este trabalho teve como objetivo analisar as relações entre as narrativas ficcionais e os discursos dos indivíduos envolvidos com a cultura *otaku* no ciberespaço brasileiro. Para realizar tal tarefa foi discutido a respeito da cultura *otaku*, destacando sua origem, o contexto que permitiu seu surgimento, os processos envolvidos com este fenômeno e suas características ao se estabelecer no Brasil. Em sequência foi tratado a respeito das narrativas sua função social e declínio, abordando também as narrativas ficcionais que fazem parte do meio *otaku*. Por fim relatamos a experiência empírica que se deu através do canal Video Quest na plataforma de vídeos Youtube, concluindo descrevendo a existência de 3 modelos distintos de Interação entre as narrativas ficcionais e os discursos emitidos dentro deste ciberespaço.

**Palavras- chave:** Cultura *otaku*; Narrativas ficcionais; discurso; ciberespaço;

## ABSTRACT

This work aimed to analyze the relationships between fictional narratives and the discourses of the individuals involved with the otaku culture in Brazilian cyberspace. In order to carry out this task, it was discussed about the otaku culture, showing its origin, the context that allowed its emergence, the processes involved with this phenomenon and its characteristics when establishing itself in Brazil. In sequence, the narrative was treated as its social function and decline, also treating about the fictional narratives that are part of the otaku medium. Finally, we report the empirical experience that has taken place through the Video Quest channel on the Youtube video platform, concluding by describing the existence of three distinct models of interaction between fictional narratives and discourses emitted within this cyberspace.

**Keywords:** *Otaku* culture; fictional narratives; discourse; cyberspace;

## SUMÁRIO

Introdução .....	09
1. O <i>otaku</i> .....	17
2. <i>Monogatari</i> .....	35
3. O virtual .....	46
3.1 Trajetória pessoal e conversão do familiar em objeto de análise .....	47
3.2 O caso do Vídeo Quest .....	49
3.3 Uma netnografia de uma <i>live</i> no Vídeo Quest .....	60
3.4 Três interações e mais um discurso da cultura <i>otaku</i> no ciberespaço .....	64
4. Considerações Finais .....	71
Referências .....	73

## INTRODUÇÃO

Entre as décadas de 60 e 70 o grande crescimento da indústria de animação no Japão fez surgir uma forma de subcultura composta por jovens que nasceram em um contexto de fortes mudanças encabeçadas pelo início da era da informação e suas tecnologias: o fenômeno *otaku*<sup>1</sup>.

Diversas pessoas começaram a manter fortes relações com narrativas ficcionais provenientes de mídias como animes (animação japonesa), mangá (quadrinhos japoneses) e jogos; realizando eventos de encontros entre entusiastas deste determinado tipo de produção e encontrando através da internet seu espaço de expressão.

Contudo, esse fenômeno da cultura *otaku* não se fixou apenas no Japão. A indústria de animação se desenvolveu e se expandiu a níveis mundiais, fazendo com que esse tipo de produção acabasse por se tornar produto de exportação. Como resultado, outras pessoas através do mundo começaram a estabelecer fortes relações com essa indústria cultural.

No Brasil, o início deste fenômeno de maneira mais acentuada se deu nos anos 90 com a exibição do anime Cavaleiros do Zodíaco (Saint Seiya) pela emissora de televisão Manchete. A animação acabou por se tornar um grande fenômeno de audiência, fazendo gerar um interesse nas emissoras de televisão de vincular em suas grades de programação este tipo de produção.

O que se seguiu a este processo foi o início de uma explosão de animes sendo exibidos pelas emissoras e levando o jovem brasileiro a ter um contato com esse tipo de produção. Em pouco tempo os mangá começaram a ser publicados em terras brasileiras, empresas como a Nintendo, a Sony e a Sega começavam a popularizar ainda mais jogos de origem nipônica no Brasil e outros animes acabavam por se tornar sucessos de audiência como nos casos das

---

<sup>1</sup> Na tradução literal do japonês (おたく) significa “Seu lar” sendo uma forma de tratamento respeitosa para se referir a outra pessoa, mas é também termo utilizado no Japão para se referir a alguém que tem um envolvimento profundo e quase patológico com algo (GUSHIKEN e HIRATA, 2014, p. 138).

franquias Dragon Ball e Pokémon.

Todo esse processo levou ao surgimento de uma cultura *otaku* brasileira que persiste até hoje, mesmo com a grande queda da vinculação desse tipo de conteúdo em diversas emissoras. A internet acabou por se tornar o grande espaço de expressão desse grupo e por sua vez também um espaço de debate, onde os envolvidos com esse tipo de cultura realizam discussões a respeito dessas narrativas ficcionais.

Poderíamos enquadrar a cultura *otaku* como uma manifestação da cibercultura, pois seu crescimento e ampliação no mercado mundial acompanham o advento de um “conjunto de técnicas (materiais e intelectuais), de práticas, de atitudes, de modos de pensamento e de valores que se desenvolvem juntamente com o crescimento do ciberespaço” (LEVY, 1999, p. 17). Como uma nova etapa dos processos comunicativos na sociedade “o ciberespaço abriga negociações sobre significados, processos de reconhecimento mútuo dos indivíduos e dos grupos por meio da atividade de comunicação” (LEVY, 1999, p. 229). Assim sendo, nesse ambiente marcado pela ideia de um espaço de diálogo, os discursos têm um papel central.

Nesse ciberespaço a discussão a respeito das narrativas ficcionais da cultura *otaku* acaba em determinadas vezes por envolver questões reais que vão para além dos conteúdos presentes nessas obras. Assim é comum ver surgir discursos em que essas obras se tornam uma ferramenta de compreensão da realidade. Todavia, é comum no Japão e em outros lugares a visão do *otaku* como um indivíduo que faz uso desses produtos como uma válvula de escape para sua realidade e um substituto das relações em sociedade, como nos mostram Eiji e Lamarre (2013, p. 252. Tradução nossa)<sup>2</sup> “na sociedade japonesa, o termo “*otaku*” ganhou uma conotação muito negativa, descrevendo jovens com severos problemas de socialização”.

Frente a esse fenômeno do ambiente virtual brasileiro é possível levantar a seguinte questão: como as narrativas ficcionais presentes na cultura *otaku* interagem com os discursos produzidos pelos indivíduos que se relacionam com a mesma, no ciberespaço brasileiro?

Acreditamos que, para além de meras histórias, essas narrativas ficcionais seriam parte da formação identitária dos jovens envolvidos com a cultura *otaku*. Assim dentro da perspectiva de uma realidade flexível, onde graças a elementos como o virtual ocorre a ampliação das

---

<sup>2</sup> in Japanese society, the term “otaku” took on very negative connotations, describing young people with severe socialization problems.

dimensões em que se estabelecem relações sociais, essas narrativas assumem um posto dentro dessa realidade. Os discursos tendo como base essas narrativas seriam frutos de um processo de interação entre os conteúdos dessas narrativas ficcionais e os do indivíduo, tendo como resultado interpretações tanto da própria obra como de suas realidades.

Para comprovar tal hipótese pretendemos aqui analisar as relações entre as suas narrativas ficcionais e os discursos propagados no ciberespaço brasileiro pelos indivíduos relacionados com a cultura *otaku*. Para isso será necessário, além de discutir a própria cultura *otaku*, refletir sobre a indústria cultural com ela envolvida, especialmente no que concerne o ciberespaço no qual ela se expressa. Trataremos dos conteúdos presentes em algumas narrativas ficcionais presentes na cultura *otaku*, discutindo-a no âmbito do contexto brasileiro.

O ciberespaço, a informática e as novas tecnologias comumente estão em discursão nos tempos atuais, onde esses meios vêm ganhando cada vez mais importância ao passo que sua difusão se amplia ainda mais e cada vez mais intensamente. É possível afirmar que nunca na história da humanidade tantos grupos diferentes mantiveram contatos tão intensos e frequentes quanto atualmente no início do século XXI.

Basta um olhar, até mesmo relapso, para verificar o grande número de pessoas que se mantêm conectadas o máximo possível dentro deste mundo virtual, que já se tornou um elemento comum da vida cotidiana de grande parte da população mundial. Dentro deste mundo virtual espaços como o das redes sociais ganham cada vez mais importância e poder, percorrendo um amplo leque de relações existentes no interior de diversos ambientes virtuais.

Como ressaltamos anteriormente a cultura *otaku* encontra seu principal meio de expressão e vivência dentro desse universo, pois constitui um elemento significativo para compreender a influência da miríade de relações ocorridas dentro do ciberespaço.

A cultura *otaku* vem sendo estudada de maneira mais ampla desde a década de 90, mas quando colocamos os olhares sobre tais estudos é possível notar uma certa lacuna quanto ao contexto do ciberespaço. Grande parte dos materiais disponíveis se incubem de traçar perfis identitários, comportamentais e de consumo dos indivíduos que se envolvem com a mesma, como por exemplo no trabalho “Processos de consumo cultural e midiático: imagem dos 'Otakus', do Japão ao mundo” de Gushiken e Hirata e em “Otaku: Japan’s Database Animals” de Hiroki Azuma.

Alguns outros estudos se debruçam mais sobre a própria indústria envolvida no cenário da cultura pop japonesa, como o já citado estudo de Eiji e Lamarre (2013). Contudo, não observamos muitos estudos que enfatizam o ambiente virtual em que esses indivíduos se relacionam, sendo este visto apenas como o seu local de maior expressão. O contexto do virtual aparece muitas vezes como um fator de influência, mas poucas vezes é tomado como campo de pesquisa ou estudos interessados em compreender a cultura *otaku*.

Esse olhar é ainda mais escasso se consideramos o contexto brasileiro, onde os estudos sobre as manifestações da cultura *otaku* no ciberespaço local ainda são poucos e não conta com obras que possam ser consideradas seminais para uma análise. Embora ainda incipiente, vale lembrar do trabalho de André Noro dos Santos, “A cultura *otaku* no Brasil: da obsessão a criação de um Japão imaginado” (2017), em que é discutida as relações comportamentais da cultura *otaku*, com ênfase em fenômenos de hibridização ou mestiçagem cultural.

Como alguém que se insere dentro de espaços virtuais de expressão da cultura *otaku*, podendo até mesmo me considerar um envolvido com a mesma, sempre me chamou a atenção como certas discussões a respeito das obras ficcionais acabavam por levar a debates sobre assuntos maiores que se desdobravam em verdadeiros embates entre diferentes visões de mundo.

Ao falar de obras como *Death Note*<sup>3</sup>, por exemplo, várias discussões acabavam por abordar temas como ideias de justiça, pena de morte, desumanização, entre outros. Tais debates acabaram por levar a questionar o papel de tais narrativas ficcionais, resultando assim na concepção deste trabalho que poderá ajudar no tratamento para com as questões empíricas e teóricas expressadas anteriormente.

Se nosso intuito é o de analisar o ciberespaço onde os indivíduos que se relacionam com a cultura *otaku* se expressam, é preciso estabelecer uma atitude que o concebe como um ambiente amplo e multifacetado, mesmo quando objetivado dentro do contexto brasileiro. Isso significa dizer, em termos metodológicos, que é preciso estabelecer uma estratégia para analisá-lo, selecionando adequadamente dentro da comunidade virtual presente em diversas plataformas um caminho plausível para a realização deste estudo.

---

<sup>3</sup> Anime / manga que conta a história de um jovem que encontra um caderno com poderes sobrenaturais, onde qualquer pessoa que tenha o nome escrito em suas páginas morre, assim faz uso do caderno para matar criminosos em busca de sua visão de um mundo melhor.

Na busca por uma apropriação ampla e não reducionista, embora relativamente delimitada para fins operacionais da condução do inquérito sociológico, foi preciso selecionar uma delimitação para analisar este fenômeno. Voltamos nosso olhar para a popular plataforma de vídeos da Google, o YouTube, na medida em que concentra, em um único sítio, uma pluralidade de expressões da cultura *otaku* no ciberespaço. Olhando para os objetivos de pesquisa, os vídeos presentes nessa plataforma já oferecem material suficiente para uma análise inicial do fenômeno investigado, tanto nos vídeos veiculados por canais especializados quanto nos discursos disponibilizados no espaço para comentários dos internautas, que não apenas indicam pistas para a análise dos significados que mobilizam os indivíduos, mas, especialmente, revelam muito das lógicas interativas que dinamizam a comunidade.

Através dos canais, espaços onde os produtores de conteúdo disponibilizam seus vídeos e que compõem o YouTube, esta pesquisa pôde encontrar locais de reunião da comunidade virtual ligada à cultura *otaku*. Foi possível definir, após acompanhar publicações de diversos produtores de conteúdo, o local desta pesquisa nos canais que abordam temas referentes à cultura *otaku* no YouTube voltados especialmente para o público brasileiro. Dentre os canais com esse perfil, o canal Vídeo Quest se destacou e será aquele aqui melhor considerado para fins de análise, tanto pelo volume de sua produção quanto pelo perfil do modo como trata e propõe reviews de animes, magas e jogos eletrônicos.

Nesse sentido, os sujeitos que esse trabalho busca tratar são definidos como usuários da plataforma de vídeos YouTube (tanto produtores de conteúdo quanto espectadores) no contexto brasileiro, que interagem nessa plataforma com conteúdos voltados para a cultura *otaku*, sendo sobre os discursos que estes indivíduos manifestam nesses espaços o núcleo duro sobre o qual nos debruçamos. Foram considerados tanto produtores de conteúdo quanto inscrito no canal Vídeo Quest, na medida em que ambos atuam na produção de sentidos relacionados à cultura *otaku* nesse espaço de conteúdo.

Quanto aos inscritos, sua seleção foi definida através de sua participação nos canal selecionado para a realização deste trabalho. Assim buscamos sujeitos que tinham manifestado seus discursos através de recursos da plataforma de vídeo como comentários, chats de transmissão ao vivo ou em vídeos no canal.

Para realizar a coleta de dados para esta pesquisa foi utilizado como método principal a netnografia. A netnografia, para usar as palavras de Kozinets (2014, p. 9), é “[...] uma forma

especializada de etnografia adaptada às contingências específicas dos mundos sociais de hoje mediados por computadores”. Esse autor oferece um conjunto de diretrizes para realização de uma pesquisa através desse método, indicando que o primeiro desafio para um trabalho tanto etnográfico quanto netnográfico seria o processo de entrada (*entreé*) no universo a ser estudado, que se inicia antes do processo de recolha de dados. Seguindo seu raciocínio, é preciso que o pesquisador observe e procure conhecer o seu campo e aqueles nele envolvidos, apreendendo os códigos nativos para poder compreender os mecanismos a partir dos quais suas práticas e seus discursos ganham sentido. Em suas palavras, netnografia requer um plano que prevê a entrada, a coleta e a interpretação dos dados, seguindo princípios éticos para uma devida representação do universo objetivado (KOZINETTS, 2014). Esses passos que aproxima o trabalho etnográfico e o netnográfico, mesmo sem esquecer de suas diferenças, dividem um mesmo padrão estrutural metodológico, que nos mostra que ainda se trata de uma atitude racional comum baseada em ferramentas adequadas para a análise de fenômenos como o aqui analisado.

O processo da coleta de dados através da netnografia se baseia em 3 momentos distintos; o primeiro se trata da busca dos dados culturais arquivais, onde o pesquisador coleta dados através dos registros de interações comunicacionais de uma comunidade. Esses dados arquivais “[...] podem ser usados de um modo análogo àquele em que os dados arquivais e históricos são utilizados em etnografias para ampliar e aprofundar o conhecimento do contexto cultural” (KOZINETTS, 2014, p. 101). Em sequência temos os dados extraídos, que se referem aos dados produzidos através da interação do pesquisador com as comunidades e podem envolver entrevistas, questionários, registros da participação em chats e fóruns entre outros meios. Por fim temos dados de notas de campo baseados na experiência do pesquisador durante o processo de coleta de dados, um relato abordando suas vivências durante o desenrolar da pesquisa.

Para a análise dos dados coletados através desse método, esta pesquisa pretende fazer uso da perspectiva da análise dos discursos emitidos e captados no canal, em que me baseei em contribuições da análise do discurso, utilizando-a a partir de uma apropriação particular dos seus fundamentos.

O campo da análise do discurso é permeado por variadas perspectivas teóricas e metodológicas, entre as quais se destaca a análise do discurso francesa. Michel Pêcheux (1990) descreve três distintas tradições ligadas a análise do discurso.

A primeira ligada a um caráter funcional–estruturalista foca na influência da estrutura na formação do discurso, tratando estes como formas homogêneas dominadas por uma única perspectiva ideológica, onde o sujeito apenas reflete os conteúdos da estrutura maior que perpassa os discursos. Nessa tradição, seu agir metodológico se fundamenta na busca de elementos empíricos representado pelos termos do discurso que compõem o corpus da análise, assim buscando a repetição, o sentido e contexto dos termos presentes no discurso para desvelar seus conteúdos ideológicos.

A segunda tradição de análise do discurso se afasta da visão de um caráter homogêneo e único nos discursos, assumindo estes como resultantes de um processo de disputa de diferentes conteúdos ideológicos fazendo surgir assim a noção de formação discursiva. Assim o processo da análise do discurso deveria seguir para a identificação destes conteúdos ideológicos em disputa e buscar qual destes se destaca na manifestação do discurso, sendo esta a noção de interdiscurso. Por outro lado, essa perspectiva ainda mantém o indivíduo como inerte em relação a formação do discurso, colocando-o apenas como um ponto de disputa entre as correntes ideológicas.

Por fim a terceira tradição se forma a partir de um processo de “interrogação-negação-desconstrução das noções postas em jogo na AD” (PÊCHEUX, 1990, p. 315). O outro considerando a si mesmo no processo de formação discursiva abre espaço para perceber o processo de forte diferenciação nas identidades que acaba por levar perspectivas como as anteriores ao seu limite. A rigidez metodológica é posta de lado dando lugar a uma grande gama de alternativas e possibilidades de experimentação na análise do discurso.

A dissociação entre análise linguística e discursiva torna sem sentido a ideia de análise sequencial dos termos que, compõem a ideia de corpus da primeira tradição de análises (PÊCHEUX, 1990, p. 316.),

O desenvolvimento atual de numerosas pesquisas sobre os encadeamentos intradiscursivos -- "interfrásticos" - permite à AD-3 abordar o estudo da construção dos objetos discursivos e dos acontecimentos, e também dos "pontos de vista" e "lugares enunciativos no fio intradiscursivo". (PÊCHEUX, 1990, p. 316.).

Como a citação acima nos mostra o indivíduo ganha autonomia e participação com relação aos discursos, este agora não é mais visto como um elemento inerte que apenas sofre

influência da máquina estrutural ideológica, mas sim como um elemento posto dentro do processo.

Pretendemos buscar uma abordagem mais próxima desta tradição de análise do discurso, pois ela reflete muito dos elementos que buscamos através de nossos objetivos e hipótese. Contudo, a análise que realizaremos se tratará na verdade de um método com fortes inspirações na análise do discurso, onde analisaremos as falas, seu contexto, o local onde são expressas, seus emissores e receptores, mas não será uma análise aos moldes tradicionais, pois as mesmas trazem consigo um forte caráter teórico para além do método que pode se demonstrar muitas vezes conflitante ou pouco produtivo em relação a nossa análise. Fazendo uso da liberdade de experimentação metodológica que marca as tradições mais recentes de análise do discurso.

Ao invés de nós debruçar sobre termos e conceitos específicos apresentados na forma do discurso, voltamos nosso olhar justamente para o modo como tal discurso traz a narrativa ficcional em seu conteúdo, em relação também a seu sentido e contexto de expressão, tomando como categoria analítica a interação entre narrativa e discurso para tratar de nossos dados, mas sem deixar de abordar também o papel exercido pelos discursos dentro do fenómeno social ao qual buscamos interpretar.

Com essas considerações em mente, este trabalho consistirá primeiramente em uma discussão a respeito do fenómeno da cultura *otaku*, posteriormente também enfatizando seu contexto no Brasil; na sequência nos debruçaremos sobre as narrativas tanto no geral como as ficcionais presentes neste meio; por fim será apresentada a experiência de campo e fecharemos o trabalho com a análise dos dados obtidos.

## 1. O OTAKU

Para iniciarmos é preciso adentrar primeiramente em questões relacionadas à cultura *Otaku*: seu início, desenvolvimento e as diferenças que este fenômeno apresenta com relação ao contexto brasileiro. Para tanto, vale refletir sobre a contribuição de Hiroki Azuma (2001).

Azuma (2001) descreve a cultura *Otaku* como resultante da influência das ideias do pós-modernismo no contexto de recuperação do pós-guerra no Japão. Seu livro inicia introduzindo seu entendimento sobre cultura *otaku*, sendo este “aqueles que se entregam a formas de subcultura fortemente ligadas a animes, vídeo games, computadores, ficção científica, efeito especiais, figurinos de animes e mais [...]” (AZUMA, 2001, p. 3). Partindo dessa conceituação, o autor indica três diferentes gerações que seriam responsáveis pela concretização da cultura *otaku*.

A primeira geração se situa no entorno da década de 60 e seriam marcados por produções como *Mobile Suit Gundam* e *Space Battleship Yamato*. Já a segunda geração teria nascido na década de 70 e acompanhado o crescimento e expansão da cultura *otaku*. A última geração por sua vez teria iniciado nos anos 80 e teriam como sua principal marca o anime *Neon Genesis Evangelion* (AZUMA, 2001, p. 6).

Para Azuma (2001) a cultura *otaku* não estaria ligado a uma expressão intrinsecamente japonesa, mas essa seria a expressão de tendências pós-modernas que atingiriam todo o mundo. Para ele, essas tendências estariam ligadas a uma forte influência cultural norte-americana. Nesse sentido, a cultura *otaku* se trataria da domesticação de influências americanas pela cultura japonesa.

Esse processo se tornou possível, segundo o autor, graças ao cenário instalado no Japão no período pós-guerra, onde a busca por um ideal de modernização fez o país abraçar tendências que se popularizaram pelo mundo, principalmente as da pós-modernidade, construindo assim um Japão idealizado posto a frente do resto do mundo ao abraçar estas tendências. Todavia, Azuma (2001) destaca que após os anos 80 este processo se mostrou apenas como uma mera fantasia, que no entanto se manteve viva dentro da cultura *otaku*, que continuou a abraçar esse Japão idealizado.

Ainda traçando a influência da pós-modernidade dentro da cultura *otaku*, Azuma (2001),

utilizando-se da ideia de simulacro proposta pelo filósofo francês Jean Baudrillard, descreve a relação dos envolvidos com esse fenômeno para com produções como os *Doujinshi*<sup>4</sup>. Estas produções constituem uma forma de simulacro, pois se situam entre o original e a cópia, de forma que muitas vezes se utilizam de elementos de outras narrativas na composição de uma nova.

O autor nos revela que o processo destacado na pós-modernidade que levou a extinção das grandes narrativas – como a religiosa e a científica – ao atingir os jovens fez com que eles buscassem preencher o lugar deixado pelas anteriores com produções como animações e quadrinhos. O *otaku*, longe de estar preso na ficção, a escolheria em detrimento da realidade, tirando desta conteúdos valorativos para si.

Ao tratar das ideias de Otsuka Eiji, o autor nos apresenta as visões sobre pequena e grande narrativa, onde as pequenas se constituem como partes menores das grandes narrativas. Mesmo conteúdos separados, as pequenas narrativas remontam a uma mesma fonte que as une e dá sentido, uma grande narrativa.

Este modelo constitui a teoria do consumo de narrativas de Eiji, que Azuma (2001) aplica à cultura *otaku* e revela que este tipo de relação torna propício o surgimento de simulacros, pois quando frente aos limites da grande narrativa o indivíduo sente-se na capacidade de expandi-la por ele mesmo.

Ainda utilizando das ideias de Eiji, o autor toma a teoria do consumo de narrativas para apresentar suas concepções sobre os modelos de apreensão da realidade na modernidade e na pós-modernidade. A relação descrita por Eiji, para Azuma revela o que este chama de *Tree Model* (modelo árvore), que, por sua vez, é o modelo dominante de apreensão da realidade na modernidade, constituído por uma parte mais exterior onde se encontram as pequenas narrativas.

Todavia com a pós-modernidade haveria o surgimento de um novo modelo de apreensão, o *Database Model* (modelo banco de dados). Este modelo é marcado pelo fim da grande narrativa, constituindo-se de um conjunto de pequenas narrativas, sem a necessidade de se ligarem através de uma única fonte maior. Ao invés disso, as pequenas narrativas se acumulam e formam assim uma espécie de banco de dados.

---

<sup>4</sup> Mangá produzidos de forma independente, sem envolvimento com editoras, e produzidos por fãs.

Dentro da cultura *otaku*, Azuma (2001) nos mostra que as primeiras gerações lidavam com as suas produções através do modelo de árvore, assim as obras ficcionais da cultura *otaku* tomavam o lugar da grande narrativa, onde diversas obras estariam conectadas formando uma grande estória a partir do conjunto de seus conteúdos individuais (pequena narrativa).

O autor nos apresenta como exemplo a franquia de *Gundan* que é composta por diversas obras com interligações, assim essas obras, como o primeiro anime de *Móbile Suit Gundan* que seria uma pequena narrativa que se conecta a outras obras através da grande narrativa que é a franquia *Gundan*.

Todavia, com as novas gerações, a partir dos anos 90, o modelo árvore deu lugar ao banco de dados, pois estas gerações já nasceriam em um contexto de forte imersão dentro das relações da pós-modernidade, onde a ideia da grande narrativa já teria perdido seu valor. Assim, as obras desta geração se focam nas pequenas narrativas, que se constituem muitas vezes de meros elementos como cenários, design de personagens entre outros.

A narrativa em si dentro dessas obras perderia totalmente seu valor. Esse fenômeno é ressaltado por Azuma (2001) através do fenômeno do *moé*, onde no meio *otaku* seria a relação de afeição e administração por um personagem, muito baseado em seu design, suas ações e personalidade ao invés de seu papel para a narrativa em si.

Para exemplificar as obras desta geração o autor nos traz como exemplo *Neon Genesis Evangelion*, que ao contrário do modelo apresentado com a franquia *Gundan*, sua história é muito mais voltada para os personagens, em detrimento do aprofundamento e da construção de um mundo, isentando-se de cobranças nesse sentido. Ao invés de se expandir em diferentes produções aprofundando sua história, essa se dá como uma obra fechada.

Para Azuma (2001), o grande atrativo de *Evangelion* seria muito mais seus personagens e cenários e não a narrativa em si, assim o banco de dados se sobrepõe a narrativa e cria o que o autor denomina de a grande não narrativa, onde os elementos como personagens, cenários, acontecimentos; se sobrepõe a narratividade.

A dominação dos elementos *moé* nas novas gerações da cultura *otaku* leva também a uma padronização dos estilos, onde as obras buscam cada vez mais o conjunto de elementos mais populares para atribuir a suas produções, assim essas obras, na visão de Azuma (2001), tornam-se algo mais próximo do *merchandising* do que de uma narrativa em si.

Esses elementos também trariam consigo uma nova forma de simulacro, onde ao invés de se basear na relação entre o original e a cópia, a qualidade de uma obra seria atribuída por sua capacidade de remeter ao banco de dados, que na cultura *otaku* está preenchido pelo moé.

Em sequência, Azuma (2001) toma das ideias do filósofo Russo Alexandre Kojév, que baseado na filosofia hegeliana destaca que o ser humano se concretiza como tal a medida em que nega a natureza e a confronta. A diferença entre o humano e o animal estaria contida na destinação entre desejo e necessidade.

A necessidade que domina o animal se baseia em algo que se satisfaz a medida que se obtém o que é precisado. Já o desejo, que marca o humano, tem uma dimensão maior a partir do momento que necessita do outro para se satisfazer. Azuma (2001) exemplifica esta relação com base no sexo: o desejo sexual para se satisfazer necessita do outro, a animalização ocorreria quando o papel do outro é retirado da relação e tomando o sentido de coisa em seu lugar, no caso do sexo teríamos a indústria do sexo.

Em Kojév a sociedade americana é dotada de um caráter de animalização inerente, na medida em que esta se concretiza através do consumo, buscando a coisa e eliminando o papel do outro. Azuma (2001) vê a sociedade japonesa em um estado entre animalização e o humano, o qual denomina de esnobismo, na medida em que elementos como o suicídio ritual demonstram uma negação ao instinto natural de sobrevivência, mas não pode se caracterizar como um motor para a história. Já na cultura *otaku*, que como relatado anteriormente simboliza uma americanização do Japão, a animalização se manifesta fazendo com que muitos dos envolvidos com a mesma passem a buscar satisfação de suas necessidades emocionais dentro das obras que a compõem.

Se contrapondo as ideias de Azuma, onde a origem da cultura *otaku* está ligada a emergência do projeto da pós-modernidade, temos Eiji e Lamarre (2013) que atribuem o surgimento deste grupo através da união de tendências que se apresentaram no período da segunda guerra unidas sobre a égide das tendências fascistas que o estado japonês apresentava.

Eiji e Lamarre (2013) destacam que no início do século xx no Japão assim também como na Europa ocidental, se destacavam movimentos de vanguarda nas artes e entre eles o construtivismo ganhava espaço, no cenário nipônico um dos seus principais representantes seria Murayama Tomoyoshi que introduziria fortes mudanças nas formas de desenho comuns na arte tradicional japonesa.

“Sob a rubrica do construtivismo, Murayama inclui (a) americanismo, (b) formas mecanizadas de expressão destinadas às massas, (c) glorificação do mecânico em si mesmo e, (d) formas construtivistas de expressão usando designs geométricos e materiais” (Eiji e LAMARRE, 2013, p. 253 tradução nossa)<sup>5</sup>. Na citação Eiji e Lamarre nos apresentam os elementos principais que foram introduzidos nas formas de desenho no Japão graças a influência do construtivismo. O exemplo de Murayama foi seguido por diversos jovens artistas da época o que popularizou sua forma desenho.

Contudo com aproximação da vanguarda construtivista russa com Stalin, até então como um dos principais polos deste movimento, muitos artistas japoneses trocaram este movimento e passaram a se dedicar ao sócio realismo. Neste ponto Eiji e Lamarre nos apresentam a história de Takakimi Michinao, artistas que participou do movimento construtivista japonês até posteriormente assumir o pseudônimo de Tagawa suhio e se dedicar a produção de mangá.

Por este fato foi considerado um traidor por muitos artistas que o acusavam de largar o movimento e arte para se dedicar a produtos de massa, entretanto Tagawa trouxe para sua arte nos mangá muito das ideias de desenho do construtivismo e o aliou a uma forte inspiração nas produções da Disney, e acabou por se tornar um dos responsáveis pela fundação das formas de manga modernas.

Nos anos 30 no Japão as produções da Disney se encontravam popularizadas e figuras como o Mickey mouse já faziam parte do imaginário da população, dessa forma diversos mangas principalmente os voltados ao público infantil tinham personagens que se assemelhavam a os da Disney, principalmente ao Mickey mouse; ocorria também a venda de diversos produtos frutos da pirataria relacionados também a Disney. Tagawa através de sua influência do construtivismo via a figura do Mickey da mesma forma que outra obra deste movimento, como uma construção, um modelo composto por formas geométricas.

Eiji e Lamarre (2013) descrevem este processo como a “Disneyficação” do mangá japonês vendo esta como a real origem das obras modernas. Nesta posição o autor revela que a visão que pregava a origem dos mangá em obras tradicionais do período Edo como *Choujo Jimbutsu giga*, só se faria presente nos mangas até o final da década de 20 onde o estilo de desenho “*Toba-e*”, presente nestas obras tradicionais, ainda poderia ser encontrado.

---

<sup>5</sup> Under the rubric of constructivism, Murayama includes (a) Americanism, (b) mechanized forms of expression intended for the masses, (c) glorification of the mechanical itself, and (d) constructivist forms of expression using geometrical designs and materials.

Todavia o mangá moderno teria sua origem neste processo de Disneyficação. Para demonstrar este ponto o autor faz uma comparação entre os desenhos presentes no *Choujo jimbutsu giga* e alguns personagens de Osamu Tezuka, considerado o pai do mangá moderno e um dos principais nomes entre os mangaká<sup>6</sup> do período pós guerra; tentando mostrar a proximidade maior das ilustrações de Tezuka de personagens como o Mickey mouse ao invés das gravuras das tradicionais.

Ainda sobre a visão da arte tradicional japonesa como fonte de origem para os mangá, Eiji e Lamarre (2013) comentam um exercício proposto por Takahata Isao um dos responsáveis pelo estúdio Ghibli, proeminente estúdio de animação japonesa vencedor do Oscar de melhor animação com o filme “*A viagem de Chihiro*”, onde uma gravura tradicional é remontada seguindo o estilo de quadrinização dos mangá modernos, para assim evidenciar uma forma de leitura sequência da gravura.

Eiji e Lamarre (2013) destacam que esta visão sobre a arte tradicional japonesa não se concretiza, pois a mesma é dotada de um sentido de leitura diferenciado, onde através de uma linha horizontal se desenrolam os eventos a qual a gravura tenta retratar. Contudo tal exercício evidencia para o autor outro importante elemento no surgimento do mangá moderno, a influência das ideias de montagem de Eisenstein, o processo de “Eisensteinificação” da arte japonesa.

Sergei Eisenstein foi um renomado cineasta soviético conhecido por sua teoria de montagem, onde as cenas eram divididas em várias partes e remontadas criando assim um estilo de narrativa sequencial. Sua teoria de montagem e influência presente em filmes até os dias atuais. Eiji e Lamarre relatam que o próprio Eisenstein via na cultura japonesa a presença da ideia da montagem e tentava evidenciar sua visão através de exemplos como o da forma de escrita, onde propunha que a escrita japonesa já se baseava na montagem, pois utilizava diferentes ideogramas pra expressar uma ideia, como na junção do ideogramas de água e olho que juntos formariam a palavra lágrima (namida).

Mesmo que apenas o filme *Old and new* de Eisenstein tenha sido lançado no Japão no período anterior a segunda guerra Mundial ( os demais só estariam disponíveis após este período) sua teoria de montagem já era amplamente difundida e vista como parte de um movimento de vanguarda, se tornando influência para diversos produtores de filmes na época.

---

<sup>6</sup> Como são designados os autores de mangá no Japão.

Com sua teoria de montagem também se difundiu sua visão a respeito da cultura japonesa como montagem.

Um dos jovens fortemente influenciados pelas ideias de Eisenstein foi Imamura Taihei. Imamura começou sua carreira como um crítico de cinema que tinha grande proximidade de ideais marxistas e uma admiração pela Disney e o cinema. Durante a guerra Imamura deixaria sua proximidade com o marxismo de lado, adotando uma postura mais nacionalista e patriota, mas sem deixar de lado sua admiração pela Disney e pelo cinema, principalmente o de Eisenstein.

Era comum no período da guerra a produção dos chamados filmes de guerra, que retratam as ações militares com um caráter informativo educacional ao mesmo tempo que usados como propaganda. No Japão esse filmes eram conhecidos como filmes de cultura. Imamura esteve envolvido na produção de diversos destes filmes, mas insistia que o país se encontrava em um Estado de desvantagem por não ser capaz de produzir animações como as da Disney.

Suas demandas foram atendidas quando o mesmo recebeu financiamento da Marinha nacional para a produção do primeiro filme de cultura em animação, fazendo assim nascer *Momotarō: umi no shinpei*. O filme retratava a campanha militar japonesa na Indonésia utilizando como personagens animais antropomorfizados como era marca das animações da Disney e de outros estúdios.

Eiji e Lamarre (2013) destacam três características essenciais presentes nesta produção, o primeiro se trata da coexistência entre o estilo de desenho da Disney e o realismo. Enquanto os personagens são retratados como estilo de animação da Disney e os cenários, os armamentos e diversos outros elementos são retratados de uma maneira realista. Este realismo ao redor dos personagens é algo que se faz presente mesmo nas animações modernas como em *Neon Genesis Evangelion*.

O segundo ponto se trata da estética da composição cinematográfica, onde o uso de ângulos baixos de câmera para mostrar personagens, o plano de fundo turvo para destacar a ação principal, entre outros elementos presentes no filme demonstram a influência do cinema de Eisenstein, pois muitas são as marcas presentes na maior parte de seus filmes e usados com os mesmos propósitos. Muitos desses elementos podem ser encontrados até hoje em diversas produções do estúdio Ghibli.

Já o terceiro ponto é a criação de uma imagem através da montagem dos cortes, técnica que se tornou comum nos filmes de cultura e que para Eiji e Lamarre (2013), evidenciam que a ideia de montagem e cultura japonesa acabaram por se tornar sinônimos com a influência de Eisenstein.

Em suma, nessa composição cinematográfica, trabalho de câmera e edição, *Momotaro: Umi no shinpei* mostra afinidade com o estilo documentário de filmes de cultura. O primeiro longa metragem de animação no Japão foi um “filme de cultura” feito de acordo com os princípios de filme de Eisenstein e usando personagens e técnicas Disneyficadas. (EIJ I e LAMARRE, 2013, P. 272 tradução nossa)<sup>7</sup>

O filme teve seu lançamento em 1945, mas contou com poucas exibições. Uma destas aconteceu em Osaka antes da cidade sofrer bombardeios em decorrência da guerra. Nessa ocasião o jovem O Osamu Tezuka teve contato com a obra que o marcou profundamente.

Tezuka, como já mencionado considerado por muitos o pai do mangá moderno, foi marcado profundamente pelas ideias e pela estética de *Momotarō: Umi no Shinpei*, principalmente pela convivência entre o realismo e o estilo de desenho da Disney, traduzindo essa ideia para o mangá como mostra seu trabalho em *Shori no hi made*, onde a o retrato da perseguição de um personagem por um avião militar sendo possível notar forte influências das cenas de *Momotaro: Umi no shinpei*.

Nesta obra Eiji e Lamarre (2013) destacam outra importante contribuição de Tezuka ao mundo dos mangá, o que ele chama de “*Mortal Body*” ou “*Flesh-and-blood-body*”, os personagens de Tezuka são dotados de uma corporificação onde são capazes de sangrar e se ferir, dotados de violência e sexualidade, o que se distancia das ideias de animação do modelo da Disney.

Eiji e Lamarre (2013) concluem seu texto destacando que a origem dos animes e mangá como conhecemos não pode ser encontrada no tradicionalismo ou na visão de uma pós-modernidade, mas sim em uma aliança profana entre Disney e Einstein sobre a direção do fascismo.

---

<sup>7</sup> in sum, in its cinematic composition, camera work, and editing, *Momotarō: Umi no shinpei* shows affinity with the documentary style of culture films. The first feature-length animation in Japan was a “culture film” made in accordance with Eisenstein’s film principles using Disneyfied characters and animation techniques

Existem dentro da cultura *otaku* diferentes abordagens para se tratar este fenômeno, todavia é possível agrupar a grande parte dos estudos em duas tendências principais, os adeptos da visão do “*Cool Japan*” e os que defendem uma visão patológica da cultura *otaku*.

O “*Cool Japan*” se refere a uma estratégia social econômica utilizada no Japão frente a recessão econômica que marcou os anos 90, onde o país passou a voltar seus esforços econômicos para os produtos relacionados a cultura de massa e a tecnologia incentivando esse tipo de produção. Neste meio estavam inclusos as animações, mangá e diversos outros produtos relacionados à cultura *otaku*.

O movimento *otaku* fez parte da emergência da imagem do Kūru Japan ou cool japan como um meio de elevar a autoconfiança e a economia nacional japonesa. É a partir desse cenário que em 2002 o jornalista americano Douglas McGray publicou na Revista Foreign Policy o artigo chamado Japan’s Gross National Cool, no qual explora como o país estava deixando de ser um exportador de manufatura para se tornar um exportador cultural. (LONGO, 2018, p. 165)

A postura patológica vê nestas políticas do governo japonês uma forma de incentivo a uma subcultura de traços muitas vezes nocivos presentes na cultura japonesa, onde jovens se isolam através da ficção e do consumo, como nos mostra as ideias de Azuma. A pesquisadora Ângela Longo (2018), destaca estes dois discursos e acrescenta relatando a importância dos mesmos na concretização da imagem do *otaku*.

Como veremos, o discurso *otaku* tende a oscilar entre duas noções: a de subcultura — como uma posição minoritária de jovens desempregados, delinquentes e problemáticos — e a noção do cool japan, em um esforço de retirar elementos negativos sobre a formação da subjetividade *otaku* em direção a um posicionamento mainstream. Essas duas tendências sinalizam movimentos importantes sobre a construção do *otaku* e a sua relação com a imagem nos níveis estéticos, sociais, econômicos e políticos. A ironia dessas tendências reside no fato de que, ao mesmo tempo que essas produções ajudaram na promoção econômica do país, elas também resistiram ao confinamento desta categorização. De uma maneira geral, o movimento *otaku* parece anteceder a regulação corporativa dos mercados de distribuição dessas mídias. (LONGO, 2018, p. 165)

Essa passagem acima destaca também nos indica uma certa perspectiva de autonomia frente às diretrizes do mercado, a qual a pesquisadora tenta abordar nos mostrando que grande parte da difusão da cultura *otaku* no exterior se deu através de meios não oficiais como os

*Fansubs*<sup>8</sup>, mas a autora relata que esses meios não oficiais, mesmo que indesejados pela indústria, acabam por promover o meios oficiais, não sendo assim possível abordar tal cultura meramente por sua marginalização frente ao mercado (LONGO, 2018, p.166-167).

Longo (2018) nos apresenta as ideias Tatsumi Takayuki, que baseado em textos como o Manifesto Cyborg de Donna Haraway concebe o *otaku* como uma entidade Cyborg na medida em que a informação e a tecnologia se dão como extensões de sua existência, sua vivência está ligada a estes meios. Além do *otaku*, a própria sociedade japonesa do pós-guerra parte deste tipo de vivência: sendo assim, para Tatsumi, torna-se possível tal vivência para além do Japão mesmo que esta se mantenha ligada a este conteúdo. Longo frisa ainda que Tatsumi denomina isso de japoide: a vivência ligada a uma mídia e cultura de massa japonesa para além do Japão. Seguindo essa linha de raciocínio, a cultura *otaku* mais que consumo se trata também da produção de subjetividades, mais especificamente de uma subjetividade Cyborg que se utiliza de meios virtuais para se concretizar.

Longo (2018) nos traz a perspectiva de uma afetividade com relação a imagem presente na cultura *otaku*. Esta seria possível graças às quebras de hierarquia presentes em um campo visual distributivo presentes principalmente na animação japonesa. Ao promover a quebra de diversos padrões e noções através da imagem, a cultura *otaku* levaria a uma aproximação afetiva. Por exemplo, a quebra de uma certa noção de distanciamento permitiria a criação de um contexto de ficção mais imersivo, que para a autora se expressa em práticas como o fenômeno *Cosplay*, onde pessoas se fantasiam e realizam performances baseadas em personagens de narrativas que consomem.

A própria ideia de contextos de ficção é também importante para o estabelecimento deste campo visual distributivo que permite esta relação afetiva. Baseada nas visões de Lamarre e Tamaki, Longo (2018) diz que os *otakus* buscariam em obras como os mangá e animes diferentes níveis de ficcionalidade, ou seja, teriam um prazer em apreender os diferentes níveis ficcionais que compõem uma produção. Esta característica tornou-se ainda mais viável através dos meios digitais de distribuição e armazenamento que tornaram possível usufruir destas obras por um tempo maior, permitindo destrincha-las ainda mais.

Para a autora o contexto estético das animações teria um papel fundamental dentro da cultura *otaku* em atrair atenção dos espectadores e gerar afetividades, “a diferença entre uma

---

<sup>8</sup> Grupos de fãs que disponibilizam online legendas e traduções de animes.

pessoa que assiste anime e um *otaku* de anime está na intensidade e duração de interesse e grau de envolvimento com o anime” (LONGO, 2018, p. 174). Longo (2018) questionar mais uma vez a já apresentada perspectiva de autonomia do fenômeno da cultura *otaku* frente ao mercado, indagando se esta seria realmente possível e não mera ilusão de autonomia.

O texto então nos diz que mesmo havendo meios de capitalização do mundo *otaku*, este também inclui em si um caráter de rejeição, que para a autora pode ser notado em atividades como os Fansubs e doujinshin, atividades que demonstram tal caráter de autonomia do mercado, pois os Fansubs se estabeleceriam muitas vezes a frente deste, oferecendo gratuitamente materiais que o mercado não foi capaz de tornar acessível; já os Doujinshin mostrariam a capacidade dos fãs de reimaginarem estes universos ficcionais e preencher as lacunas nele deixadas (LONGO, 2018, p. 176).

Segundo a autora, “o *otaku* que esteja no Japão ou em qualquer outro lugar do mundo é acima de tudo interconectado e computadorizado, o que condiz com a interface de camadas distributivas do anime que comporta interfaces múltiplas em mídias variadas” (LONGO, 2018, p. 176). Isso aponta para o papel essencial do virtual na cultura *otaku*, trazendo os integrantes da mesma como seres necessariamente conectados.

Contudo, a autora nos lembra que há também dentro deste universo uma dimensão de não comunicação. Para ela, Azuma também postula sobre um campo visual distributivo em suas ideias sobre *database*, porém a autora vê no caráter afetivo e nas perspectivas de autonomia meios que permitem variação e transformação dentro da cultura *otaku*: “se as atividades *otakus* são capitalizadas dentro da cultura midiática, elas também a extrapolam e sugerem uma nova organização na relação com a imagem. É esse contra movimento que permite uma renovação e ampliação do movimento *otaku*” (LONGO, 2018, p. 177).

Longo (2018) nos mostra ainda que a existência de um campo cooperativo que permite a existência de autonomia e variação dentro da cultura *otaku*: “a discussão do *otaku* insere um sistema cooperativo no qual a quebra da hierarquia do campo visual traz a potencialidade para produzir diferença, para produzir uma marca de zona autônoma dentro desse movimento” (LONGO, 2018, p. 178).

Antes de iniciarmos o segundo momento deste trabalho, iremos tratar a respeito da expressão do fenômeno *otaku* em território brasileiro, mas antes disto cabe ressaltar uma visão mais abrangente a respeito da manifestação deste fenômeno em outros locais para além do

Japão, seu ponto de origem.

Gushiken e Hirata (2014) em seu artigo “Processos de consumo cultural e midiático: imagem dos ‘*Otakus*’, do Japão ao mundo” destaca, a princípio, a visão negativa que o termo *otaku* adquiriu no Japão – com grande influências de casos como o de Miyasaki<sup>9</sup> –, e traz como um das características mais marcantes deste grupo seu colecionismo e sua obsessão por informação. Para as autoras, os *otakus* teriam um fascínio em reunir informações das obras que compõem o seu universo, buscando as mais difíceis e menos aparentes como forma de se destacar, baseado nas ideias de Lemos as autoras afirmam “que o grupo é dependente da cibercultura, e aqueles que detêm a informação mais difícil de ser obtida conseguem subir na hierarquia elaborada historicamente pelos componentes do grupo” (GUSHIKEN e HIRATA, 2014, p. 140).

O texto aponta que no contexto japonês, grupos como os *otakus* e os *hikikomori*<sup>10</sup> representariam pontos destoantes na sociedade, pois esta seria baseada na expressão do valor de uma coletividade e estas manifestações, em suas formas, são expressões de um individualismo muitas vezes visto com incondizente com esta sociedade.

Contudo, os indivíduos que matêm fortes relações com produtos culturais de origem japonesa pelo mundo assumem de bom grado o termo *otaku* como forma de identificação. Fora do cenário japonês o termo aparenta perder a noção negativa que muitas vezes recebe naquele país (GUSHIKEN e HIRATA, 2014, P. 142).

Da mesma forma, no cenário brasileiro o termo muitas vezes costuma aparecer longe do seu sentido negativo, sendo este, segundo as pesquisadoras, muitas vezes desconhecidos por aqueles que assumem tal identidade. Em particular as demais manifestações do fenômeno *otaku*, o *otaku* brasileiro parece se destacar por sua tendência à socialização em um cenário onde outros locais esse fenômeno é ligado ao isolamento e individualismo (como no já abordado cenário japonês).

---

<sup>9</sup> Crime violento em que um jovem abusou e matou quatro crianças do sexo feminino em seu apartamento. No local foram encontrados diversos materiais, entre os quais objetos relacionados à cultura *otaku*, o que levou a mídia a estabelecer vínculos entre o crime cometido e o universo cultural em que os materiais ganhavam valor simbólico. Durante as investigações, o criminoso passou a ser conhecido publicamente como o assassino *otaku*.

<sup>10</sup> Fenômeno baseado em indivíduos que se afastam de toda a forma de convívio social passando a se isolar em suas residências, no Japão em sua maioria são jovens.

[...] no Brasil, os Otakus são relacionados a confraternizações, encontros de fãs, festividades e efervescências juvenis, características que destoam da contraparte propriamente japonesa, mais contida e menos propensa a práticas de sociabilidade (GUSHIKEN e HIRATA, 2014, p. 142).

Além deste fator, outra característica marcante da cultura *otaku* no Brasil estaria em seu caráter “irreverente”, onde a partir desta característica os indivíduos dos grupos *otakus* empregam formas “bem humoradas” de variações de termos de origem japonesa, como, por exemplo, os termos “*Otaka*” e *Otome* para designar membros do sexo feminino neste grupo, sendo o primeiro uma espécie de forma feminina do termo *otaku* que não existe na língua japonesa e o último uma palavra de origem japonesa que teria o sentido mais próximo a donzela ou virgem.

Apesar da grande distância geográfica em relação ao território japonês, os Otakus brasileiros vinculam-se socialmente hoje a partir de uma circulação mais intensa de mangás, animes, j-music (música pop japonesa), proporcionada não apenas pelos aparatos tecnológicos de Comunicação e pela interação dos mercados, mas pelo processo que Renato Ortiz (1994) chama de mundialização da cultura. Simultânea à globalização, relacionada a aspectos econômicos e tecnológicos, a mundialização diz respeito às expressões culturais, símbolos e valores que circulam para além de seus territórios de origem. Para Ortiz, as fronteiras tornaram-se menos nítidas, sendo difícil distinguir o que é familiar do que é estranho, o que é próximo do que é distante. Pokémon não é mais japonês e nem Pelé, brasileiro: ambos fazem parte de uma cultura cada vez mais internacional-popular, povoada por símbolos reconhecidos mundialmente. (GUSHIKEN e HIRATA, 2014, p. 143)

A citação nos retrata mais uma vez um caráter de redução ou até mesmo de irrelevância das distâncias presente na cultura *otaku* no Brasil, e que também pode ser encontrada de forma mais geral dentro da cultura *otaku*, como tratado no primeiro capítulo. Além disso, também nos mostra a expansão deste fenômeno graças ao surgimento de formas culturais mundializadas.

Para fora da cultura *otaku*, este fenômeno se torna mais visível e conhecido: no Brasil e em outros locais fora do Japão, através dos eventos como convenções e competições de Cosplay. Estes eventos passaram por uma grande expansão em termos de público e locais, ocorrendo, atualmente, em todas as regiões do Brasil.

Gushiken e Hirata (2014, p. 144) retratam o *otaku* como um grupo intimamente ligado ao consumismo, seja no Japão ou no resto do mundo; este fato pode ser evidenciado no Japão através dos grandes bairros comerciais voltados exclusivamente para este público como *Akihibara* na cidade de Tokyo. No Brasil a disponibilidade de produtos ligados a cultura *otaku*

é bem mais escassa se comparado ao cenário japonês, sendo assim os espaços criados nos eventos permitem uma aproximação da experiência japonesa em sua gama de atividades e produtos disponibilizados para o consumo.

O mundo de fantasia dos eventos tenta preencher algumas dessas lacunas, atraindo o fã, mais precisamente o fã-consumidor, para experiências que, se não são iguais aos que o Otaku japonês experimenta, ao menos contemplam temporariamente e com alguma intensidade seu desejo por um mundo menos inóspito e menos tedioso que se apresenta nestes tempos de desemprego, subemprego e em que a experiência de tempo está enfaticamente conectado a um futuro de incertezas (GUSHIKEN e HIRATA, 2014, p. 145).

A citação nos mostra que o consumo na cultura *otaku* no Brasil estaria ligado a um mundo fantasioso que se mostraria como uma alternativa aos conflitos do mundo real, uma tentativa de simulação da experiência japonesa.

As autoras enfatizam ainda mais este ponto utilizando das ideias do sociólogo Zygmunt Bauman, que aborda que nas sociedades de consumo o que se busca na verdade são experiências ao invés de bens materiais em si, não é a simples vontade de ter que moveriam essas sociedades, mas sim a busca pelas sensações que tais bens podem proporcionar e “pela possibilidade de acumular sensações diferentes, que permitam fugir do imaginário hegemônico instituído no cotidiano mais banal do indivíduo comum” (GUSHIKEN e HIRATA, 2014, p. 145).

Ainda dentro das visões de Bauman, as pesquisadoras evidenciam que graças ao cenário de competitividade global, o mercado buscaria a criação de indivíduos propensos a realizar o papel de consumidor, neste grupo estariam os entusiastas da cultura pop incluindo os *otakus*. Elas vêem o *otaku* como um ser que transita entre as categorias de turistas e vagabundo utilizadas por Bauman para descrever relações de consumo com diferentes indivíduos, onde o turista representa o habitante do “primeiro mundo” que não vê mais distâncias e vive em um mundo cosmopolita, já o vagabundo é um habitante do “segundo mundo” que apesar de dotado de tempo livre é impedido de transitar.

O Otaku transita pelas duas categorias quando participa das convenções de cultura pop: os eventos constituiriam a viagem – sem sair do lugar – que o turista pode fazer e que o vagabundo faz porque precisa se desvencilhar dos espaços aos quais está preso. A convenção, com atividades simultâneas que capturam os fãs para as práticas

de consumo cultural, enfaticamente midiático, e a realidade do cotidiano, marcada pelas obrigações do trabalho e dos estudos, emuliam as características do “Primeiro” e do “Segundo Mundo”. No evento dispõe-se um ambiente planejado para oferecer novas experiências e sensações, aquilo que o Otaku quer (e o que ele pode querer e ainda não sabe) (GUSHIKEN e HIRATA, 2014, p. 148).

O que é possível notar é mais uma vez o fato da presença de um contexto paralelo a realidade que se evidencia dentro da cultura *otaku* no Brasil e se concretiza através de seu consumo, que ligado intimamente aos eventos, permitem a sociabilidade deste grupo. As autoras concluem seu texto enfatizando mais uma vez as similitudes e singularidades da cultura *otaku* no Brasil.

No caso do Brasil, os modos como a juventude brasileira captura as imagens da cultura pop japonesa incluem a produção de intensos modos de sociabilidade e a formação de redes de trocas de informações que se encontram no plano do consumo. A imagem do Otaku, em sua ambivalência, reproduz-se por meio dos processos de consumo midiáticos e culturais já visíveis na sociedade japonesa. Mas, ao menos no caso do Brasil, esta imagem se reproduz com marcas de uma singularidade que sugere nem tanto a centralidade da vida social no indivíduo, mas a busca de uma vida coletiva como experiência urbana neste início de século 21 (GUSHIKEN e HIRATA, 2014, p. 150).

André Noro Santos em seu trabalho “*Cultura otaku no Brasil: da obsessão a criação de um Japão idealizado*” também nos oferece uma interpretação deste fenômeno em território nacional, que parece corroborar com diversos pontos do trabalho Gushiken e Hirata.

Em seu texto o autor nos relata que mesmo sendo um país que contou com fluxo de imigração provindo de terras japonesas, no Brasil o termo *otaku* só foi surgir nos anos 90, muito em decorrência do sucesso de animes como Cavaleiros do Zodíaco que acabaram por se tornar foco de revistas voltadas ao público infanto-juvenil como a revista Herói, onde é possível encontrar uma das primeiras menções ao termo *Otaku*, sendo abordado nesta publicação como uma designação para fãs de animações e quadrinhos japoneses (SANTOS, 2017, p. 61).

A partir deste momento ocorreu um grande aumento no interesse e na importação de produtos culturais provenientes do Japão que, para o autor permitiram o surgimento de novas formas de diálogo entre os dois locais, além da apropriação e incorporação de elementos da cultura japonesa. Este fato faz com que o autor questione a possibilidade de interpretar a cultura *otaku* no Brasil como uma forma de cultura mestiça.

Para discutir tal possibilidade, Santos (2017, p. 62) nos traz uma discussão a respeito dos conceitos de hibridação e mestiçagem. No caso da hibridação, baseado em autores como Peter Burke e Canclini, ele nos apresenta este fenômeno como o encontro de estruturas provenientes de culturas diferentes que acabam por gerar novas estruturas, práticas e objetos; a mestiçagem, por sua vez, apesar de incluir um caráter de mistura se diferencia do processo anterior no passo que, na hibridação as fontes de cada estrutura ainda podem ser distinguíveis mesmo com a fusão dos elementos, já a mestiçagem amalgama tais elementos sem que se estabeleçam delimitações claras entre os mesmos.

No caso da cultura *otaku* no Brasil, Santos (2014, p. 66) parece considerar que esta se apresenta como elementos heterogêneos em diálogo constante, ainda ocorrendo a diferenciação de suas fontes desta forma se afastando das características da mestiçagem.

O autor revela que longe da visão de jovens introspectivos, os *otakus* brasileiros se mostram muito sociáveis tanto no mundo virtual quanto no real. Através da internet esses jovens são capazes de encontrar pessoas que compartilham de seus gostos e estilo de vida, e diversas vezes esses encontros vão para além da barreira do virtual e se concretizam como encontros offline. A internet continua a apresentar um importante papel no desenvolvimento e concretização da cultura *otaku*.

Os encontros reais parecem ainda transmitir as mesmas lógicas dos encontros virtuais, pois nele os *otakus* trocam informações das mais variadas produções que compõem seu universo, mas também fazem amizades, marcam novos encontros, se relacionando das mais diversas formas.

Mais do que procurar novidades, para Santos (2017, p. 103), na internet os *otakus* buscariam semelhantes, assim gerando o crescimento deste fenômeno por meio da aproximação, esse grupo se reúne através do compartilhamento de motivações, sendo essas motivações representadas em valores e produtos que fazem parte da cultura pop japonesa.

O autor também nos trás um pouco de sua experiência no auxílio a formação de professores em comunidades indígenas, onde o mesmo relata a sua surpresa ao ver que mesmo em espaços que se aparentam tão afastados da realidade dos centros urbanos era possível encontrar jovens envolvidos com produções relacionadas a cultura *otaku*, obras como *Naruto* e *Tokyo Ghoul* eram conhecidas por vários jovens dessas comunidades, que entravam em contato com as mesmas através da internet.

Através destas informações fica evidenciado o papel dos meios de comunicação como difusores de informação capazes de atingir os pontos mais remotos e também sua função de “gerador de cultura”, na medida que nesse processo eles são capazes de gerar comportamento nos indivíduos e com isso criando potenciais consumidores (SANTOS, 2017, p. 105).

É na semelhança das dinâmicas ocorridas no ciberespaço e nos encontros reais, que o autor vê se manifestar uma dimensão emocional que leva esses indivíduos a buscarem uma certa sensação de pertencimento dentro de um grupo. Contudo o texto também nos relata a presença de indivíduos que apesar de frequentarem os mesmos espaços e apresentarem relações próximas desses grupos não se identificam como *otakus*.

Santos (2017, p. 106) baseado nas ideias de Stuart Hall vê nessas manifestações traços comuns que marcam uma identidade cultural, traçando este conceito como um conjunto de referências o qual é partilhado e guia determinadas ações de um grupo de indivíduos. Estas referências criam relações de pertencimento e alteridade para com o resto do grupo, porém a identidade cultural é um processo em constante mutação portanto tende a provocar as mais diferentes formas de aproximação dessas referências.

O autor também ressalta a presença de uma forte relação do indivíduo para com a tecnologia nos comportamentos do envolvidos com a cultura *otaku*, para além de um mero consumo passivo dos produtos culturais, a atividade dos mesmos no espaço virtual potencializam suas interações, seja na troca de informações ou seja em gerar encontros *offline*.

O comportamento dos *otakus* no Brasil continua a destoar do visão do *otaku* japonês, mesmo que hoje em dia a visão negativa tenha reduzido consideravelmente no Japão e aqueles que se identificam como *otaku* se afastam da perspectivas de jovens em uma condição de isolamento da sociedade, o individualismo ainda é presente na expressão do fenômeno japonês; o ciberespaço e o colecionismo parecem ser marcas que os dois contextos compartilham (SANTOS, 2017, p. 107).

Para o autor os indivíduos demonstram inicialmente um gosto por um determinado aspecto da cultura pop japonesa e aos poucos vai se interessando por outros aspectos da cultura japonesa. Um dos motivos mais citados pelos envolvidos com a cultura *otaku* para seu fascínio, seriam os valores envolvidos nas narrativas, valores como amizade, superação, honra entre tantos outros são comuns a diversas narrativas presentes na cultura *otaku*.

Santos (2017, p. 108) ainda nos relata que a estrutura horizontal e descentralizada da internet permitiu a os brasileiros entra em contato de com a cultura *otaku* de forma muito lúdica, permitindo assim uma menor rigidez em suas relações. O mesmo também destaca a presença de um caráter de consumismo em outros locais onde a cultura *otaku* se tornou proeminente como na França e nos Estados unidos.

## 2. *MONOGATARI*

A palavra *Monogatari* (物語) que dá nome ao trabalho tem o significado de narrativa, estória ou conto. Para realizarmos a tarefa que este se propõe será necessário discutir a respeito da narrativa em si, sobre sua função dentro das sociedades contemporâneas, sobre seu papel social e especialmente discutir as narrativas ficcionais presentes no âmbito da cultura *otaku*.

Para lidarmos com o primeiro item trataremos aqui a respeito da perspectiva da pós-modernidade, indicada quando tratamos, no primeiro capítulo, sobre o trabalho de Azuma (2001), para quem a cultura *otaku* é percebida como um resultado dos processos descritos por essa corrente teórica.

Contudo, para compreender a pós-modernidade é necessário antes ter uma noção sobre a própria modernidade. No pensamento iluminista, a modernidade se baseava em uma centralidade da razão e do estabelecimento do pensamento científico como verdadeira forma de compreensão da realidade, se contrapondo fortemente aos pensamentos medievais como a escolástica. Já para Weber, podemos notar sua ideia a respeito da modernidade através do conceito de desencantamento do mundo, onde através da perda do sentido do caráter mágico-religioso do mundo se estabeleceria uma tendência de racionalização crescente na modernidade.

Seja qual for a concepção a respeito da figura da modernidade, esta constitui um período histórico de fortes mudanças nas relações sociais em relação os contextos anteriores. Com a revolução francesa houve a difusão e concretização de ideais iluministas, além de mudanças na estrutura social com a ascensão da burguesia; a revolução industrial levou o mundo de seu contexto rural para o surgimento de sociedades urbanas e industrializadas.

Todavia, nas sociedades contemporâneas esse contexto começou a se diferenciar. Agora nem a religião nem a ciência pareciam se tornar narrativas suficientes para justificar a realidade. O aprofundamento do capitalismo e o grande desenvolvimento tecnológico levaram mais uma vez a certas mudanças nas relações sociais, marcadas agora por um contexto de individualização crescente. Assim, diversos pensadores começaram a conceber estas novas peças na configuração da modernidade como pós-modernidade.

Em “A condição pós-moderna”, Lyotard (2009, p. 5) define a pós-modernidade como

um cenário justamente marcado pelo questionamento a respeito das grandes narrativas justificadoras, mais principalmente da narrativa do discurso científico, já que esta assumia o papel como o grande discurso da modernidade.

Lyotard (2009, p.7) também destaca que o desenvolvimento do capitalismo tomado por corporações, aliado ao desenvolvimento tecnológico e midiático, tornaram a informação muito mais acessível ao mesmo tempo que tornaram o saber mecânico e o transformaram em mercadoria. Este saber agora só se torna justificado à medida que é capaz de atender as exigências para que seja justificado como científico, limitando o espaço de outros discursos.

Quanto as narrativas, Lyotard (2009, p. 37) relata que toda narrativa é autorreferente, ou seja, constitui um fim em si mesma, além também destas terem em si um caráter normativo. As narrativas buscam através de se remeterem a um passado e uma tradição, a justificação e implantação de normas, porém na sociedade contemporânea esse esforço é malsucedido, pois o caráter dinâmico dessa sociedade segue em via contrária ao olhar para do passado e da tradição.

Notamos em Lyotard que expressão do fenômeno da pós-modernidade se confunde com elementos presentes já na condição da modernidade, sendo que estes representam novas relações quanto certas características, como, a exemplo, a promoção do discurso científico ao mesmo tempo que este sofre um enfraquecimento por se tornar mecânico e adquirir o sentido de mercadoria. Assim notamos que a pós – modernidade não se trata da ruptura com a modernidade, mas sim de uma nova etapa deste processo.

No caso de Lyotard, assim como de muitos outros filósofos e sociólogos defensores da pós-modernidade, o nascimento e subsequente desenvolvimento do conceito expressa mais uma reação contra o que se percebe como doenças da modernidade do que constitui uma construção positiva original construída em torno de novas noções e visões. A pós-modernidade emerge comumente como um movimento baseado em “anti”-posturas; e esse é claramente o caso em Lyotard. (SHINN, 2008, p. 51)

Esta visão também é compartilhada por Jameson, que vê a pós- modernidade como a ascensão de características secundárias da modernidade, que agora tomariam um papel central dentro da sociedade contemporânea. Em “Pós-modernidade e sociedade de consumo” Jameson (1985, p. 17) faz uma análise da arte sobre o contexto da pós-modernidade e assim nos mostra esta figura como uma reação as expressões da arte modernista que teve seu auge dentro do

período do anterior a segunda guerra mundial, esta reação se baseava na dissolução de diversas fronteiras principalmente a da distinção entre alta e baixa cultura.

O autor nos traz a perspectiva da pós-modernidade se instaurando através da dissolução das velhas estruturas da modernidade, da ruptura com antigas fronteiras, da instauração de um discurso teórico que leva a uma indistinção dos gêneros. A pós-modernidade seria o retrato do estabelecimento de uma nova ordem social no limiar do capitalismo tardio.

Outro importante traço deste período seria o Pastiche; em Jameson (1985) esta ideia se confunde profundamente com a ideia de paródia, pois ambas teriam sua origem a partir do mimetismo, porém o Pastiche seria esvaziado de sentido. Enquanto a paródia buscaria através da imitação ridicularizar um determinado estilo ou a maneira de algo, o Pastiche seria uma imitação pela imitação, a expressão da limitação criativa que se instala com a pós-modernidade, o sentimento de que tudo já foi feito.

Este fenômeno é explicado ainda mais profundamente quando o autor traz a questão da morte do sujeito, onde não haveria mais a característica de individualização crescente presente na modernidade, o que por consequência nos mostraria a falência de seu projeto. Os indivíduos não seriam mais dotados de mundos particulares e esferas próprias, o que dificultaria a invenção e formulação de novos estilos e perspectivas.

Graças a isso a arte contemporânea, para se concretizar, se fundamenta como uma arte sobre arte, que anuncia o fim da novidade e do passado. A cultura de massa tomaria de narrativas anteriores, buscando reimaginar as mesmas, para suprir a necessidade de produção frente a dificuldade de conceber o novo. Jameson (1985) nos demonstra este fenômeno através do que ele chama de filmes de nostalgia, para se referir a obras que realizam o processo descrito anteriormente, abordando filmes como *Chinatown* de Polanski e *Star Wars* de George Lucas.

Vale ressaltar a presença de algumas visões teóricas que levantam crítica a pós-modernidade, renegando o termo ou seu projeto de sociedade, entretanto os mesmos assumem muitas das configurações sociais presentes na pós-modernidade em suas teorias, fazendo com que as mesmas se confundam. Assim são perspectivas como a modernidade tardia, o capitalismo tardio e também a modernidade líquida. Sobre esta última perspectiva, vale nos debruçar sobre o trabalho de Zygmunt Bauman.

Bauman (2001) defende a emergência de um novo modelo de sociedade que se

deferência das anteriores pelo seu caráter de liquidez. As sociedades líquidas seriam marcadas por sua adaptabilidade e mudança constante. Ao contrário das sociedades anteriores que buscavam a solidez, as sociedades contemporâneas estão marcadas em um contexto de grande variação, sendo capazes de alterar suas formas para ocupar diferentes formações.

Dentro dessas sociedades os indivíduos seriam dotados de uma característica de emancipação e liberdade, buscando tais perspectivas a medida que estabelecem suas vidas. Assim esses indivíduos visariam a eliminação das barreiras para sua movimentação na sociedade, tendo esses também um caráter líquido.

Em contra partida, tal liberdade leva esses indivíduos a lidar com a responsabilidade por seus próprios atos, porém se sobrepõe também um caráter de aceitação de sua condição, o que torna a crítica e a reflexão infrutíferas.

Além da sociedade e do indivíduo, outro ponto que sofreria com a fluidez séria o próprio capitalismo, que se mostra diferente de suas concepções iniciais, incentivando a flexibilidade no trabalho, onde o trabalhador agora se encontraria em mercado marcado pela constante mudança, onde prevaleceria a adaptabilidade. A própria relação patrão e empregado se afastaria do contexto de aparência autoritária anterior.

Assim vemos através desses autores que a fluidez, a dissolução, a flexibilidade, a inconstância são as marcas da pós-modernidade. Nada parece se apresentar tão rígido, enquanto tudo parece perder parte de seu sentido no meio. Contudo, também notamos a permanência da necessidade de narrativas pelo menos no âmbito da cultura da massa como abordado na visão Jameson, assim temos a impressão que em um mundo que perde suas grandes narrativas e por consequência seus sentidos, a cultura e massa parece assumir tal tarefa ao ponto que ainda busca estas narrativas para suprir suas necessidades.

Já quanto ao último ponto com respeito as narrativas na cultura *otaku*, vale antes de tratamos diretamente de sua relação, relatar que os animes e mangá ( fontes de narrativas mais enfocadas quando se trata de cultura *otaku*) apresentam uma gama muito variada quanto aos seus tipos de narrativas, assim como outras formas de produção que talvez sejam mais comuns ao leitor como o cinema ou a literatura. Suas histórias englobam gêneros como o romance, o drama a comédia, ficção científica entre diversos outros, mas também traz consigo algumas descrições próprias para algumas de suas narrativas como nós mostra a tabela abaixo abordando alguns dos gêneros presentes nos mangá.

Gêneros de <i>Mangás</i>	
<i>Shounen</i>	voltado para garotos jovens, adolescentes,
<i>Shoujo</i>	voltado para garotas jovens, adolescentes
<i>Kodomo</i>	voltado para crianças
<i>Gekigá</i>	público mais adulto, sem pornografia
<i>Seinen</i>	voltado para homens adultos
<i>Josei</i>	voltado para mulheres adultas
<i>Hentai</i>	conteúdo pornográfico heterossexual
<i>Ecchi</i>	conteúdo erótico heterossexual
<i>Shounen ai</i>	romance homossexual masculino
<i>Shoujo ai</i>	romance homossexual feminino
<i>Yuri</i>	relações homossexuais femininas
<i>Yaoi ou Boys Love</i>	relações homossexuais masculinas

**Fonte:** SANTOS, 2017, p. 153.

Sendo assim, é possível perceber que há uma variedade significativa de narrativas ficcionais presentes no universo *otaku*, cada uma delas apresentando objetivos, valores, mensagens e discussões diferentes. Entretanto vale ressaltar os animes e mangá conhecidos como *Shounen* (少年), esta palavra tem o significado de garoto em japonês e indica muito mais um recorte demográfico do que um gênero em si, porém as semelhanças nos elementos e histórias destas obras fez com que muitos de seus entusiastas reconhecem esta designação como um gênero, principalmente aqueles com narrativas voltadas para ação e batalhas sendo chamado por muitos de *Battle Shounen*. É neste “gênero” que se encontram possivelmente as obras mais reconhecidas internacionalmente do universo *otaku*, englobando histórias como *Naruto*, *One piece*, *Dragon ball z*, Cavaleiros do Zodíaco (*Saint Seiya*) entre outras.

Thomas Lamarre (2013) em sua obra “*Cool, Creepy, Moé: Otaku Fictions, Discourses, and Policies*” dá preferência a ver o *otaku* como um modo de consumo, enfatizando que o consumo não pode ser tomado como um atividade derivada ou relativa a produção e distribuição, esta não se manifesta de forma natural dentro deste processo e age de forma intrinsecamente dependente com o demais fatores na efetivação de um modo de produção.

Sendo assim, o que há são relações de produção de consumo e consumo de produção, o que o consumo produz e o que produz o consumo. Lamarre (2013, p. 133) passa a ver o fenômeno *otaku* como uma forma de produção de consumo baseado em três pontos principais, as ficções da cultura *otaku* que encenam os desejos e a identidade destes jovens na forma de

zonas erógenas, os discursos a respeito da cultura *otaku*, e as políticas do governo que tentam dar a esta um caráter de “Cool”,

Tratando do primeiro ponto o autor nos traz as *light novels* (séries publicadas em formato de livro ilustrado) *Nogizaka*<sup>11</sup> e *Oreimo*<sup>12</sup>. Nessas narrativas, para Lamarre (2013, p. 134), é expresso um caráter de aversão da sociedade para com os gostos e práticas da cultura *otaku*, sendo esta tratada como algo a ser escondido e mostrado como um segredo (*Dirty little secret* nas palavras do autor).

Contudo, o autor também nos lembra que tais narrativas são voltadas para o público masculino, e assim nos mostra que as representações femininas em tais estórias estão mais ligadas a expressão dos desejos masculinos que a um retrato das mulheres presentes na cultura *otaku*, diferenciando uma *girl otaku (fan)* e uma *otaku girl* (representação feminina).

Para os consumidores do sexo masculino, o cenário repressivo em que o desejo *otaku* é proibido pela sociedade desenvolvimentista paternalista é altamente produtivo. De um modo psicanalítico, pode-se dizer que projetar a repressão do desejo *otaku* sobre as meninas permite ao consumidor masculino desfrutar da repressão deslocando-o. No entanto, a repressão assenta levemente nesses personagens, masculinos e femininos. (LAMARRE, 2013, p. 135, tradução nossa)<sup>13</sup>

Na citação vemos que as narrativas de obras como estas apresentam tanto a função de expressão dos desejos masculinos como também uma forma quase catártica de desfrute da repressão através das figuras femininas. Para tratar das questões de gênero que se apresentam o autor aborda a visão da pesquisadora Naito Chizuko.

Para a pesquisadora narrativas como essa e principalmente o fascínio de parte dos *otakus* por estórias envolvendo meninas pequenas, os chamados Lolicons (forma de abreviação para *lolita complex*), é o retrato de um cenário de crise de masculinidade vivenciada no Japão atual. Com a crise econômica ocorrida nos anos 90, muitos jovens se viram impedidos de entrar no

---

<sup>11</sup> A estória retrata a vida de Yuuto, um adolescente comum no ensino médio que acaba por descobrir o grande segredo de Nogizaka, a garota mais popular de sua escola, o fato dela ser um *otaku*.

<sup>12</sup> Conta a história de Kyosuke um jovem no ensino médio, que descobre que sua irmã Kirino é uma *otaku* e que adora *eroge* (Jogos eletrônicos de caráter erótico) com a temática de irmã mais nova.

<sup>13</sup> For male consumers, the repressive scenario in which *otaku* desire is forbidden by paternalistic developmental society is highly productive. In a psychoanalytic way, one might say that projecting the repression of *otaku* desire onto girls allows the male consumer to enjoy repression by displacing it. Yet repression sits lightly on these characters, male and female.

mercado de trabalho e por consequência de cumprir as obrigações que a sociedade paternalista japonesa impõe, dessa forma eles buscariam nessas narrativas reestabelecer, mesmo que por meio da ficção, o papel de dominância masculina frente a figura feminina ao qual se sentem negados.

Lamarre (2013, p. 136) aceita as considerações de Chizuko, mas vê que esta questão não se dá por elucidada totalmente nesta perspectiva. O autor vê que este problema incorre numa discussão sobre o próprio sentido do *moé* dentro do fenômeno *otaku*. O autor destaca que a palavra pode adotar diferentes sentidos que a tornam difícil de conceitualizar, esta pode apresentar sentidos que vão do fofo (*Cute*) ao *sexy*, ao mesmo tempo que pode simbolizar um estado *Hot* ou *Burning* (indicando um estado de certa vergonha ou até mesmo excitação das personagens).

O autor prefere descrever o *moé* como uma sensação que une o eu e a coisa, o fato de você sentir que algo é fofo, incrível, *hot*; mas não consegue descrever o porquê. Para exemplificar o autor apresenta o caso dos *Panty shots* (cenas com enfoque nas peças de vestimenta íntima das personagens femininas) que são seguidas por cenas do protagonista com as bochechas vermelhas em uma sensação que mistura vergonha e excitação.

Em vez de postular a posição de observação masculina como sujeito, há um humor aquecido. A intensidade se transforma em quantidade intensiva ou zona erógena. É assim que o erotismo nas ficções *otaku* se tornam inseparáveis da formação das relações sociais. O calor da *moé* se difunde dentro de um mundo de relações calorosas, no qual atos de bondade resolvem conflitos e ansiedades. É impossível determinar se o calor do *moé* aquece o mundo social, ou se o calor do mundo social traz as relações ao seu ponto de inflamação. (LAMARRE, 2013, p. 136. Tradução nossa)<sup>14</sup>

A citação nos mostra que, mais do que a expressão de relações de gênero o *moé* dentro das narrativas ficcionais do universo *otaku* denota um caráter de representação do calor humano nas relações sociais. Ela também nos apresenta a ideia de zonas erógenas, que traz as narrativas na cultura *otaku* como expressão de desejos, fantasias e vontades de seus públicos alvos. Essas zonas erógenas são o resultado do consumo *otaku*, o que é produzido em sua ficção e também

---

<sup>14</sup> Rather than positing the male viewing position as subject, there is a heated mood. Intensity turns into intensive quantity or erogenous zone. This is how eroticism in *otaku* fictions becomes inseparable from the formation of social relations. The blaze of *moé* diffuses into a world of warm relations, in which acts of kindness resolve conflicts and anxieties. It is impossible to determine whether the blaze of *moé* heats up the social world, or whether the warmth of the social world brings relations to their kindling point.

a utilização do erotismo (em um sentido maior relacionado ao desejo) como forma de capitalização.

Continuando sua discussão o autor passa a tratar do discurso *otaku*, onde ao perceber a dualidade nas formas como o fenômeno *otaku* é representado, explica este fator ao relatar as tensões em produzir um objeto consistente que justifique os investimentos sobre esses discursos. Destacando também que o objeto criado pelos mesmos se trata nada mais nada menos que o próprio *otaku*, trazendo assim o fenômeno *otaku* como uma produção de subjetividades e visões sobre as mesmas muitas vezes relacionadas ao abordado nesses discursos, mas admite também que como identidade as pessoas a aderem de diferentes maneiras não necessariamente proveniente de relações vindas de cima para baixo (LAMARRE, 2013, p. 139).

Lamarre (2013, p. 140) revela que muitos dos discursos negativos com respeito ao fenômeno *otaku*, são fruto de um certo medo ou receio da juventude presente nas camadas mais tradicionais da sociedade japonesa, que o associa a outros fenômenos também muito ligados a juventude como os já citados *Hikikomori*, os *NEETS*<sup>15</sup> e também a os casos violência envolvendo jovens (*Criminal youth*).

Destacando os estudos de Allison, o autor nos relata que o Japão atual se tornou uma sociedade embebida no capitalismo pós-moderno, e este fato é a fonte de diversos conflitos com os valores tradicionais ainda muito presentes na sociedade japonesa. Em crise, esses valores tendem a patologizar toda nova forma de modo de consumo, estas por sua vez estão quase sempre ligadas a juventude, o que acaba levando cobranças e ansiedade a esse dessa forma também gerando tensões no relacionamento entre os mais velhos e mais jovens, que acabam muitas vezes necessitando de intervenções em ambientes como as escolas e dentro das famílias (LAMARRE, 2013, p. 142).

Outro ponto levantado no texto se trata da influência do universo *otaku* no surgimento de outro fenômeno no Japão, as franquias (*franchise*). Abordando o trabalho de Marc Steinbreg no livro “*Anime’s Media Mix*”, Lamarre (2013, p. 143) relata que o início do fenômeno das franquias surge no Japão principalmente nos anos 60 com a exibição de *Astro Boy (Tetsuwan Atom)* Mangá e anime de Osamu Tezuka, a imagem do protagonista Atom alavancou a venda de diversos produtos além da venda de produtos ligados diretamente a franquias como cartões e

---

<sup>15</sup> *not in education, employment, or training*, fenômeno de jovens que se encontram fora do mercado de trabalho e também de instituições de educação ou profissionalizantes, também conhecido no Brasil como juventude nem-nem.

brinquedos (STEINBERG, 2012).

A essa transposição de uma média para diversas outras é o que Steinberg denomina como *media mix*. Vale ressaltar que no mercado atual dos animes várias obras tem suas produções viabilizadas pela venda de produtos relacionados a franquias ao qual as mesmas fazem parte (LAMARRE, 2013, p. 144). No caso do *media mix* nos animes, Steinberg passa a concordar com pensadores como o já citado Azuma (2001), na centralidade dos personagens dentro deste modelo de franquias, é a proximidade para com um personagem que move o consumo dos *otakus* e centraliza os mesmos nas franquias (este fato e o que faz Azuma (2001) citar as narrativas na cultura *otaku* como as grandes não narrativas, sendo essa proximidade também descrita nos elementos *moé* que tomam o fenômeno *otaku* e que para Azuma teriam tomado força nos anos 90 com o anime Neon Genesis Evangelion).

Todavia, Steinberg discorda da interpretação geracional que Azuma empreende para o surgimento das franquias centradas nos personagens ao invés das narrativas, focando no comportamento dos consumidores e nas mudanças no marketing e na propaganda que levaram os mesmos a trocar o produto pelo estilo de vida, o objeto pelo afeto, estas mudanças para o autor estão contidas na exploração do caráter imaterial das personagens na média mix (LAMARRE, 2013, p. 145).

Com o texto de Lamarre podemos compreender que em parte das narrativas ficcionais que fazem parte do universo da cultura *otaku*, há um esforço para representar algo essencialmente, o próprio *otaku*. Como parte dos discursos que produzem subjetividades através de seus objetos, estas narrativas buscam se concretizar como uma manifestação dos desejos, fantasias, sonhos, medos e problemas de uma juventude japonesa majoritariamente masculina, com o intuito de gerar identificação e/ou proximidade com as personagens destas narrativas (*moé*) para que esta possa ser capitalizada através das franquias.

Anteriormente abordamos da necessidade de narrativas na cultura de massa mesmo no cenário da pós-modernidade, que favorece a queda das mesmas, e aqui vemos mais uma vez a expressão deste fenômeno de forma detalhada, além também das relações com a imaterialidade presentes na dinâmica do fenômeno *otaku*, remetem a prevalência da experiência ligada ao bem material que é uma marca da modernidade líquida em Bauman (2001). a capitalização da imaterialidade.

É possível observar este diagnóstico se pensarmos também em outras narrativas

ficcionais de sucesso no universo *otaku* para além das apresentadas no texto, como é o caso dos animes e magas de *Isekai*<sup>16</sup> e dos chamados protagonistas *overpower*<sup>17</sup>.

As obras chamadas de *Isekai* consistem em narrativas em que o protagonista ou um grupo de pessoas é transportado do “mundo real” para um mundo diferente, este outro mundo geralmente é composto de elementos comuns a outras obras de ficção do universo *otaku* ou também podendo se tratar de um jogo. Os protagonistas dessas obras incluem comumente jovens garotos japoneses, *otakus* e muitas vezes também visto como *NEET* ou *hikikomoris*. Comumente, esses protagonistas são vistos pelo público em geral, com poderes muito desproporcionais as demais personagens da narrativa, sendo chamados de *overpower*.

Esse tipo de narrativa se tornou muito popular após obras como *Sword art online*<sup>18</sup> e *Re:zero*<sup>19</sup>, o que podemos perceber e mais uma vez é a tentativa de representação do *otaku* dentro dessas narrativas. Podemos afirmar que essas narrativas expressão o desejo de largar um mundo marcado pela solidão, ansiedade, a falta de sentido; para um mundo onde estes jovens podem se destacar, fazer amizades, realizar seus sonhos e abstrações.

Dentro dessas obras eles encontram as promessas que a frustrante realidade das sociedades contemporâneas os negou, algo que mais uma vez nos remete às ideias Jean Baudrillard em “*Simulacros e Simulações*”.

Dissimular é fingir não ter o que se tem. Simular é fingir ter o que não se tem. O primeiro refere-se a uma presença, o segundo a uma ausência. Mas é mais complicado, pois simular não é fingir: «Aquele que finge uma doença pode simplesmente meter-se na cama e fazer crer que está doente. Aquele que simula uma doença determina em si próprio alguns dos respectivos sintomas.» (Littré.) Logo fingir, ou dissimular, deixam intacto o princípio da realidade: a diferença continua a ser clara, está apenas disfarçada, enquanto que a simulação põe em causa a diferença do «verdadeiro» e do «falso», do «real» e do «imaginário». (BAUDRILLARD, 1991, p. 9)

Sendo assim é possível notar que o real produto da indústria cultural envolvida com a cultura *otaku* se trata na verdade do próprio *otaku*, pois como destaca Lamarre, sendo esta um

---

<sup>16</sup> (異世界) mundo diferente.

<sup>17</sup> expressão usada para descrever quando um personagem aparenta ser muito mais poderoso que os demais em

<sup>18</sup> Conta a estória de Kirito, um jovem que acaba preso em um jogo de realidade virtual com diversas outras pessoas e agora para sair precisa completar os desafios deste jogo.

<sup>19</sup> Conta a estória de Subaru, um jovem visto como um hikikomori que acabando sendo transportado para um mundo de fantasia medieval, onde conhece uma meio – elfo chamada Emília e ganha a habilidade de voltar no tempo quando é morto.

discurso, gera um objeto que é capaz de criar subjetividades. Ao mesmo tempo o fascínio e encantamento deste universo e suas narrativas se dá em seu esforço de cativar seu público alvo, criando espelho que possa refletir eles e suas vivencias: seus *monogatari*.

### 3. O VIRTUAL

Resta agora olharmos para o campo empírico em busca da manifestação – ou não – dos fenômenos descritos nos capítulos anteriores. Porém, antes de começar a tratar do trabalho de campo propriamente dito, discutiremos brevemente a ideia de ciberespaço e da cibercultura, elementos que são fatores importantes para entender a cultura *otaku* na contemporaneidade.

Para Pierre Levy, sociólogo francês de vasta produção a respeito do ciberespaço e das novas tecnologias, em seu livro “Cibercultura”, destaca o ciberespaço como a união e interação das ferramentas de computação, assim como também um “novo meio de comunicação digital, mas também o universo oceânico de informações que ela abriga, assim como os seres humanos que navegam e alimentam esse universo” (LEVY, 1999. p 17).

O ciberespaço é uma nova etapa da ampliação e difusão dos processos de comunicação, que permitiria a seus usuários o estabelecimento de relações próximas de contextos de maior presença de uma comunicação oral em proporções ampliadas. Levy destaca que as trocas entre os membros das comunidades virtuais no ciberespaço provocam um novo tipo de interação para com a informação no meio social, onde ocorre um acesso facilitado aos conhecimentos, ao mesmo tempo em que esses espaços se alimentam com novos, esse processo constitui para o autor um tipo de inteligência coletiva.

Para ele essa relação com a informação é fundamental para caracterizar o ciberespaço, pois esta seria a grande marca desse novo processo de comunicação, em suas palavras “[...] o caráter plástico, fluido, calculável com precisão e tratável em tempo real, hipertextual, interativo e, resumindo, virtual da informação que é, parece-me, a marca distintiva do ciberespaço” (LEVY, 1999. p. 93). É dentro deste ambiente e contexto que se desenvolve a cibercultura, em que se encaixa o objeto aqui investigado.

A Cibercultura é a expressão da aspiração de construção de um laço social, que não seria fundado nem sobre links territoriais, nem sobre relações institucionais, nem sobre as relações de poder, mas sobre a reunião em torno de centros de interesse comuns, sobre o jogo, sobre o compartilhamento do saber, sobre a aprendizagem cooperativa, sobre processos abertos de comunicação. (LEVY, 1999. p. 130)

A citação nos mostra a cibercultura, de certa forma, como todo um processo de estabelecimento de relações entre os indivíduos, “as comunidades virtuais são os motores, os atores, a vida diversa e surpreendente do universal por contato” (LEVY, 1999, p.130). É através do espaço para o estabelecimento de diálogo sobre os mais diversos temas que essas comunidades que compõem a cibercultura se formam. Levy nos apresenta a cibercultura como um processo de criação de novos grupos humanos, apontando que, sem o estabelecimento do ciberespaço, as condições de possibilidade de suas existências seriam muito pouco prováveis.

Os amantes da cozinha mexicana, os loucos pelo gato angorá, os fanáticos por alguma linguagem de programação ou os intérpretes apaixonados de Heidegger, antes dispersos pelo planeta, muitas vezes isolados ou ao menos sem contatos regulares entre si, dispõem agora de um lugar familiar de encontro e troca. Podemos, portanto, sustentar que as assim chamadas "comunidades virtuais" realizam de fato uma verdadeira atualização (no sentido da criação de um contato efetivo) de grupos humanos que eram apenas potenciais antes do surgimento do ciberespaço. (LEVY, 1999. P. 129 --130)

Entre esses grupos, outrora improváveis, formados dentro da cibercultura, reunidos por seus temas de interesse em comum e estabelecendo diálogos dentro do ciberespaço, é que podemos encontrar os sujeitos de nosso estudo, as comunidades virtuais de cultura *otaku*.

### **3.1. Trajetória pessoal e conversão do familiar em objeto de análise**

Antes de iniciarmos de fato o relato do que foi observado através na coleta de dados, queremos abrir um parêntese para colocar em evidência a minha própria trajetória de envolvimento com a cultura *otaku*, importante para um melhor entendimento dos pontos de vistas aqui enfatizados e para a consequente compreensão das relações anteriormente indicadas entre elementos que me conduziram a encontrar no Canal em questão o foco deste estudo.

Como muitos jovens brasileiros, meu primeiro contato com as produções que fazem parte do universo do fenômeno *otaku* se deu na infância, através dos programas voltados ao público infanto-juvenil que vinculavam em suas grades de programação diversos animes juntos de produções ocidentais. Nessa época, obras como Dragon Ball, Naruto, Cavaleiros do Zodíaco entre tantas outras se tornavam cada vez mais populares, convertendo-se em motivo de brincadeiras e de conversas com amigos da mesma faixa de idade.

Contudo, este não foi o momento em que comecei de fato a entrar em contato com fenômeno *otaku* em si. Tal momento ocorreu com quando passei a ter acesso recorrente de um computador com conexão à internet em minha casa. Nesta mesmo momento, minha família passava por uma mudança de bairro, que se refletiu, no âmbito de minhas relações, em uma transferência de escola, que gerou um contexto propício a atitudes que implicavam em um isolamento. Com poucos amigos, a Internet tornou-se o meu principal suporte e meio para experiências de sociabilidade.

Sempre tive inclinações subjetivas e critérios estéticos que apontavam para um tipo gosto por animações e acabei por conhecer, via as *fansubs*, diversos animes. Nessas estórias, a existência de personagens isoladas que, aos poucos, construíam vínculos afetivos no decorrer de suas aventuras se tornou um forma para amenizar o sentimento de solidão, especialmente porque representavam, para mim, que se era possível ser capaz de passar esta sensação de amizade e de calor humano.

Comecei também a frequentar nas redes sociais comunidades que discutiam sobre estas obras. Assim, entrava em contato com pessoas que compartilhavam do mesmos interesses em matéria de gosto, ao mesmo tempo em que passava a aprender seus códigos e jeitos, tanto através do convívio quanto das próprias narrativas. Dessa forma, isso acabou por tornar e, de certa forma, se tornar, meu próprio mundo, no qual encontrava as amizades e adentrava em contato com experiências subjetivas ausentes na minha rotina prática no mundo concreto e objetivo, no qual as interações face-a-face predominam.

Mais uma vez o tempo passou, e esse contexto de isolamento ficou para trás. No ensino médio, havia meu grupo de amigos, entre os quais existia também um compartilhamento de gostos. O que antes era um atividade praticada individualmente, tornava-se nesse momento coletiva, o que implicou em um maior consumo de produtos como mangá, acessórios e camisas temáticas relacionadas aos bens culturais consumidos.

Neste momento também meus amigos e eu conhecemos a *Supercon*, grande convenção voltada em sua maior parte para cultura pop japonesa. A oportunidade de estar mais perto de um mundo que antes só conhecíamos através das telas ganhou dimensões significativas para nós.

Realizamos o desejo de participar de tal evento no meu último ano de ensino médio. Organizando uma pequena caravana, saímos de minha cidade natal, Barreiros, na zona da mata

sul de Pernambuco, com destino ao *Classic Hall*, casa de espetáculos localizada entre as cidades do Recife e de Olinda. O evento se encontrava em seu aniversário de 10 anos e contava com um público maior que a média de anos anteriores. A participação no evento foi marcado por o sentido coletivo, de vínculos de amizade e companheirismo, como um momento de congregação dos membros de uma mesma comunidade.

Atualmente já não costumo frequentar esses eventos, mas ainda acompanho animes e mangá, mesmo que de forma não intensa quando comparado ao passado. Ainda acompanho diversos canais no YouTube voltados para essa temática e foi em meados dos anos de 2016 que me deparei com o Vídeo Quest, aqui convertido a objeto desta monografia.

### 3.2.O caso do Vídeo Quest

O Vídeo Quest é um canal voltado para discussão a respeito de cultura pop japonesa, realizando diversas atividades que vão desde a promoção de Review de animes e mangá, vídeos de discussão sobre obras até *lives* (transmissões ao vivo) entre outras. O Canal foi criado em 29 de janeiro de 2011, mas, após problemas, recriado em março de 2012.

Atualmente com mais de 8 anos de trajetória, o canal conta com um público de mais de 66 mil inscritos, uma quantidade relativamente pequena para os padrões da plataforma; é composto por Leonardo Kitsune, Fábio Urso e Danilo Kaneda (irmão de Leonardo Kitsune, os sobrenomes são fictícios usados para o canal e outras redes sociais).

Leonardo kitsune tem 31 anos e além do canal trabalha na área de edição de HQs<sup>20</sup> da *Panini*, tendo já trabalhado também na editora de mangá JBC. É formado em letras pela USP e, segundo as informações contidas no portal digital do canal, é um otaku da geração que acompanhou as transmissões da TV Manchete e a circulação da Revista Herói. Fábio Urso tem 28 anos e é formado em *Design* gráfico pelo Senac. Atualmente é estudante universitário e, segundo as informações do seu portal, conheceu os animes e mangá aos 15 anos através de canais de tv como o *Cartoon Network* e o *Fox Kids*, passando também a frequentar fóruns de discussão na internet como o *4chan*. Danilo Kaneda, por sua vez, tem 33 anos de idade e já trabalhou como técnico em informática. No portal está se descreve como um *otaku* “moderado”.

---

<sup>20</sup> Abreviatura para Histórias em quadrinhos

O processo de *Entreé* no universo estudado foi iniciado antes das intenções de realizar esta pesquisa, na medida em que a relação de identificação prévia entre pesquisador e objeto antecedia o inquérito aqui desenvolvido, cujo contato ocorria com certa regularidade. A primeira aproximação formal para fins da investigação com o canal foi realizada através do e-mail disponibilizado na descrição dos vídeos com uma conta vinculada com o nome de Leonardo Kitsune no dia 16 de março 2019. No e-mail foi realizada uma breve apresentação sobre a proposta da pesquisa, necessária para solicitar autorização para a sua condução, e disponibilizado uma versão do projeto que norteou este estudo.

O e-mail foi respondido autorizando a execução e o uso do conteúdo do canal para pesquisa, o que representou o momento inicial para acompanhar com maior frequência, com intenções socioantropológicas, as *lives* realizadas semanalmente pelo canal. Denominadas *Shonen Quest* estas transmissões ocorrem sempre ao vivo e tem como principal objetivo o de acompanhar e discutir os capítulos de mangá de estilo *Shounen*.

Além do acompanhamento das *lives*, consideramos também o histórico de vídeos do canal. Da mesma maneira que as *lives*, esses vídeos armazenados estão organizados em quadros temáticos, sendo o principal deles aquele que leva o nome do próprio canal, Vídeo Quest. Neste quadro são expressas opiniões, críticas e levantadas discussões relacionadas às obras tanto animes como mangás. Junto a esse, outros quadros foram levados em consideração, como aqueles caracterizados como *Review*, em que são abordadas opiniões sobre as produções atualmente em exibição, e vídeos opinativos de caráter crítico, que lidam com temas variados.

O primeiro vídeo selecionado tem por título “O que faz uma boa história?” (publicado em 11 de fevereiro de 2015). Nele temos a participação de Leonardo Kitsune e Fábio Urso, posicionados diante de um fundo em que uma grande estante de madeira repleta de mangá ganha relevo. Neste vídeo, os protagonistas do canal pretendem discutir os critérios que devem ser levados em consideração para que uma narrativa possa ser classificada como de bom nível para aqueles que “entendem do assunto”.

Kitsune inicia a discussão destacando que os critérios neste caso são completamente pessoais e subjetivos. No decorrer da discussão levantada, ambos afirmam que a ideia ali era a de identificar critérios mínimos, com alguma objetividade, para que se possa qualificar as obras interessadas, pois, segundo eles, sem o estabelecimento de princípios organizativos de conteúdos oferecidos àqueles que se relacionam com a cultura *otaku* haverá risco para que “tudo

seja visto como válido”. Em um certo momento desse vídeo, Urso frisa que muitas obras consideradas boas pelo público são assim qualificadas sem a definição clara do que lhe garante estar num grau legitimado da hierarquia das produções culturais deste universo, mas que muitas vezes este gosto por determinada obra pode estar ligado a imagem. Ele diz:

Tem uma questão importante. Essa questão de justificar e também a questão de não... Que é a questão estética. Isto acaba sendo importante. Estética no sentido de uma coisa visual, um valor visual ou sentimental que uma obra tem a qual você simplesmente sente.

Urso define que seus critérios para considerar uma narrativa como boa se tratam de uma estrutura e raciocínio claros e bem executados com relação a seu propósito e tema. Kitsune parece concordar com os critérios estabelecidos por Urso e completa enfatizando que se for “apenas uma forma” a narrativa perde todo seu valor. Para ele uma obra de qualidade nos animes e mangá deve ser capaz de unir forma e conteúdo de maneira que ambas instâncias se articulem mutuamente, mantendo sempre relação.

No segundo vídeo temos o título “Dia do orgulho nerd... mas e o *otaku*?”. Neste vídeo, publicado em 28 de maio de 2015, temos apenas a presença de Leonardo Kitsune. Deste vez em um outro cenário, onde ao fundo estão distribuídos posters dos consagrados animes *Neo Genesis Evangelion* e *Dragon Ball*. Há também um conjunto de mangá sobre uma prateleira com outros objetos, como garrafas e canecas, cujas estampas lhes garante afinidade com a estética legitimada entre os *otaku*. Nesse vídeo, Kitsune pretende tratar a respeito da inserção do *otaku* e suas produções dentro do universo nerd, tentando destacar que há um certo afastamento do *otaku* neste meio.

Ele acredita que parte da razão para este fator, está no próprio comportamento do mercado japonês de animação e de quadrinhos, que por muito tempo esteve orientado mais especialmente para o público local, vindo a olhar para o público internacional apenas recentemente. O *youtuber* também levanta a questão da relação com o próprio público no Brasil, que em geral ainda é muito jovem e não possui um poder aquisitivo considerável para manter a produção.

Nestes vídeos mencionados até agora, já é possível notar um certo caráter crítico sobre

as relações que a comunidade *otaku* estabelece, além de remeter a algumas questões levantadas em textos sobre o fenômeno *otaku*, como por exemplo o caráter afetivo para com a imagem que Longo (2018) levanta em sua análise.

O próximo vídeo se chama “Boku no hero academia, *otakus* e traduções” publicado em 26 de maio de 2016. Mais uma vez temos Kitsune à frente da emissão de conteúdo. O vídeo foi feito no contexto do lançamento do mangá *My hero academia (Boku no hero academia)* no Brasil e traz uma discussão a respeito da relação do *otaku* brasileiro com as traduções de obras, mas especialmente mangá.

Kitsune destaca que no Brasil o contato com este tipo de obra muitas vezes antecede o mercado, visto que este é muitas vezes feito por meios não oficiais como os *fansubs* e *scanlations*<sup>21</sup>. Além disso muitos se apagam a primeira experiência que tem com uma obra e criam uma aversão para com mudanças que possam modificar a sua experiência diante da mesma.

Ele chama este fenômeno de conservadorismo *otaku* e começa a tratar desse tipo de comportamento com relações a traduções levantando a possibilidade dos nomes dos personagens de *My Hero academia* serem traduzidos para o português com o intuito de aproximar a experiência de leitura com a japonesa, retratando as ideias que o autor concebeu na criação de sua obra e que poderiam não ser captadas, se elementos como os nomes de alguns personagens permanecerem como no original devido a barreira das diferenças linguísticas.

O vídeo seguinte que queremos destacar tem por título “*Shirobako* me fez refletir como nenhum anime antes”, publicado em 17 março de 2017. Com o mesmo cenário do vídeo anterior, mais uma vez temos Kitsune em frente à tela, o que, aos poucos, o colocou como a figura central do canal. No vídeo ele inicia relatando que neste momento não tem um roteiro ou pautas muito bem definidas, mas que pretende discutir a sua experiência pessoal no contato com a cultura *otaku*.

Ele destaca obras como *Evangelion* e *Fullmetal Alchemist*, relatando que estas obras o despertaram para refletir a respeito das narrativas e que são dotadas de um grande valor meta linguístico, pois o faz refletir a respeito de outras narrativas. Nas palavras de Kitsune, estas

---

<sup>21</sup> Como são chamados os grupos de fãs que fazem a tradução independente de capítulos de mangá, formado pela junção das palavras Scan (escanear em inglês, em referência a como conseguem o material original) e *translation* (tradução em inglês).

obras “são importantes para mim, porque me fazem pensar em animes e mangá, e os temas são muito amplos, muito gerais. *Fullmetal Alchemist* é sobre consequência dos seus atos”.

Contudo, ele nos relata que com *shirobako* sua relação foi diferente. *Shirobako* conta a história de 5 garotos perseguindo o sonho de uma carreira de sucesso na indústria de produção de animes, para Kitsune, *Shirobako* dialoga diretamente com sua realidade na medida em que sua estória reflete diversos questionamentos e problemas que ele mesmo lida em sua vida.

Kitsune relata que os animes e os mangá o levaram a sua carreira atual (como editor) contando também com a sua vontade de trabalhar na produção de arte, cujas relações o permitem expressar que: “hoje eu trabalho com o que sempre quis, hoje eu posso dizer que realizei meu sonho”.

Para ele as qualidades de *Shirobako* se encontram em sua realidade, em sua capacidade de transmitir questões muito concretas de maneira extremamente realista. Ele define esta narrativa como uma “estória de personagem”, por seu foco tratar justamente dos problemas por que passa suas personagens.

Nas questões levantadas no anime Kitsune encontra muitas das mesmas que fez em sua carreira profissional, especialmente por rememorar-lo dos critérios que o levaram a escolher sua profissão e os entraves e ansiedades em que inevitavelmente se envolveu ao nela adentrar. Neste vídeo vale destacar alguns comentários que expressam a relação do público como o vídeo Quest, a exemplo desse abaixo destacado, escrito por um usuário identificado como Kuno:

Não precisa voltar tão rápido a fazer os VQ, esse tipo de vídeo é ótimo também. Vou até aproveitar a ocasião pra falar que eu acompanho esse canal desde 2011 acho, desde a época que era publicado na Punch Fansub, mas desde de 2014 pra cá, depois de muito VQ, Fala Otaku, Shonen Quest, de ter te acompanhado eu tenho que te falar que eu te tenho como uma referência quando eu penso no "o que é ser um adulto e como agir como um". Tipo, sempre quando você tem oportunidade em qualquer vídeo que faça, você pega um tema ou aborda algo de uma obra, seja qualquer que for ela, filme, mangá e etc e tenta relacionar ela com a realidade, com as pessoas e o significado que isso pode trazer e isso sempre me faz pensar, eu me questiono e me cobro muita coisa todos e você sempre me ajuda refletir bastante sobre essa questão do "ser adulto". Muitas vezes eu já parei pra pensar quando ocorre alguma coisa ou eu penso em algo e "O que será que o Leonardo faria nessa situação" sabe? Eu já tive muito disso, ainda tenho, e queria te agradecer de verdade. Não é pelo canal em si, nem por ser uma pessoa que faz um bom trabalho falando de animê e mangá e derivados(claro que gosto bastante), mas por eu ter 22 anos agora e eu to nessa coisa de ta me tornando um adulto e descobrindo realmente como agir como tal e toda essa coisa da responsabilidade pesando cada vez mais e é normal, mas você sempre me fez refletir sobre tudo isso, sempre você joga algum pensamento ou questionamento no ar

e é bom porque eu começo a pensar e isso vai moldando como eu enxergo as coisas. Eu sou péssimo em escrever e ainda mais em agradecer, mas é isso cara, eu acho que me identifico porque você deve ter passado ou ainda ta passando por essas coisas também e é bom conhecer alguém que compartilha esse tipo de coisa. Pra mim esse é um dos melhores videos do seu canal. Abraço cara.

O usuário em seu comentário expressa justamente uma admiração pelo canal por nele perceber capacidade para trazer discussões com a realidade através das obras que aborda. Também mostra a importância que este conteúdo exerceu em sua formação, mostrando uma relação sentimental e empática em relação ao Vídeo Quest.

O próximo vídeo é denominado “Os consensos do meio *otaku* e as funções da crítica”, publicado em 13 de outubro de 2017. Este vídeo é resultado de sugestões de discussão realizadas pelos apoiadores do canal, através da plataforma de financiamento do padrin

O vídeo também trata das críticas negativas que o canal recebeu após a publicação de uma crítica sobre o filme *Your Name (Kimi no nawa)*, temos mais uma vez apenas o Kitsune, que desta vez busca abordar os consensos no mundo *otaku*, quando a uma ideia difundida a respeito da qualidade de uma determinada obra parece ocorrer uma aversão do público quanto a opiniões contrárias a ela, ele também visa aqui tratar a respeito da função da crítica neste contexto.

Neste vídeo Kitsune nos revela que encara seu papel no canal como o de um crítico e também que muitas vezes a experiência de muitas pessoas com as narrativas de animes e mangá é um trabalho meramente de catalogação de informação, muitas vezes sem olhar para as ideias e mensagens da narrativa.

Parece que a formação desses consensos está ligada a um caráter de reforço das próprias opiniões pessoais do público que determina aceitação de outras visões. Neste contexto, a função da crítica seria ajudar na formação do dentro da mídia explicando dimensões processuais e interrogativas existentes por trás da produção.

O vídeo seguinte que foi lecionado se trata de um dos que compõem o quadro principal e homônimo do Vídeo Quest, o “Vídeo Quest 83 – *Onani master Kurosawa*” publicado em 27 de junho de 2018. Encontramos desta vez Leonardo Kitsune e Fábio Urso. Eles pretendem discutir a respeito da obra *Onani master Kurosawa*, que também foi uma escolha dos apoiadores do canal no Padrin; esta produção se trata de um *Doujinshin* (mangá independente) que conta a

estória de Kurosawa, um jovem japonês no ensino médio que escolheu se isolar do convívio social para evitar problemas, mas guarda como segredo o ato de se masturbar (*Onani*) no banheiro feminino em forma de vingança contra os atos que ele julga como maldosos feitos por suas colegas de escola.

Apesar da premissa que pode parecer a primeira vista inusitada ou até mesmo de mal gosto, não é uma produção focada no conteúdo erótico, mas trata na verdade de diversas questões importantes como isolamento, relações de gênero, masculinidade tóxica e *Bullying*. No vídeo ambos abordam que o mangá contém fortes inspirações em obras como *Death note*, evidenciado através de fatos como a história ser contada do ponto de vista de um personagem que apresenta valores que não são bem vistos pelo público e tem um senso próprio e distorcido de um ideal de justiça, também nas referências visuais que faz a esta obra, porém seu conteúdo é bastante referencial trazendo menções a diversas outras obras.

Sobre o isolamento da personagem principal Urso e Kitsune relatam que este tem um caráter diferente de um isolamento provocado com resultado da interações sociais, já que nas palavras deles “ele se separa, porque se coloca num pedestal enorme e criou um mundo de fantasias convenientes”, eles traçam um paralelo com outra personagem, Kitarrara, uma garota da mesma classe do protagonista que é vítima de bullying constantemente e acaba sendo isolada por este fato.

Eles definem a história desta obra como a estória de um personagem desprezível que sofre uma mudança, dentro da narrativa esta mudança é encabeçada pelo fato deste começar a se aproximar de Takegawa, outra de suas colegas e vista por ele como um das garotas mais bonitas de sua escola. O protagonista acaba por se apaixonar por ela, mas garota inicia um relacionamento com outra pessoa o que acaba frustrando Kurosawa e tornando a garota vítima de sua vingança. Para Kitsune neste momento o protagonista expressa que “se essa mulher está chegando em um estado que eu não posso alcançar, ela tem que cair”.

Kitsune traça mais um paralelo com a realidade ao afirmar que “a história desse cara é a história do homem médio de internet, que realmente acredita que a mulher é um objeto a servi-lo. Enquanto ela for este objeto, ela serve, ela é útil, quando ela não é esse objeto, ela é um lixo”. Nos comentários Diego Castro responsável pela edição de diversos vídeos do canal mostra uma relação da fala do Kitsune com o universo *otaku* através da obra dizendo:

[...] Eu como sou caidinho por histórias de babacas se tornando responsáveis acabo caindo de amores por Onani Master. Mas o que você falou tem toda a razão, até pelo contexto. O público otaku (e a os blogueiros, críticos e influenciadores dessa comunidade por extensão) são em maioria homens médios de internet, então essa história conseguir alcançar um sucesso tão grande para o seu nicho prova que ela conversou mesmo com eles (eu incluso) [...]

O próximo vídeo dá continuidade à discussão a respeito das relações de gênero dentro das obras e do universo *otaku*. Intitulado “precisamos discutir *fanservice* e abuso sexual” publicado em 26 de outubro de 2018. Neste vídeo temos apenas o Kitsune. Este vídeo possui duas partes que foram separadamente lançadas ao público, onde o primeiro buscou tratar da violência dentro das narrativas, já o segundo foi motivado pela polêmica desencadeada pela por uma cena do anime *Goblin Slayer*, em que apresentava a representação da prática violenta do estupro sofrido por uma das personagens. Parte do público levantou a questão de que esta cena poderia representar um caráter de banalização da violência contra a mulher e até mesmo uma erotização de um ato criminoso. O próprio Kitsune, em vídeos anteriores a este, já havia chamado a atenção para questionamentos nessa direção.

No início desse vídeo, Kitsune diz que “[...] anime e mangá tem muito *fanservice*<sup>22</sup>, muita cena *echii*, muita cena de abuso sexual basicamente”. Ele também revela que esta é uma questão que muita gente tenta discutir, mas há uma aversão do público ao tratamento de temas como este, por sentir que as críticas tendem a atingir diretamente o que os consumidores compreendem como parte dos seus direitos de consumo de bens que se associam com sua subjetividade em matéria de gosto.

Kitsune também diz não acreditar que esse tipo de cena possa induzir alguém a replicar os mesmos atos, acreditando que tanto ele quanto seu público são capazes de separar a realidade da ficção. Contudo, acredita que o ponto central está em “O quanto as cenas que você está assistindo no seu anime com *fanservice*, com *echii*, estão fetichezando aquela situação?”

Ele também aborda no vídeo de um tratamento diferenciado dentro das representações de violência sexual quanto aos gêneros, onde cenas que envolvem vítimas do sexo masculino são geralmente pouco explícitas, muito mais comunicando a ideia do acontecimento do que mostrando o ocorrido de fato. Já cenas envolvendo personagens femininas tendem a ser muito

---

<sup>22</sup> O termo *fanservice* se refere a utilização de diversos elementos em uma obra com o intuito de agradar os fãs, mas dentro do contexto *otaku* é usado muitas vezes para se referir a cenas com certo caráter erótico que são vistas muitas vezes pelo público tendo também o intuito de atrair fãs.

mais detalhadas, tendo atenção para a proporção do corpos, as posições e movimentos, tentando mostrar ao máximo a configuração da situação em que ocorre a violência sexual. Para Kitsune isso revela um caráter erotizador nas produções, especialmente quando se trata da representação das personagens femininas presentes nestas cenas.

Ele ainda relembra que o meio *otaku* ainda é majoritariamente marcado pela presença masculina e há uma falta de representatividade feminina dentro das obras, e a presença de cenas envolvendo abuso sexual acaba por afastar ainda mais o público feminino destas obras, que muitas vezes precisa abrir concessões quanto a seu incomodo para apreciar alguma obra.

Já no final de seu vídeo Kitsune diz:

Eu preciso também pedir desculpas, porque sou um homem falando da experiência de mulheres. Eu tô tentando usar o espaço que eu criei, e o fato das pessoas me ouvirem pra talvez ser útil de alguma forma, mas leiam e ouçam a opinião de mulheres nessa situação. É porque é muito mais relevante que a minha. Eu cheguei nesse ponto ouvindo essas pessoas.

Ele termina o vídeo indicando outros canais com mulheres abordando o assunto ou questões correlatas. A proposição na fala de Kitsune fez com que diversas mulheres criassem nos comentários do vídeo a oportunidade de discutir a respeito de como se sentem referente à cultura *otaku*, a erotização e suas narrativas, como destacam os comentários trechos escritos pela usuária a seguir:

Parabéns pelo vídeo. Esse tipo de coisa realmente me incomoda eu tento ignorar na maior parte das vezes mas não dá pra fazer isso sempre tento evitar animes do tipo mas se eu simplesmente evitar isso não sobra nada pra assistir. O pior é ter que ouvir homem otaku tratando isso normal e gostando falando que isso é NECESSÁRIO PRA HISTÓRIA e tipo não... não.

Outra seguidora do canal, complementa chamando a atenção para seus incômodos diante das cenas:

Né.. te entendo completamente. É tenso. E o pior é que, muitas vezes, já me forcei a ver muita coisa tentando ignorar essas paradas pq os animes/mangás eram populares mas só fez crescer o ranço dessas obras. Queria que os mangakas/produtores de animes respeitassem mais a gente (o publico feminino que assiste).

Além dessas duas anteriores, outro comentário escrito por uma mulher aprofunda as questões e chamando, a partir de seu ponto de vista, para o sentimento de encontrar recorrentemente nos animes cenas de violência sexual como as acima descritas.

É horrível, na maioria das vezes eu não espero nem a cena terminar pra droppar<sup>23</sup> o anime de vez. Existe os casos onde não é um fan service mas incomodam bastante também. Como, por exemplo, algumas cenas de Berserk. É uma sensação muito ruim pois é como se as pessoas que produzem esse tipo de conteúdo desconsiderasse que grande parte do público otaku é feminino. É uma falta de respeito, sensibilidade e empatia com mulheres que têm PAVOR de qualquer abuso seja sexual ou não. O mais trágico, ou engraçado, é que um dos únicos animes que realmente problematizou essas questões foi um o qual o protagonista é homem. Podemos ver, portanto, que cenas desse tipo só geram revolta por parte do daqueles otakus que passam pano pra isso quando a vítima é um deles, ou seja, um homem

O vídeo seguinte que gostaríamos de destacar tem por título “Por que (ainda) criticar animes?”, publicado em 2 de novembro de 2018, aqui Kitsune quer mais uma vez abordar o papel da crítica e justificar o porquê do vídeo Quest apresentando os objetivos do canal.

No vídeo ele relata que a crítica não é feita pensando nos autores e produtores das obras, mas sim pensando no público. Kitsune também relata seus objetivos dentro do canal dizendo que:

Eu tô tentando aqui, como eu já disse uma vez, apresentar ferramentas e incentivar inclusive o pensamento crítico, que é o tipo de coisa que o Vídeo Quest é... Um dos elogios que a gente costuma a receber é o fato de que a gente ajudou no desenvolvimento crítico da pessoa.

No início do vídeo, Kitsune aborda o fato de algumas pessoas se incomodarem com a maneira com que ele lida com as narrativas no canal, reclamações sobre o fato dele “problematizar<sup>24</sup>” animes e mangás. Ele nos mostra que a maneira com que lida com estas obras está relacionada com a sua forma de interagir com o entretenimento.

---

<sup>23</sup> Expressão utilizada para se referir ao ato de parar de acompanhar uma determinada produção.

<sup>24</sup> A palavra é empregada aqui no seu uso no senso comum, querendo se referir ao fato de alguém levantar questões em coisas onde não se viam problemas.

Eu não tô aqui pra dizer que eu sou o último floquinho de neve especial. Eu não sou melhor do que ninguém. A maneira de eu pensar as coisas que eu assisto e leio não é melhor que a de ninguém, mas eu não entendo muito bem como é para uma pessoa ter a experiência do entretenimento passivamente.

Ele nos relata sua impossibilidade de olhar para estas obras sem refletir e questionar a respeito de quais são suas ideias e suas mensagens. Os animes e mangá se tornaram foco de sua crítica, pois para ele essas histórias são dotadas de um caráter único e de uma estranheza que o encanta.

O último vídeo que pretendemos abordar dá continuidade a muitas questões tratadas anteriormente. Neste, chamado “Por que problematizar animes?”, publicado em 1 março de 2019, é possível perceber já no título que o seu motivo aponta para às críticas ao conteúdo do canal, levantado no vídeo anterior. Agora temos um cenário diferente composto por uma estante branca localizada no fundo ao lado esquerdo, onde a metade superior é preenchida por mangá e a inferior por livros, no lado direito temos em uma parede branca vemos posters da animações *Neo Genesis Evangelion* e o castelo de Cagliostro, neste mesmo lado na parte inferior há um sofá cinza com almofadas coloridas.

Neste vídeo Kitsune defende que as produções de entretenimento como formas de expressão artística são muito mais do que o que está contido nelas mesmas. Estas obras, como frutos de um contexto social, permitem uma aproximação para a discussão deste e de outros, demonstrando uma relação entre arte (e por consequência ficção) e realidade. Ele diz que “a arte quer causar efeitos no mundo real. A arte não é passiva. Não é simplesmente ela existe a gente vê e a gente cala a boca e segue a vida. Você tem que reagir aquilo, refletir sobre aquilo, pensar sobre aquilo, sentir coisas”.

Nesse vídeo as obras *Gundan*, *Akira* e *Neon Genesis Evangelion* são citadas como obras que podem servir para entender as transformações da juventude na sociedade japonesa ao longo tempo, mesmo sendo obras que se passam em uma ideia de futuro, representando respectivamente as gerações dos anos 60, 80 e 90. Em *Gundan* temos uma geração marcada pelas esperanças de um futuro do pós-guerra, já em *Akira* uma juventude que vive ainda o medo da bomba atômica, além das pressões sociais, e responde a isto através da rebeldia contra o sistema, em *Evangelion* temos a representação de uma geração marcada pela apatia e isolamento.

Apesar dessas obras terem a pretensão de abordar esses contextos, Kitsune ainda diz que “a gente pode tentar entender o mundo, e mais especificamente o Japão de cada uma dessas obras que não querem dizer nada quanto a isso”. Para exemplificar este ponto ele cita o caso dos *Isekais* e de seu grande sucesso atualmente, de forma próxima ao que abordamos no capítulo anterior tratando estes como expressões de vontades juvenis de isolamento em um mundo de fantasia.

Kitsune diz que dentro da cultura otaku uma obra só é permitida a ser analisada muitas vezes pelo caráter de sua produção (animação, trilha sonora, Design dos personagens) e não por sua narrativa em si e finaliza seu vídeo dizendo:

Pensar a obra para além do que apenas tá na nossa frente, é pensar um pouco mais amplo. É pensar no que fez com que aquela obra existisse e no que talvez a obra faça no nosso mundo, desde reações específicas das pessoas como “eu ri tá bom”, até um dentro mais amplo. Isso é muito interessante. Isso é muito legal. Isso é problematizar.

Com o conteúdo dos vídeos abordados apresentados, demonstrando a maneira como o Video Quest abre espaço para tratar de diferentes narrativas da cultura *otaku* e a partir delas derivar questões existenciais, identitárias, sociais, culturais e políticas, iremos agora tratar da experiência com as *lives* do canal, o *Shonen Quest*.

### **3.3.Uma netnografia de uma *live* do Vídeo Quest**

Acompanhei a realização de 10 transmissões desde o início deste trabalho, como foi dito as mesmas ocorrem as segundas feiras e iniciando entre as 20:30 e as 21:30 indo até às 22:00 ou 22:30 em raras ocasiões até próximo das 23:00. Os mangá que estavam sendo acompanhados e comentados no período de realização desta pesquisa eram *Attack on Titan* (*Shigeki no Kyojin*), *Hunter×Hunter*, *My Hero academia* (*Boku no Hero academia*), *One piece* e *Samurai 8*.

Contudo, nem todas essas obras tinham seus capítulos comentados em todas as *lives*, pois algumas delas ( como *Attack on Titan* e *Hunte×Hunter*) não apresentam uma frequência de publicação semanal ou sua publicação é inconstante. Apesar de todas as *lives* acompanhadas

pretendemos tratar aqui de uma em particular; está transmissão ocorreu no dia 29 de abril de 2019, mas sua gravação ainda se encontra presente nos vídeos do canal até a data em que escrevo este trabalho<sup>25</sup> com o título de “*Shonen Quest – One piece 941, Boku no Hero academia 226, Game of thrones S08E03*”. Esta transmissão se diferencia das demais por dois motivos que quero destacar.

O primeiro é que esta *live* ocorreu durante o período de transmissão da série de televisão norte americana *Game of thrones*, que além de contar com um sucesso de audiência em sua exibição se encontrava em sua última temporada, assim os realizadores da transmissão decidiram comentar também os episódios desta última temporada. O segundo é que as *lives* são geralmente realizadas por Leonardo Kitsune e Fábio Urso, mas este último se encontrava com problemas com relação a seu curso de faculdade, o que o impediu de participar desta *live*.

Então nesta transmissão temos, portanto, apenas kitsune. Seu cenário aparenta ser menos planejado do que em comparação aos vídeos. Temos o que aparenta ser uma sala de estar comum em que Kitsune aparece sentado em uma cadeira de cor preta e usa fones de ouvido. Ao fundo temos o que parece ser um sofá na cor cinza frente a uma parede branca e no canto direito é possível ver alguns equipamentos técnicos de som e vídeo.

A *live* se inicia com um forte grito de Kitsune dizendo “no ar”, como é de costume nesse tipo de transmissão no canal, após isto ele explica o motivo da ausência de Fábio Urso.

Kitsune lê comentários dos participantes no chat da *live* que continuam a perguntar sobre assuntos variados que vão desde seu gosto por determinados esportes como o futebol, quais animes da temporada atual ele este acompanhando, sugestões de obras para serem abordadas na *live* entre diversas outras questões.

Ao começar a tratar das obras foco da transmissão segue a sequência exposta no título e começa pelo capítulo de One piece, nessas transmissões antes de fazerem suas críticas ao mangá Kitsune costuma revisar os principais acontecimentos relendo brevemente o capítulo e também já traçando pequenos comentários sobre alguns acontecimentos. No chat das *lives* seus participantes parecem sempre bem humorados e a todo tempo trocam piadas e comentários cômicos a respeito dos mangá e de diversos outros assuntos.

Ao comentar sobre o capítulo de *One piece*, Kitsune levanta o ponto que elogiava a

---

<sup>25</sup> 29 de junho de 2019

construção de mundo e a mitologia criada para este arco, mas agora a obra apresentava problemas com o andamento da história, pois partia de forma muito rápida encadeando grandes acontecimentos. Após comentar sobre as obras eles costumam a encerrar a abordagem com a mesma dando uma nota de 0 a 10 que define sua experiência com o capítulo, geralmente esta nota recebe um nome baseado em algum acontecimento ou em algo dito durante a live, no caso de *One piece* sua nota foi de 4 mortes de figurantes em *Winterfell*, em referência ao episódio de Game of Thrones que seria comentado.

Na sequência o capítulo tratado foi o de Boku no hero academia, da mesma forma que na parte anterior Kitsune inicia lembrando os principais acontecimentos do capítulo em uma breve leitura do episódio. Antes de seguirmos será necessário um breve contexto a respeito da obra para que se compreenda melhor o que se debatia na *live*.

*My hero academia (Boku no hero academia)* conta a história de Midoriya Izuku, jovem que vive no Japão em um futuro onde a maior parte da população é dotado de poderes especiais chamados *quirks* e os super-heróis são uma profissão regulamentada ligada ao governo; Izuku, inspirado em seu herói preferido, o All Might, sonha em se tornar o herói número um do Japão, porém ele é das poucas pessoas no mundo que não tem uma *quirk*, mas após conhecer seu herói preferido ganha poderes e entra para UA, uma escola para a formação de heróis.

Neste universo ficcional existe também um grupo denominado Liga dos Vilões que luta contra o sistema de heróis. Entre seu membros há uma jovem garota chamada Himiko Toga, cuja *quirk* se baseia em assumir a aparência física de qualquer um que ela tenha ingerido o sangue. O capítulo em questão na *live* abordava o confronto desta personagem com outra, uma repórter que faz parte do chamado exército de libertação, um grupo que luta para que as pessoas possam usar suas *quirks* livremente.

Neste capítulo temos alguns quadro onde nos é contado um pouco da história de Toga. Vemos que por conta de sua *quirk* Toga passou a associar o sangue com a afeição que sentia pelas pessoas. Dessa forma, passando a ferir a pessoas que gostava como demonstração de afeto, este comportamento fez com que as pessoas comesçassem a se afastar e a temer a ela, fazendo com que passasse também a participar do aconselhamento de *quirk*, uma espécie de terapia que tentava resolver problemas com seu poder, mas que acabou por força-la a agir de forma que à incomodava. Sobrecarregada, ela fugiu de casa para mais tarde se unir a Liga dos Vilões.

Enquanto Kitsune acabava sua releitura do capítulo, elogiei a arte gráfica do episódio,

da mesma forma que outros participantes os fizeram. Após isto, Kitsune começou a tecer comentários acerca do capítulo do mangá. Neste período diversos usuários começaram a discutir no chat sobre o novo poder adquirido pela personagem durante o episódio. Alguns deles diziam que este acontecimento foi colocado de forma muito “forçada” dentro da estória, enquanto outros defendiam uma posição distinta, justificando o fato ocorrido no capítulo.

Kitsune traçou um paralelo do aconselhamento de *quirk* com o aconselhamento de carreira visto em muitas obras que tratam do contexto escolar. Eu e alguns outros participantes relatamos que para nós isso lembrava algo mais próximo de um aconselhamento psicológico. Neste ponto a discussão a respeito dos poderes da personagem começou a irritar alguns participantes, como é o caso de um usuário que, aos 28 minutos e 7 segundos da *live*, disse: “vê a galera comentando sobre poderzinho depois de um capítulo desse é sacanagem”.

Aos 30 minutos e 17 segundos um participante da *live* comenta dizendo; “este capítulo também levanta questões muito interessantes sobre saúde mental, desenvolvimento de psicopatia devido a negligência dos pais”. Kitsune destaca o comentário, mas diz que viu o capítulo com outro foco. Ele relata seu desconforto com a forma que muitos leem os capítulos, citando a discussão sobre o poder da personagem e um participante que acabou banido por estar flodando<sup>26</sup> o chat dizendo que o ocorrido no capítulo foi *asspull*<sup>27</sup>. Ele diz que é muito comum em mangá e principalmente em mangá *Shounen* que a leitura das pessoas se baseie em uma catalogação de fatos, dos poderes, das personagens e em outros elementos descritivos, mas as pessoas deveriam voltar sua atenção para os temas que a obra intenta tratar e a atentar para o fato que “tem coisas sendo ditas” nas entrelinhas, segundo suas palavras.

Para o Kitsune, neste capítulo entendemos que a Toga tem uma maneira de se expressar muito diferente do que a sociedade considera como normal e por isso a tratam como louca. Citando Foucault em sua obra “Vigiar e Punir”, Kitsune fala a respeito do uso da ideia de loucura como forma de controle social e aborda a questão dos casos de internação de pessoas fora do comportamento normal, que muitas podiam incluir casos absurdos como a internação de mulheres em período de tensão pré-menstrual.

Aos 36 minutos e 59 segundos um participante cita também o livro “A história da loucura” de Foucault, que diz ter lido na faculdade e que nele a ideia de loucura é mostrada em

---

<sup>26</sup> Expressão que se refere ao ato de repetir muitas vezes o mesmo comentário.

<sup>27</sup> Utilizado para se referir a um ato considerado mal encaixado na estória, formado da junção de *ass* (bunda em inglês) e *Pull* (puxar ou tirar), literalmente tirado da bunda.

mutação ao longo do tempo. Alguns outros participantes citaram também trabalhos de Freud que abordavam questões muito próximas a essas.

Em 38 minutos e 34 segundos citei o conto “O Alienista” de Machado de Assis como uma obra que aborda questões muito próximas às comentadas. O usuário anteriormente mencionado respondeu ao meu comentário concordando e ressaltando mais uma vez a obra. Kitsune leu o comentário do participante e recomenda àqueles que nunca leram Machado de Assis a obra como uma forma de introdução ao tema discutido neste momento da *live*.

No chat a discussão continuou com vários participantes citando outras obras que abordam esta temática de certa forma, como a HQ “A piada mortal” e até mesmo o caso do hospital Colônia Barbacena no Brasil e o documentário Holocausto Brasileiro.

Ainda abordando o capítulo do mangá, Kitsune tratou de algumas falas da personagem da repórter, que em vários momentos diz entender a dor que Toga tem passado. Ele passa a discutir o uso da expressão *Patronizing*, dizendo que não encontra um bom correspondente na língua portuguesa, mas que esta se refere a um contexto onde alguém em uma posição de privilégios toma para si a experiência de alguém em situação de opressão, e que se encaixa bem na situação. Para terminar, Kitsune diz que gostou do capítulo e o avalia com “9 casamentos vermelhos”, utilizando-se de emblemático episódio de *Game of Thrones*, considerado um dos melhores dessa série, como metáfora para atribuir uma nota à parte da narrativa analisada.

### **3.4. Três modelos de interação e mais um discurso da cultura *otaku* no ciberespaço.**

Então, o que a experiência com o canal Vídeo Quest nos revela? A princípio o ponto que vale destacar refere-se à estética dos vídeos. É notável a diferença dos cenários entre as *lives* e os vídeos do canal. Os vídeos parecem prezar por ter consigo objetos relacionados a cultura *otaku* como posters, objetos decorativos e principalmente mangás, já as *lives* como são transmissões ao vivo de caráter semanal tendem a ser menos planejadas com relação a seu cenário devido aos contratempos da rotina de seus integrantes, sendo assim apresentam cenários mais corriqueiros como uma sala de estar ou um quarto.

Poderíamos olhar para esses elementos da cultura *otaku* sempre presentes nos vídeos e principalmente para as estantes repletas de mangá e ver nelas a presença do colecionismo, fenômeno que marca a cultura *otaku* tanto no Brasil quanto no Japão como abordado por

Gushiken e Hirata (2014). Contudo é possível conceber outro tipo de relação para com esses objetos.

As estantes repletas de mangá e os demais objetos interagem com aqueles que frequentam o canal de forma que poderíamos descrever como âncoras referências de pensamento. Essas âncoras relembram aos espectadores a que universo pertence a discussão ali tratada, sendo este a cultura *otaku*, a cultura pop japonesa. Assim, através do olhar são ligados de volta a este mundo não importa quais os caminhos que discussão possa trilhar. Esses objetos os lembram que aquele espaço ainda é um canal de cultura *otaku* ao mesmo tempo que esta lembrança estabelece uma ligação com sua identidade. Podemos dizer então que o conteúdo visual também é relativamente parte das mensagens e discursos do canal Vídeo Quest.

Outro ponto que podemos absorver através do olhar é sobre a relação das narrativas com os envolvidos no canal, principalmente com Leonardo Kitsune como figura que mais tivemos contato. É possível notar a influência dessa narrativas em sua vivência para além de suas falas seja nos já mencionados mangá e demais objetos ou gravado em seu próprio corpo, como a tatuagem que Kitsune carrega em seu braço, composta por um triângulo invertido com uma bissetriz, quatro olhos no lado esquerdo e três no direito, este símbolo faz referência a Lilith do anime *Neon Genesis Evangelion*. Estes fatos permitem conceber a forte ligação que narrativas como essa estabeleceram com os integrantes do canal e como se tornam pontos marcantes de suas vivências.

Então, quanto ao que foi dito, podemos confirmar a hipótese a respeito da interação das narrativas ficcionais com os discursos produzidos pela cultura *otaku* no ciberespaço? A resposta a esta questão não pode se reduzir a uma dicotomia entre afirmação ou negação, mas precisa transitar por três pólos que consideramos pertinentes para uma compreensão adequada do fenômeno interativo aqui tratado.

O primeiro modelo de interação, podemos chamá-lo de modelo catalográfico ou banco de dados, refere-se a um olhar voltado ao que podemos conceber como as minúcias das narrativas ficcionais. Trata-se da atenção voltada para o arquivamento de fatos, poderes, locais, personagens entre outros elementos das narrativas. Este modelo de interação está profundamente ligado ao traço da grande afeição do *otaku* pela informação descrita nos trabalhos de Azuma (2001), Gushiken e Hirata (2014), que indicam que através destas descrições também são engendradas relações hierárquicas entre os indivíduos, com base no

maior ou menor grau de conhecimento acerca de uma determinada obra ou do universo *otaku* como um todo.

O denominei deste jeito pelas formas como é tratado dentro da teoria e também em nossa experiência no campo. Este modelo é o mesmo descrito por Azuma (2001) quando este apresenta a ideia do banco de dados e do olhar voltado para as pequenas narrativas e dos elementos *moé*. É também a tendência de catalogação na leitura que Kitsune denuncia em diversas de suas falas aqui representadas.

Este modelo de interação pode ser explicado aqui através da discussão com respeito aos novos poderes da personagem Toga empreendida por alguns dos participantes na *live*. É possível notar também a aversão de muitos dos participantes da transmissão a este tipo de interação com as narrativas manifestas nos discursos.

Posso conceber com base em minha experiência, mas também nos textos de Azuma, Gushiken e Hirata que, mesmo que não tenham sido presenciadas muitas manifestações desse modelo de interação nos discursos que observamos na experiência com o Vídeo Quest, este pode ser o modelo mais ocorrente dentro da cultura *otaku*. Este fator se evidencia ao olharmos também para o tratamento dessas narrativas em outros canais, pois algo que diferencia o Vídeo Quest de outros canais voltados pra cultura *otaku* e até bem maiores que o mesmo, é o olhar voltado pra os temas, mensagens e reflexões das narrativas, ao invés dos elementos que as compõem.

O segundo modelo de interação das narrativas ficcionais com os discursos que percebemos refere-se ao que podemos chamar de modelo identificativo. Este é baseado nas ideias apresentadas por Lamarre (2013), que abordamos no terceiro capítulo.

Vimos que grande parte da narrativas ficcionais presentes na cultura *otaku* tentam se concretizar como expressões dos desejos, sonhos, vivências, problemas, abstrações, sexualidade e maneiras de ser do público ao qual visam atingir, para desta forma gerar e identificação e que está possa se traduzir em consumo. É esta lógica que está muitas vezes por trás deste segundo modelo de interação, que se caracteriza por discursos baseados muitas vezes no valor afetivo posto sobre essas obras, mas também pela identificação de experiências e vivências individuais através das mesmas. O indivíduo se vê refletido nessas obras, sendo levado a refletir sobre o seu contexto de vida ou possibilidades para além dele, internalizando seus conteúdos enquanto elementos simbólicos significativos capazes de os fazerem se sentir

em si mesmos, gerando um processo de identificação marcante com a narrativa.

Desta forma são manifestados discursos que tendem a ressaltar o valor afetivo com a obra, comparações entre os contextos da vivência e da ficção, e um processo empático para com seus personagens. Podemos ver este modelo de interação no conteúdo do vídeo que aborda o anime *Shirobako*, por parte de Leonardo Kitsune e também em meu breve relato sobre minha história com a cultura *otaku*, onde citei minha busca por vínculos de amizade por meio dessas obras ao mesmo tempo em que nelas via uma rota de reflexão sobre a minha própria solidão.

O terceiro e último modelo de interação pode ser denominado como modelo reflexivo. A ideia com o termo reflexivo aqui exposto é muito próximo do tratado por Anthony Giddens em sua obra “modernidade e identidade”, onde ao olhar para o processo de diferenciação da modernidade presente nas sociedades contemporâneas, fenômeno abordado também nas perspectivas da pós-modernidade, mas visto aqui por outra ótica, concebe a função da consciência reflexiva e da reflexividade como partes inerentes a todos os seres humanos, mas que neste contexto ganham força e primazia. Para ele:

A consciência reflexiva nesse sentido é característica de toda ação humana, e é a condição específica daquela reflexividade institucional maciçamente desenvolvida, referida no capítulo anterior como componente intrínseco da modernidade. Todos os homens monitoram continuamente as circunstâncias de suas atividades como parte do fazer o que fazem, esse monitoramento sempre tem características discursivas. Em outras palavras, se questionados, os agentes são normalmente capazes de fazer interpretações discursivas da natureza e das razões do seu comportamento. (GIDDENS, 2002, p. 39)

A citação acima nos revela a capacidade dos indivíduos de repensar e abrir críticas quanto a suas ações e comportamentos frente ao questionamento, expressando este processo através do discurso, é justamente a este papel de questionamento que se caracteriza este modelo de interação entre as narrativas ficcionais e os discursos, mas não somente repensando os comportamentos dos indivíduos como também pensando o mundo a seu redor.

Neste modelo de interação as narrativas são tomadas como ferramentas interpretativas dentro dos discursos que ajudam os indivíduos a despertarem o uso de sua consciência reflexiva. Desta forma, dentro da cultura *otaku* seus integrantes abrem questionamentos referentes ao comportamento dos demais dentro deste grupo. Se as narrativas ficcionais da cultura *otaku*, por um lado, podem reproduzir comportamentos nocivos de parte de seu público, também abrem

margem para o seu questionamento.

É possível conceber que este modelo se liga intimamente com o modelo anterior, pois é a identificação e proximidade com as narrativas que levam a seu uso como ferramentas interpretativas. Pode-se questionar o motivo de tratá-las com pontos diferentes, mas a resposta para este questionamento é simples, nem todos os discursos que manifestam o modelo de interação reflexivo são dotadas de fortes proximidades, identificação ou afeição, como nos mostra o caso do vídeo a respeito de *fanservice* e abuso sexual que foi motivado graças aos acontecimentos em um episódio do anime *Goblin Slayer*, mas que Kitsune demonstra em muitos casos sua aversão a obra sem deixar de usá-la como fonte de reflexão, para questionar a forte presença de cenas envolvendo abuso sexual.

Outros exemplos de momentos que manifestam este modelo de interação podemos encontrar nos vídeos de *Onani Master Kurosawa* (elogiado nos comentários por sua capacidade de dialogar com o público *otaku* a respeito de seus problemas), nas discussões realizadas na *live* que apresentamos, e também nos vídeos que traçam críticas diretas ao comportamento dos *otakus*.

Em outros vídeos que abordam a temática da crítica de animes e mangá e também a “problematização” dos mesmos, vemos que este modelo de interação é muitas vezes tratado como objetivo ou foco do trabalho do canal, em diversas de suas falas Kitsune diz querer atentar as pessoas para esta formas de relação para com as narrativas.

É a este modelo de interação das narrativas ficcionais com discurso que foi levantado como hipótese, porém é possível conceber que o segundo modelo também possa estar abarcados na hipótese. Como foi tratado a identificação gerada com as obras ainda se baseie no diálogo entre os conteúdos do indivíduo e das narrativas ficcionais, mesmo que este segundo pretenda ser uma expressão do primeiro.

Para além dos modelos de interação há outro ponto importante o qual está análise deve abordar, se trata da perspectiva do próprio Vídeo Quest como um discurso a respeito da cultura *otaku*. No terceiro capítulo quando abordamos o trabalho de Lamarre (2013) tratamos da lógica entre discurso, objeto é subjetividade, onde o autor concebe possibilidade dos discursos empregados em relação a cultura *otaku* serem capazes de produzir subjetividades.

Esta lógica que liga a cultura *otaku* a produção de subjetividade também está presente

no trabalho de Longo (2018), quando a pesquisadora complementa essa noção com base na ideia de japoide, sobre subjetividades ligadas a referências que são vistas como japoneses, mas fora do território do Japão. Fica clara a relação entre *otakus* e produção de subjetividade.

O que concebemos aqui é que todo discurso a respeito da cultura *otaku* tem em si a capacidade de gerar um *otaku*, seja esse discurso as narrativas ficcionais que se manifestam muitas vezes como representações de uma juventude e tentam abarcar sua totalidade e assim se ligam e são internalizadas por esta; sejam as abordagens teóricas e a opinião pública patologizando ou superestimando as relações estabelecidas pelos envolvidos com a cultura *otaku*; sejam as políticas públicas implementadas pelo governo japonês incentivando essas obras e conteúdos como uma forma de modernização das relações que possibilita novas formas de capitalização.

Todos esses discursos geram objetos na forma de visões do *otaku* para se concretizar, quando estas visões ganham amplitude e atingem os demais podem ser internalizadas gerando assim subjetividades. Dá mesma forma é com o Vídeo Quest. O canal produz um discurso a respeito da cultura *otaku* e suas relações, esse discurso gera um objeto baseado em novas relações para com as narrativas e crítica a comportamentos, essa visão se internaliza e acaba assim por também gerar subjetividade, como nós mostra o caloroso comentário do usuário Kuno, ressaltando toda importância do canal na construção da pessoa que ele é hoje e na forma com que estabelece suas relações.

Podemos então pensar o canal como um ponto de mudança dentro da cultura *otaku*, com base também no que abordou Longo (2018) destacando a possibilidade de variação e transformação dentro da cultura *otaku*, Neste espaço em meio às suas discussões os *otakus* também constroem novas formas de relação, novos discursos e com eles novas subjetividades.

Contudo, o Vídeo Quest não é “o último floquinho de neve especial” (como diz o Kitsune) no meio a cultura *otaku*, só no YouTube a diversos outros canais dispostos a discutir essas narrativas de maneiras diferentes das convencionais e também repensar suas relações e o mundo ao seu redor, o que nos permite pensar este esforço não como um caso isolado, mas sim, ainda que não majoritariamente, como parte desta cultura *otaku*.

Pode se questionar então qual o papel do ciberespaço e da cibercultura em meio a todo este processo, e o que é possível afirmar e que são muitos. Em vários momentos ao longo deste trabalho citamos a influência do ciberespaço na cultura *otaku*, permitam nos então compilar

aqui algumas de suas principais funções.

A primeira delas é o ciberespaço como um ponto de difusão da cultura *otaku*. É por meio deste que se estabelecem contatos com as narrativas e seus entusiastas, permitindo que essa se expanda indo para além dos limites territoriais japoneses, alcançando até mesmo os pontos relativamente remotos como uma localidade indígena ou uma pequena cidade no interior de Pernambuco.

Uma segunda a função é do ciberespaço como uma ponto de reunião. Baseado nas ideias destacadas por Levy (1999) a Internet permite a reunião de indivíduos que compartilham os mais diferentes gostos, e o mesmo ocorre com a cultura *otaku*, pois é nesse meio que os *otakus* criam espaços de reunião e interação em torno de seus gostos.

A terceira função é do ciberespaço como ponto de diálogo. Como tratado por Pierre Levy (1999), com o ciberespaço a comunicação é aproximada de suas formas mais anteriores, no caso a forma oral, aproximando emissor e receptor da mensagem, é neste contexto também que a cultura *otaku* se vê capaz de fundamentar suas discussões e possibilitar a interação de seus participantes. Sem este princípio grande parte das relações que descrevemos aqui não seriam possíveis, pois o *otaku* estaria fadado ao completo isolamento.

É através destes três pontos que se estabelece uma cibercultura, da sua capacidade de difusão, reunião e diálogo, e assim também se estabelece a cultura *otaku*, pois como tratamos anteriormente está também é uma cibercultura, pois cresce, se difunde e se modificada dentro e com o ciberespaço na medida da relações descritas por Levy (1999).

O último ponto trata a respeito do ciberespaço espaço também como discurso. Como disse Marshall McLuhan (2006) em “Os Meios de Comunicação como Extensão do Homem; “O meio é a mensagem”, indicando a influência dos meios de comunicação no conteúdo das mensagens expostas. Da mesma forma o ciberespaço, este também se concretiza como um discurso que produz um objeto na forma da cibercultura e na medida em que se internaliza produz subjetividades. É nas possibilidades abertas por este ciberespaço que canais como Vídeo Quest encontram seu meio de existir, dessa forma sem ele seriam impossíveis as relações estabelecidas obviamente, mas também é sua criação de espaços de diálogo que as mensagens do canal podem se difundir, mas também se formar a partir da interação de seu membros.

## 4. CONSIDERAÇÕES FINAIS

A Cultura *otaku* se mostra um campo muito amplo para a análise, abordando questões que passam pelas relações de gênero, juventude e até mesmo o fascismo. Há uma miríade de olhares possíveis para abordar este fenômeno e isto se manifesta na diversificada produção acadêmica tratando sobre o tema.

No primeiro capítulo foi introduzido as ideias a respeito do conceito de cultura *otaku*, além de abordar a visão a respeito de sua origem ligada ao fenômeno da pós-modernidade. Também aprendemos sobre o contexto histórico que permitiu sua formação e por fim começamos a descrevê-la como um processo de produção de subjetividades.

Em sequência notamos que o fenômeno brasileiro da cultura *otaku* se diferencia do caso japonês na expressão de uma maior sociabilidade entre seus integrantes, que transcende as fronteiras entre real e o virtual, mas está ainda guarda diversos traços em comum como o colecionismo e consumismo. Compreendemos também que este fenômeno pode se manifestar como uma forma híbrida, mas não de miscigenação cultural, pois os conteúdos fonte ainda são identificáveis, o que também nos permitiu aprender que a expressão da cultura *otaku* no Brasil se dá muitas vezes no consumo de um Japão idealizado.

Já durante o segundo capítulo discutimos a respeito da função social das narrativas e seu declínio a partir das perspectivas do pensamento pós-moderno, onde também foi abordado a respeito do uso das narrativas dentro da cultura de massa. Quanto as narrativas da cultura *otaku*, constatamos que muitas delas tentam se estabelecer como expressões da totalidade das relações do público ao qual pretendem atingir.

No último capítulo descrevemos nossa experiência de campos e observamos a existência de três modelos de interação das narrativas ficcionais com os discursos, além disso discutimos a ação do canal foco deste trabalho concebendo como uma forma de discurso capaz de produzir subjetividade através de seu objeto.

Todo este percurso apresentou a carga de sentidos que essas narrativas assumem para aqueles que compartilham o gosto por elas. Não deixo de pensar também que o que realizamos

aqui com a concretização dessa pesquisa, é também um discurso com respeito a cultura *otaku* e como tal, produz um objeto e este objeto tem em si a capacidade de gerar subjetividade.

Independente desta questão as narrativas ficcionais da cultura *otaku* continuaram a marcar parte da trajetória de diversos indivíduos pelo mundo a fora, seja como um legado ou uma maldição, assim como fizeram com Leonardo Kitsune, Fábio Urso, Danilo Kaneda e outras 66 mil pessoas inscritas no canal Vídeo Quest, e também comigo.

Elas continuaram a integrar a produção de suas histórias de vida para muitos jovens que adentram em seu universo, histórias essas que não se concretizam apenas no campo que concebemos como realidade, mas também na virtualidade, seja essa a do ciberespaço ao qual esses usufruem ou das próprias narrativas a que estes se ligam. Suas histórias não são apenas reais, mas também virtuais, são um *monogatari* virtual.

## REFERÊNCIAS

- AZUMA, Hiroki. Otaku: Japan's database animal's. University of Minnesota press – USA, 2009.
- BAUDRILLARD, Jean. Simulacros e simulações. Lisboa: Relógio d'água, 1991.
- BAUMANN, Zygmunt. Modernidade líquida. tradução, Plínio Dentzien. - Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed., 2001
- EIJI, Otsuka; LAMARRE, Thomas. An Unholy Alliance of Eisenstein and Disney: The Fascist Origins of Otaku Culture. IN: Mechademia, Volume 8, 2013, p. 251-277.
- GIDDENS, Anthony. Modernidade e identidade. Trad. Plínio Dentzien. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed., 2002.
- GUSHIKEN, Yuji; HIRATA, Tatiane. Processos de consumo cultural e midiático: imagem dos 'Otakus', do Japão ao mundo. Intercom, Rev. Bras. Ciênc. Comun. vol.37 no.2 São Paulo July/Dec. 2014.
- JAMESON, Frederic. Pós-modernidade e sociedade de consumo. Trad. Vinícius Dantas. Novos Estudos CEBRAP, São Paulo n.º12, pp. 16-26, jun. 1985.
- KOZINETS, Robert. V.. Netnografia: Realizando pesquisa etnográfica online. Porto Alegre: Penso, 2014. 203pp.
- LAMARRE, Thomas. Cool, Creepy, Moé: otaku fictions, discourse and policies. Diversité urbaine, Vol. 13, No. 1, p. 131-152, 2013.
- LEVY, Pierri. Cibercultura. Editora 34 - São Paulo, 1999.
- LONGO, Angela. *Otaku*, Japonoido, *Shinjinrui*: relação afetiva com a imagem e os universos ficcionais do anime. Culturas midiáticas, Ano XI, n. 20 - jan-jun/2018. Disponível em: <<http://periodicos.ufpb.br/ojs2/index.php/cm>> acessado em: 04/07/2019.
- LYOTARD, Jean-François. A condição pós-moderna. tradução: Ricardo Corrêa Barbosa; posfácio: Silviano Santiago - 12a ed. - José Olympio – Rio de Janeiro, 2009.
- MCLUHAN, Marshall. Os Meios de Comunicação como Extensão do Homem. São Paulo: Cultrix, 2006.
- PÊCHEUX, Michel. A Análise do Discurso: Três Épocas (1983). In: GADET, Françoise & HAK, Tony. Por uma análise automática do discurso: uma introdução à obra de Michel Pêcheux. Campinas: EDUNICAMP, 1990. p. 311-318.
- SANTOS, André Noro. A cultura otaku no Brasil: da obsessão a criação de um Japão imaginado. 222f. Pontifícia universidade católica de São Paulo, SP, 2017.
- SHINN, Terry. Desencantamento da modernidade e da pós-modernidade: diferenciação, fragmentação e a matriz de entrelaçamento. scientiæ zudia, São Paulo, v. 6, n. 1, p. 43-81, 2008.

STEINBERG, Marc. *Anime's Media Mix: Franchising Toys and Characters in Japan*. Minneapolis, University of Minnesota Press, 2012.