



UNIVERSIDADE FEDERAL RURAL DE PERNAMBUCO

DEPARTAMENTO DE TECNOLOGIA RURAL

BACHARELADO EM GASTRONOMIA

EDILSON JOSÉ DA SILVA JUNIOR

CULTURA ALIMENTAR JAPONESA EM *ANIMES*

RECIFE - PE

SETEMBRO/2023

EDILSON JOSÉ DA SILVA JUNIOR

CULTURA ALIMENTAR JAPONESA EM *ANIMES*

Relatório de Estágio Supervisionado Obrigatório apresentado à Coordenação do Bacharelado em Gastronomia, da Universidade Federal Rural de Pernambuco, como requisito para obtenção do título de Bacharel em Gastronomia.

Orientadora: Prof^ª Dr^ª. Neide Kazue Sakugawa Shinohara
Supervisora: Prof^ª Dr^ª. Neide Kazue Sakugawa Shinohara

RECIFE - PE

SETEMBRO/2023

CULTURA ALIMENTAR JAPONESA EM *ANIMES*

Relatório de Estágio Supervisionado Obrigatório que apresenta à Coordenação do Curso de Bacharelado em Gastronomia da Universidade Federal Rural de Pernambuco, como parte dos requisitos para obtenção do título de Bacharel em Gastronomia.

Data: 11/09/2023

Resultado:

Banca Examinadora

Profª Dra. Neide Kazue Sakugawa Shinohara
DTR/UFRPE (Orientadora)

Profª Ms. Aline Gomes Santana
UAB (Examinador Interno)

Profª. Elizabeth Sampaio de Medeiros
DMV/UFRPE (Examinador externo)

Prof. Rodrigo Rossetti Veloso
IFPE (Examinador suplente)

RECIFE-PE
Setembro/2023

AGRADECIMENTOS

Ao Universo, por ter me permitido chegar até aqui.

Aos meus pais, Debora Machado e Edilson Silva, por todo apoio que recebi deles e todo investimento em minha educação. Muito obrigado por tudo.

À minha avó, Eva Machado (*in memoriam*) por ter sido tão incrível e cuidadosa e meu suporte em todas as horas. Sei que a senhora está sempre comigo.

Ao meu namorado, Emerson Andrade, pela ajuda na escolha do tema e pelo apoio incondicional em todos os momentos. Obrigado por acreditar em mim mesmo quando eu não acredito. Te amo em todas as versões do multiverso.

À minha orientadora, Neide Shinohara, por ter aceitado me orientar e embarcar nessa comigo. Não teria conseguido concluir este relatório sem a sua ajuda.

À professora Aline Gomes, por toda a ajuda, apoio e ensinamentos sem os quais este relatório não seria concluído. Obrigado por todas as valiosas lições e pelas revisões durante a escrita escrita.

Aos meus amigos Wilany Lira e Yuri Fairbancks por todas as conversas e palavras de suporte e por me ouvirem reclamar sempre com muita paciência.

Agradeço também aos professores do curso, pela dedicação e pelos ensinamentos que foram essenciais na minha formação acadêmica. Em especial, para as professoras Luciana Leite, Edenilze Romeiro, Éricka Calábria, Maria Iraê e Gabriela Aguiar.

*Waraetara
Nani yori mo
Sore ga supaisu*

Se você conseguir sorrir
Acima de tudo
Este é o tempero

(*SPICE* - Tokyo Karan Koron, tema de *Food Wars*)

RESUMO

O estudo tem como objetivo analisar aspectos da cultura alimentar japonesa (como preparações, preferências, insumos e hábitos à mesa) presentes nos *animes*. A fundamentação teórica foi obtida através de revisão de literatura e análise das animações japonesas, vista como um produto artístico e cultural que reflete valores, crenças e anseios da sociedade do Japão. Foram utilizadas como referências animações onde o alimento aparece como elemento para a criação ou nomeação de personagens, como elemento narrativo e/ou como forma de obtenção de energia. A coleta de dados também foi realizada através de um formulário *on-line*, com o objetivo de descobrir a percepção do público consumidor dos *animes* em relação à presença de aspectos da cultura alimentar japonesa nessas produções, buscando compreender como estas influenciam no consumo de preparações típicas da gastronomia japonesa e na aquisição de novos hábitos alimentares. O trabalho traz, ainda, uma breve contextualização da importância dos *animes* na construção da ideia de pertencimento a grupos de pessoas que se interessam pela cultura japonesa.

Palavras-chaves: Cultura alimentar japonesa. *Animes*. Público consumidor.

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Figura 1: Estados os participantes têm como domicílio.....	23
Figura 2: Cidades brasileiras onde os participantes residem.....	24
Figura 3: Gênero dos participantes.....	24
Figura 4: Faixa etária dos participantes.....	25
Figura 5: Nível de escolaridade dos participantes.....	25
Figura 6 :Hábito de consumo de animes pelos participantes.....	26
Figura 7: Consumo diário de animes pelos participantes.....	26
Figura 8: Gêneros de animes consumidos pelos participantes.....	27
Figura 9: Plataformas por onde os participantes assistem aos animes.....	28
Figura 10: Animes que os participantes assistem ou assistiram.....	29
Figura 11: Animes favoritos dos participantes.....	30
Figura 12:Percepção das referências da cultura alimentar japonesa em animes pelos entrevistados.....	30
Figura 13: Aspectos da cultura alimentar japonesa em animes percebido pelo público.....	31
Figura 14: Influência dos animes no interesse pela cultura alimentar japonesa.....	31
Figura 15: Preparações que despertaram o interesse do público por causa dos animes.....	32
Figura 16: Preparações que despertaram o interesse do público por causa dos animes.....	33
Figura 17: Aspectos nos animes que despertaram o interesse dos público pela cultura alimentar japonesa.....	34
Figura 18:Aspectos nos animes que despertaram o interesse dos público pela cultura alimentar japonesa.....	34
Figura 19: Interesse do público por animes de culinária.....	35
Figura 20: Aspectos que mais chamam atenção do público nos animes de culinária.....	35

SUMÁRIO

1.INTRODUÇÃO.....	9
2.REVISÃO BIBLIOGRÁFICA.....	10
2.1. A COMIDA COMO ELEMENTO GRÁFICO E NARRATIVO.....	11
2.2. A COMIDA COMO FORMA DE OBTENÇÃO DE ENERGIA.....	14
2.3. A COMIDA NA CONSTRUÇÃO DE PERSONAGENS.....	16
3. OBJETIVOS.....	18
3.1. Objetivo Geral.....	18
3.2. Objetivos Específicos.....	18
4. CARACTERIZAÇÃO DO ESTÁGIO	19
4.1. Descrição do Local.....	19
4.2. Período do Estágio.....	19
4.3 Estrutura Organizacional.....	19
4.4 Histórico da Instituição.....	19
4.5 Atividades da Instituição.....	20
4.6 Objetivos do Estágio.....	21
4.7 Plano de Atividades.....	21
5. MATERIAIS E MÉTODOS.....	22
6. RESULTADOS E DISCUSSÃO.....	22
7. CONCLUSÃO.....	36
8. CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	36
9. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	37
10. CÓPIA DO TERMO DE COMPROMISSO DO ESO.....	39

1. INTRODUÇÃO

Anime é o nome dado para as animações criadas no Japão. Inicialmente, eram inspirados pelas animações americanas, mas logo ganharam estilo próprio, sendo consumidas por diversos públicos de diferentes faixas etárias. No Brasil, os *animes* estão presentes desde a década de 80, mas foi apenas na década seguinte que eles ganharam a popularidade com que são reconhecidos atualmente.

O estudo apresentado tem como objetivo principal analisar aspectos da cultura alimentar japonesa presentes nos *animes*, observando como esses elementos são apresentados nas produções e o modo que isso reflete a relação da sociedade japonesa com o alimento e com os hábitos à mesa, assim como a forma como esses elementos são percebidos pelo público consumidor dos *animes* e sua influência nos hábitos alimentares dos mesmos.

Para a fundamentação teórica, foi realizada uma revisão de literatura e levantamento bibliográfico buscando fomentar a importância dos *animes* como produção cultural do Japão, além de sua relação com a gastronomia do país e sua influência na cultura ocidental, além da chegada dos *animes* no Brasil e o modo como as comunidades de consumidores de *animes* buscam incluir elementos da cultura pop japonesa em suas vivências como forma de se aproximar da cultura do país, sendo a comida um dos elementos mais importantes desse processo. Também foi realizada uma pesquisa através de um formulário *on-line* (utilizando a ferramenta *Google Forms*) para coletar dados relacionados à percepção do público em relação à presença de elementos da gastronomia japonesa dos *animes*.

As perguntas utilizadas no formulário buscavam entender o perfil do público consumidor dos *animes*, coletando dados sobre gênero, idade, nível de escolaridade, cidade e estado. Além disso, haviam perguntas com o objetivo de entender quais *animes* os participantes haviam assistido, qual era o *anime* favorito, qual o tempo médio que eles assistiam aos *animes* por dia, se havia interesse em *animes* focados em culinária, entre outras.

O estudo também conta com a análise do enredo e do conteúdo de alguns *animes*, buscando observar pontos como preparações, técnicas e insumos utilizados na cozinha; a

relação que os personagens têm com a comida e com os hábitos alimentares; a função que o alimento tem na trama e/ou na construção dos personagens e a forma como esses aspectos estão relacionados com a cultura alimentar do Japão.

2. REVISÃO BIBLIOGRÁFICA

Os *animes* são um dos principais elementos culturais do Japão, sendo uma referência mundial quando se trata da produção artística do país, devido ao seu grande número de consumidores e influência na cultura popular e economia do Japão.

O *anime*, segundo Sato (2007, p. 31):

Apresenta duas definições distintas, uma dentro e outra fora do território japonês. Dentro do Japão, é considerado como todo e qualquer tipo de desenho animado. Fora do país do sol nascente, essa palavra foi convencionada a caracterizar, especificamente, os desenhos animados produzidos no Japão.

Majoritariamente, os *animes* são adaptações de mangás de sucesso no Japão, sendo "mangá" o termo dado para as histórias em quadrinhos japonesas. De acordo com Gomes (2007, p. 28), as histórias podem ser de diversos gêneros, tais como esporte, ação, aventura, comédia, drama, sobrenatural, culinária, dentre outros.

Segundo Nagado (2005, p. 52):

A indústria do *anime* surgiu nos anos 50, mas ganhou força na década de 1970, com o *Uchuu Senkan Yamato* (1974), conhecido no Brasil como Patrulha Estelar. Esse *anime*, com tema espacial, foi considerado uma novidade na época e, por consequência, serviu de influência para diversos *animes* que vieram posteriormente.

De acordo com Faria (2008, p. 150), que afirma que foi somente nos anos 90, com a exibição da série de *anime* Os Cavaleiros do Zodíaco pela Rede Manchete, que a animação japonesa começou a ganhar espaço em terras brasileiras.

Por se tratar de um produto cultural, os *animes* são carregados de elementos e símbolos que expressam diversos valores e aspectos da sociedade japonesa, como desejos, hábitos e crenças. Como é afirmado por Alencar (2010, p. 57), os *animes* devem ser entendidos como um produto cultural, comercial e artístico com fortes elementos ideológicos, capazes de serem atrelados aos diversos modos de vida e representação social, cultural e simbólica.

Neste contexto, é possível observar a relação entre os *animes* e a cultura nacional, pois como é trazido por Hall (1992, p. 50), "as culturas nacionais são compostas não apenas de instituições culturais, mas também de símbolos e representações. Uma cultura nacional é um discurso – um modo de construir sentidos que influenciam e organizam tanto nossas ações quanto a concepção que temos de nós mesmos".

Dentre os diversos aspectos da cultura nacional do Japão que podem ser observados nos *animes*, um dos mais presentes e simbólicos é o da culinária, resultado da importância que os japoneses dão para a alimentação.

Maciel (2001, p. 145) afirma que:

O tema da alimentação é capaz de gerar indagações que levam a refletir sobre questões fundamentais da antropologia tais como a relação da cultura com a natureza, o simbólico e o biológico. O alimentar-se é um ato vital, sem o qual não há vida possível, mas, ao se alimentar, o homem cria práticas e atribui significados àquilo que está incorporando a si mesmo, o que vai além da utilização dos alimentos pelo organismo.

Neste contexto, “culinária”, deve ser entendida sob a ótica da definição apresentada por Cwiertka (2008, p. 12), que afirma:

A “cozinha” é uma expressão de características da atividade culinária de uma comunidade específica, o que implica selecionar insumos, transformá-los de acordo com técnicas específicas e princípios de construção de sabor, e consumi-los de acordo com regras particulares. A culinária é, nesse sentido, um elemento pertencente à cozinha e está relacionada ao preparo ou à maneira de fazer o alimento.

Sendo assim, é possível estabelecer uma relação entre os *animes* e o uso da imagem como forma de transmitir ideias. Segundo Santoni (2019, p. 44), "os *animes* e mangás atuam como um veículo imagético que trabalha diretamente nessa relação de poder e luta pelos significados e legitimações, em que o indivíduo o vê, e como ele é visto por aquilo que ele vê".

2.1. A COMIDA COMO ELEMENTO GRÁFICO E NARRATIVO

Em diversos *animes* é possível observar a representação gráfica da comida, sendo, em sua maioria, pratos típicos da gastronomia japonesa, porém também há espaço para preparações que foram assimiladas de outros países. Geralmente essas preparações se tornam comuns entre os profissionais e entusiastas de culinária ou fãs das animações japonesas. Essa preocupação em representar os personagens em seus momentos de refeição mostra a importância que os japoneses dão para a comida e para o ato de alimentar-se, além de servir como forma de exibir sua gastronomia para os nativos e os estrangeiros.

Esse fenômeno cultural ocorre também pelo lugar de destaque que a apresentação da comida tem na cultura alimentar japonesa, onde são trabalhados desde os insumos (que são consumidos preferencialmente *in natura* ou com pouca cocção) até às técnicas e formas de empratamento e de serviço.

Sobre essa questão, Cwiertka (2008, p. 108) afirma:

O elevado valor estético da culinária japonesa já era destacado no início do século XIX para medir seus méritos em relação à comida Ocidental e chinesa. Esta ênfase foi reforçada nos livros de culinária do início do século XX, nas colunas culinárias de revistas populares e através das aulas de economia doméstica.

Ainda sobre esse fenômeno, Fukuoka (2011, p. 8) diz que "apesar de sua preocupação com a alimentação saudável, os japoneses acreditam que, para que a comida seja plenamente apreciada, deve ser deliciosa e apresentada de maneira atraente".

Abaixo estão listadas as principais preparações da cultura alimentar japonesa, que podem ser encontradas nos animes, segundo o *site* Cooking With The Hamster (2020):

- *Bentō*: é uma caixa contendo comida. É a forma mais difundida no Japão de organizar um lanche em casa, mas está à venda, pronto, em praticamente todos os supermercados e *konbini* (abreviação da expressão "*konbiniensu sutoa*", literalmente "loja de conveniência"). Apesar de não ser uma preparação em específico, é uma forma de apresentação e serviço muito comum nos *animes*, sendo alguns deles *Neon Genesis Evangelion*, *Sailor Moon*, *Sakura Cardcaptors*, *InuYasha* e nos filmes de animação *Meu Amigo Totoro* e *Your Name*.
- *Dango*: é um doce típico japonês feito com farinha de arroz e arroz glutinoso em forma de bolinhas presas por um espeto. Existem algumas variedades regionais e são comumente consumidas junto com o chá verde. Aparece em *animes* como *Naruto*, *Sailor Moon* e *InuYasha*.
- *Dorayaki*: é uma sobremesa típica japonesa composta por duas fatias de pequenas panquecas recheadas com pasta de feijão vermelho (*ankō*). A massa é do tipo *kasutera* (massa de pão-de-ló japonesa). Está presente em alguns *animes* como *Sakura Cardcaptors*, *Doraemon* e *Campfire Cooking in Another World with My Absurd Skill*.
- *Fraisier*: O bolo *fraisier* no Japão é mais conhecido como *Xmas Cake*, ou o típico bolo de Natal. É um bolo feito com *chantilly* e morangos. É uma típica sobremesa *yogashi*, ramo da confeitaria japonesa que adapta pratos de outra nacionalidade para o paladar dos japoneses. Também é chamado de *ichigo kēki*, (literalmente, "bolo de morango"). Aparece em *animes* como *Sailor Moon*,

Sakura Cardcaptors e *Campfire Cooking in Another World with My Absurd Skill*, além do filme de animação *Perfect Blue*.

- *Gohan*: significa o clássico arroz branco japonês cozido no vapor, onipresente nas mesas de todas as casas e base fundamental para qualquer tipo de acompanhamento. Normalmente é cozido em panela a vapor ou panela de arroz. É visto sendo consumido em alguns *animes* como *Dragon Ball* e *Ranma ½*.
- *Katsudon*: É um prato à base de arroz, costela de porco empanada, ovos e molho. Aparece no *anime Yuri!!! On Ice*, onde é feito um trocadilho entre a preparação e o nome do protagonista, Katsuki Yuuri.
- *Okonomiyaki*: é um dos pratos mais conhecidos de Osaka ou pelo menos de Kansai (tanto que é chamado na gíria de "pizza de Osaka"). É uma espécie de panqueca saborosa feita com massa, couve chinesa ou couve lombarda e guarnecida com *okonomiyaki*, *katsuobushi*, alga nori e maionese japonesa. É feito em chapa quente com auxílio de duas espátulas de metal. Curiosidade: Hiroshima e Osaka detêm a paternidade deste prato. Os preparativos do *okonomiyaki* diferem em alguns ingredientes nas duas cidades. É mostrado em *animes* como *Aishite Knight* e *Ranma ½*.
- *Onigiri*: Por *onigiri*, também chamado de *omusubi*, significam os típicos bolinhos de arroz japoneses feitos com recheios diversos. São consumidos como lanche ou lanche e não é incomum vê-los consumidos na hora do almoço. É uma preparação muito comum em *animes*, como *Sailor Moon*, *Pokémon*, *Dragon Ball*, *InuYasha*, *Ranma ½*, *Marmalade Boy* e no filme *A Viagem de Chihiro*.
- *Purin*: é a versão japonesa do creme de caramelo e pertence à categoria *yogashi*, ou doces japoneses de inspiração ocidental. Muito popular no Japão, também pode ser facilmente encontrado no *konbini*. Está presente em *animes* como *Sakura Cardcaptors*, *Ranma ½* e *Maison Ikkoku*.
- *Ramen*: Talvez o prato mais icônico do Japão com ou depois do *sushi*, o *ramen* é uma sopa de macarrão fumegante coberta com vários ingredientes. É uma receita de origem chinesa e tem muitas variações que são determinadas a nível regional. Aqui, basta saber que os mais importantes e conhecidos são o *tonkatsu ramen* (feito com ossos de porco, típico de Kyushu) e o *misō ramen* (típico de Hokkaido), seguidos do *shio ramen* ("sal") e do *shoyu ramen*. ("molho de soja"). É possível ver essa preparação em diversas animações, sendo as principais *Naruto*, *Dragon Ball*, *Sailor Moon*, *Lupin*, *Neon Genesis Evangelion*, *Ranma ½*, *Detective Conan* e *Ponyo*.

- *Sushi*: O *sushi* é certamente a preparação gastronômica japonesa mais conhecida no mundo, talvez o símbolo culinário da nação. Existem vários tipos de *sushi*, mas o *sushi* geralmente se refere ao arroz “azedo” (porque é temperado com vinagre) e ao peixe cru. Pode ser visto no anime *Ranma ½*.
- *Takoyaki*: *Takoyaki* é um dos pratos típicos e exclusivos de Osaka. São almôndegas feitas com uma massa especial recheada com pedaços de polvo e finalmente guarnecidas com molho *takoyaki*, maionese japonesa, alga *nori* e *katsuobushi*. Aparece no anime *One Piece*.
- *Tonkatsu*: *Tonkatsu* é a costeleta de porco feita com farinha panko (pão ralado japonês). Este prato remonta à chegada dos portugueses ao Japão. Está presente nos animes *Bia*, *A Pequena Feiticeira* e *Dragon Ball*.

2.2. A COMIDA COMO FORMA DE OBTENÇÃO DE ENERGIA

Em alguns *animes*, é possível observar, como elemento de sua narrativa, que o alimento é utilizado como forma de nutrição pelos personagens, assim como forma de obtenção de energia e/ou melhorar habilidades. Este fato acontece devido à relação que os japoneses (assim como outros povos asiáticos) fazem entre a saúde e a alimentação, acreditando que a escolha correta de alimentos pode servir como forma de prevenção de doenças.

Fukuoka (2011, p. 6) que:

Esse conceito, *ishoku dogen* (comida como remédio) é similar à ideia ocidental “você é o que você come”, mas dá maior ênfase à prevenção de doenças, evitando o tratamento subsequente. “Comida como remédio” não deve simplesmente significar um cardápio baseado em valores nutricionais ou em um programa de perda de peso radical, ela deve apresentar ingredientes sazonais, frescos, combinados com um estilo de cozinhar que revela suas melhores qualidades.

Em *Pokémon* (adaptação dos jogos criados por Satoshi Tajiri, lançado pela TV Tokyo, 1997), há a existência de frutas fictícias (*kinomi*, “frutas de árvores” em japonês, conhecidas popularmente como *berries*) que, ao serem consumidas pelos *pokémon*, são capazes de curar efeitos/status negativos causados pelas batalhas contra outro *pokémon*. Essas frutas também são utilizadas pelos personagens humanos no preparo de diversas receitas. As mais comuns são: *Cherry Berry* (cura o status paralisia, causado por *Pokémon* do tipo elétrico), *Chesto Berry* (cura o status sono, causado por *Pokémon* do tipo inseto), *Pecha Berry* (cura o status envenenamento, causado por *Pokémon* do tipo veneno), *Rawst Berry* (cura o status queimadura, causado por *Pokémon* do tipo fogo), *Aspear Berry* (cura o status congelamento,

causado por *Pokémon* do tipo elétrico) e *Persim Berry* (cura o status confusão, causado por *Pokémon* do tipo psíquico). As frutas *Leppa Berry* e *Oran Berry* restauram, respectivamente, pontos de poder e pontos de saúde.

Ainda em *Pokémon*, na temporada 19 (*Pokémon Jornadas*) o pokémon Skwovet, semelhante a um esquilo, possui o hábito de se alimentar vorazmente e estocar grande quantidade de comida, é mostrado evoluindo para a sua forma Greedent após ingerir uma enorme quantidade de torta em um Concurso *Pokémon* de Comida, no episódio 47.

No anime *Campfire Cooking in Another World with My Absurd Skill* (adaptação do mangá *Tondemo Sukiru de Isekai Hōrō Meshi*, de Ren Iguchi, adaptado pelo estúdio MAPPA, 2023), o protagonista Mukouda é transportado para o Reino de Reijseger, um mundo paralelo de fantasia medieval, onde ele recebe a habilidade “*Online Supermarket*”, que o permite fazer compras de produtos, comidas e bebidas direto do Japão atual. Durante o anime, ele decide usar a habilidade para cozinhar e vender comida, porém ele descobre que a sua comida tem a propriedade de aumentar a energia, a habilidade e os status de quem a consome.

Em *Naruto* (adaptação do mangá de Masashi Kishimoto, lançada pelo estúdio TV Tokyo, 2002-2007), o personagem secundário Chōji Akimichi possui a habilidade de converter o tecido adiposo do seu corpo em *chakra* (tipo de energia utilizada no anime), assim como também consegue inflar partes do seu corpo para aplicar golpes mais pesados com sua superforça. Durante o anime, é possível observar diversas cenas e menções onde são mostrados os seus hábitos de ingerir uma grande quantidade de comida para aumentar seus poderes. Além disso, o seu clã (família de ninjas), Akimichi, possui o segredo do preparo de três pílulas secretas que conferem novas habilidades a quem as ingere, sendo essas pílulas elaboradas a partir de insumos alimentares. A pílula verde (*hōrengan*) é produzida à base de espinafre e aumenta a energia e a força; a pílula amarela (*karēgan*), elaborada à base de *curry*, transforma calorias em *chakra* e a pílula vermelha (*tongarashigan*), feita à base de pimenta, eleva em cem vezes à força de uma pessoa.

No anime *Death Note* (adaptação do mangá escrito por Tsugumi Ohba e ilustrado por Takeshi Obata, lançada pela Nippon TV, 2006-2007), é mostrado que um dos personagens principais, o famoso detetive particular L (codinome para Lawliet) está sempre consumindo doces e sobremesas como uma forma de se manter acordado e obter calorias para potencializar suas capacidades investigativas. Outro personagem do anime, o *shinigami* (divindades da morte da mitologia japonesa) Ryuk, possui o hábito de consumir maçãs, pois ele afirma que as frutas do seu mundo são todas podres.

Em *Dragon Ball Z* (adaptação do mangá de Akira Toriyama, lançada pelo estúdio Toei Animation, 1989-1996), o antagonista Majin Boo (sendo “*majin*” um termo em japonês para uma criatura semelhante aos demônios da cultura ocidental), possui a habilidade de

transformar pessoas em doces e chocolate, as quais ele consome como forma de absorver suas habilidade e energia vital.

A forma como a comida é utilizada nessas produções, reforça a ideia de ser o alimento um elemento carregado de valores místicos, que proporcionam energia aos personagens, estando estas características orientados a partir das práticas culturais japonesas.

2.3. A COMIDA NA CONSTRUÇÃO DE PERSONAGENS

Em algumas animações, a referência aos alimentos está presente não só de forma visual ou no enredo, mas na própria construção dos personagens. Frequentemente, é possível observar em alguns animes que o tema da alimentação é utilizado como referência para nomear os personagens.

No anime *Dragon Ball* (adaptação do mangá de Akira Toriyama, lançado pelo estúdio Toei Animation, 1989-1996), alguns personagens, chamados de *saiyajin*, são originários de um planeta chamado Saiya. Este nome é um anagrama com a palavra *yasai*, que significa “vegetal” em japonês. O nome original do protagonista do anime, Goku, é Kakaroto, em uma referência ao termo *carrot* (“cenoura”, em inglês). O nome do seu pai é Bardock, uma modificação da palavra inglesa *burdock*, que significa “raiz de bardana”, muito utilizada na culinária japonesa. Seu filho, chamado Gohan, tem seu nome inspirado na palavra japonesa para “arroz”. Sua neta, chamada Pan, tem seu nome referenciando a palavra japonesa para “pão”. Alguns de seus antagonistas também possuem nome com referências à vegetais, como é o caso de Raditz (“*radish*”; rabanete), Tullece (“*lettuce*”; alface) e Vegeta (“*vegetable*”; vegetal, legume). O padrão se repete ainda em diversos outros personagens secundários, como nomes inspirados de palavras do inglês e do japonês para vegetais.

Em *Pokémon*, muitas das criaturas são inspiradas em comida, tanto na aparência quanto na formação do seu nome. O pokémon Morpeko (Geração VIII) possui a habilidade de mudar de tipo (espécie de elemento da natureza que define as características e habilidades do pokémon) de acordo com o seu humor, que é influenciado pela sua fome. O Full Belly Mode (Modo Barriga Cheia) é gentil e do tipo Elétrico, enquanto o Hangry Mode (Modo Faminto) é do tipo Sombrio e possui uma personalidade voraz e furiosa. “*Hangry*” é uma junção das palavras “*hungry*” e “*angry*”, “faminto” e “bravo”, em inglês. O seu nome, Morpeko, é uma mistura das palavras japonesas *morimoto* (porquinho-da-índia) e *hara peko* (esfomeado).

O pokémon Vanillite (Geração V), um pokémon inspirado em um cone de sorvete, é nomeado a partir das palavras *vanilla* (baunilha) e *delight* (delícia).

O pokémon do tipo Fada, Milcery (Geração VIII), baseado em uma poça de leite, tem seu nome formado pelas palavras *milk* (leite) e *sorcery* (feitiçaria). O nome de sua evolução,

Alcremie, é composto pelas palavras *alchemy* (alquimia) e *crème* (creme) ou *creamy* (cremoso).

O *pokémon* Applin (*apple*; “maçã”+ *inside*; “dentro”) tem esse nome porque sua forma lembra a de uma lagarta dentro de uma maçã e seu nome em japonês Keiji Chu (*kaijitsu*; “fruta” + *chū*; “lagarta”). Sua evolução, Appleton (Geração VIII), remete a uma mistura de uma dragão com uma torta de maçã e seu nome é uma referência a *apple turnover*, uma espécie de torta de maçã feita com massa folhada. Em japonês, Tarupple é a junção das palavras *taruto* (forma japonesa para tartaruga) e *apple* (maçã).

O tema das frutas é algo recorrente na franquia Pokémon, servindo como base para a criação de diversos personagens. Cherubi (Geração IV) é um *pokémon* baseado em uma cereja, o que é refletido em seu nome, formado pelas palavras *cherry* (cereja) e *ruby* (rubi), assim como a sua forma japonesa Cherinbo, junção das respectivas palavras inglesa e japonesa para cereja, *cherry* + *sakuranbo*. O mangostão é a fruta que serve de inspiração para o *pokémon* da Geração VII Bounsweet (*bounce*; “saltar” + *sweet*; “doce”), chamado em japonês de Amakaji (*amai*; “doce” + *kajitsu*; “fruta”). Smoliv (Geração IX) é um *pokémon* baseado em uma oliva, tendo seu nome baseado nas palavras *small* (pequena) e *olive* (oliva, azeitona).

Slurpuff (Geração VI) é um *pokémon* inspirado em um merengue. Seu nome é a junção das palavras *slurp* (sorver) e *puff* (fofo, inflado). Em japonês, as palavras *peroperopero* (onomatopéia para “lamber”) e *cream* (creme) forma o seu nome, Peroream.

Fidough (Geração IX) é um *pokémon* cuja aparência remete a um cachorro feito de donuts. Seu nome faz referência ao Fido, uma designação comum para cachorros e à palavra *dough* (massa), enquanto sua forma japonesa é Pupimocchi, uma combinação de *puppy* (cachorrinho) e *mochi* (fofinho, também o nome de um doce japonês). Sua evolução, Dachsbun, tem seu nome retirado da raça de cães *Dachshund* e da palavra inglesa *bun* (pão) e, em japonês, seu nome é Bowtzel, combinação das palavras *bow wow* (onomatopéia para o latido dos cachorros em inglês) e *pretzel*.

3. OBJETIVOS

3.1. Objetivo Geral

Identificar a influência da culinária japonesa nos animes e a percepção do público consumidor de animações japonesas.

3.2. Objetivos Específicos

- Analisar os elementos da culinária japonesa que são representados nos animes;
- Compreender o modo como a culinária japonesa contribui para a construção do enredo dos animes;
- Entender o modo como a comida contribui para a caracterização dos personagens;
- Avaliar a percepção do público consumidor em relação à presença desses elementos nos animes.

4. CARACTERIZAÇÃO DO ESTÁGIO

4.1. Descrição do Local

O estágio foi realizado no Laboratório de Gastronomia, localizado no Departamento de Tecnologia Rural (DTR) da Universidade Federal Rural de Pernambuco, localizada no endereço Rua Dom Manuel de Medeiros, s/n no bairro de Dois Irmãos, em Recife – Pernambuco, CEP 52171-900, sob a orientação da professora Neide Kazue Sakugawa Shinohara e a supervisão da professora Aline Gomes Santana, onde foram realizadas atividades de pesquisa e orientação para metodologia de pesquisa e escrita acadêmica, além da elaboração do formulário on-line através do *Google Forms*.

4.2. Período do estágio

O estágio teve início no dia 01 de junho de 2023 e foi concluído no dia 25 de agosto de 2023, totalizando 372 horas, sendo estas divididas em 30 horas semanais, que foram distribuídas em 06 horas diárias (de segunda a sexta-feira das 8h às 14h).

4.3 Estrutura Organizacional

O curso de Bacharelado em Gastronomia é composto pela coordenação, que é formada pela coordenadora e pela vice-coordenadora, que são responsáveis pela gestão das questões legais do curso, assim como pela organização das atividades realizadas durante o semestre letivo. O setor administrativo, que é formado pelo secretário do curso, o coordenador do laboratório, a recepcionista e os funcionários responsáveis pelo controle de estoque de

insumos e inventário das cozinhas e os profissionais de limpeza, responsável pela manutenção do laboratório e das cozinhas. O corpo docente é responsável pelas suas respectivas disciplinas, assim como são responsáveis por ministrar aulas teóricas e práticas e prestar orientações acadêmicas aos discentes.

4.4 Histórico da Instituição

Desde a fundação da Escola Superior de Agricultura, em 1912, até hoje, a Universidade Federal Rural de Pernambuco (UFRPE) tem alcançado bons resultados. Composta por mais de 1200 professores, mais de mil técnicos e cerca de 17 mil estudantes, a UFRPE possui ainda estações avançadas de pesquisa, ou seja, campi situados no Litoral, na Zona da Mata, no Agreste e no Sertão de Pernambuco. São elas: Estação Ecológica do Tapacurá, em São Lourenço da Mata; Estação Experimental de Cana-de-Açúcar (EECAC) e Estação Experimental de Pequenos Animais (EEPAC), em Carpina; Clínica de Bovinos de Garanhuns (CBG); Estação de Agricultura Irrigada (EAI), em Ibimirim; e Estação de Agricultura Irrigada (EAIP), em Parnamirim (UFRPE, 2013).

A UFRPE possui 107¹ anos de tradição em ensino, extensão e pesquisa no Estado e no país. Sua história secular é marcada, ao mesmo tempo, pela capacidade de inovação ao buscar contribuir com a superação dos problemas socioambientais e o desenvolvimento sustentável em projetos e pesquisas que envolvem as ciências tecnológicas, agrárias, humanas, sociais e exatas (UFRPE, 2013).

Inaugurada com os cursos de Medicina Veterinária e Agronomia, o novo perfil da Instituição abrange 59 cursos de graduação, incluindo Administração, Economia, Educação Física, Gastronomia, Sistemas de Informação, Ciência da Computação e diversas Engenharias, no campus do Recife e nas Unidades Acadêmicas de Garanhuns (UAG), de Serra Talhada (UAST) e do Cabo de Santo Agostinho (UACSA), além de Educação a Distância (UAEADTec) (UFRPE, 2013).

Na pós-graduação, destaca-se na produção de pesquisa com 58 programas de mestrado e doutorado *stricto sensu*. A instituição também oferta Ensino Médio e cursos técnicos no Colégio Agrícola Dom Agostinho Ikas (Codai) (UFRPE, 2013).

4.5 Atividades da Instituição

Por meio dos programas de pós-graduação e de parcerias com órgãos de fomento à

¹ No momento em que o texto foi escrito. Atualmente, em 2023, ela tem 111 anos.

produção científica, as pesquisas realizadas pela UFRPE contemplam diversas áreas do conhecimento, desde as ciências da terra e meio ambiente até estudos ligados à educação, saúde, computação, tecnologias e ciências humanas. Por meio de programas de incentivo e apoio, a UFRPE também busca contribuir para a formação e inserção de estudantes em atividades de pesquisa, desenvolvimento tecnológico e inovação, envolvendo a promoção da cultura de inovação e transferência de tecnologia e a proteção e licenciamento do produto de pesquisa (UFRPE, 2013).

A UFRPE dialoga com os diversos segmentos da sociedade, oferecendo serviços, cursos de gestão e capacitação, assistência técnica, parcerias político-pedagógicas, entre outras iniciativas voltadas à superação das desigualdades sociais e à preservação do meio ambiente. Entre os programas, estão a premiada Escola de Conselhos, que oferece formação para conselheiros tutelares; a Escola de Música, para crianças das comunidades vizinhas; o Programa de Atenção Integral à Saúde dos Idosos e a Incubadora de Base Tecnológica da UFRPE (Incubatec). Também se destacam projetos de popularização da ciência através da astronomia/física, de educação nutricional, natação e cidadania para crianças (UFRPE, 2013).

4.6 Objetivos do Estágio

De acordo com a lei N° 11.788, de 25 de setembro de 2008:

Art. 1o Estágio é ato educativo escolar supervisionado, desenvolvido no ambiente de trabalho, que visa à preparação para o trabalho produtivo de educandos que estejam frequentando o ensino regular em instituições de educação superior, de educação profissional, de ensino médio, da educação especial e dos anos finais do ensino fundamental, na modalidade profissional da educação de jovens e adultos.

§ 1o O estágio faz parte do projeto pedagógico do curso, além de integrar o itinerário formativo do educando.

§ 2o O estágio visa ao aprendizado de competências próprias da atividade profissional e à contextualização curricular, objetivando o desenvolvimento do educando para a vida cidadã e para o trabalho.

4.7 Plano de Atividades

Elaboração do formulário através do Google Forms para analisar a percepção do público consumidor de animes, que tratam a culinária como elemento narrativo ou tema:

- Orientação para pesquisa e escrita acadêmica.
- Abertura do formulário para recepção de respostas.

- Revisão de literatura para a construção do referencial teórico).
- Levantamento dos dados obtidos através do formulário.
- Escrita e revisão do Relatório de Estágio Supervisionado Obrigatório.

5. MATERIAIS E MÉTODOS

Para a fundamentação teórica, foi realizada uma revisão de literatura, buscando uma melhor compreensão a respeito dos *animes* e da importância destes na cultura do Japão. Do mesmo modo, a revisão de literatura contribuiu também para o entendimento da cultura alimentar japonesa e de como esta se expressa no cotidiano da sociedade e na produção artística e cultural do país, utilizando como recorte as animações do Japão. Foi realizada também a análise de episódios de alguns *animes*, com foco em encontrar quais elementos da culinária do Japão estão presentes nas produções analisadas e a forma como se expressam dentro da construção da narrativa. Além disso, foi feita a análise/tratamento dos dados obtidos através do formulário *on-line*, que estava aberto para receber novas respostas do dia 28 de maio de 2023 até o dia 16 de agosto de 2023.

6. RESULTADOS E DISCUSSÃO

O questionário utilizado, que era composto por 05 (cinco) seções, tinha como objetivo compreender a percepção do público com relação às animações japonesas (*animes*) que apresentam a gastronomia como tema ou elemento do seu enredo. Ele foi aberto para receber respostas do dia 28 de maio de 2023 e foi fechado no dia 16 de agosto de 2023. Os dados são baseados nas 88 respostas obtidas.

A seção 1 tinha apenas o objetivo de captar o e-mail dos participantes e confirmar se os mesmos estavam de acordo com a participação na pesquisa.

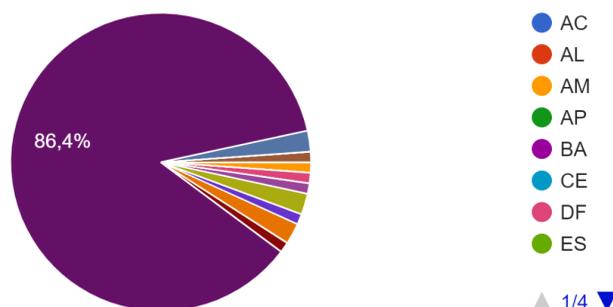
A seção 2 era constituída por 05 (cinco) perguntas com o objetivo de identificar os participantes, para, desse modo, traçar um perfil do público consumidor dos *animes*. As

perguntas nesta seção buscavam identificar o estado, a cidade, o gênero, a faixa etária e o nível de escolaridade dos participantes.

Nesta seção, foi possível observar que 86,4% dos participantes eram do estado de Pernambuco. Minas Gerais, Paraíba e Rio de Janeiro empataram, todos com 2,3% dos participantes; assim como Amazonas, Distrito Federal, Mato Grosso, São Paulo, Pará e Paraná, todos com 1,1% dos participantes (Figura 1).

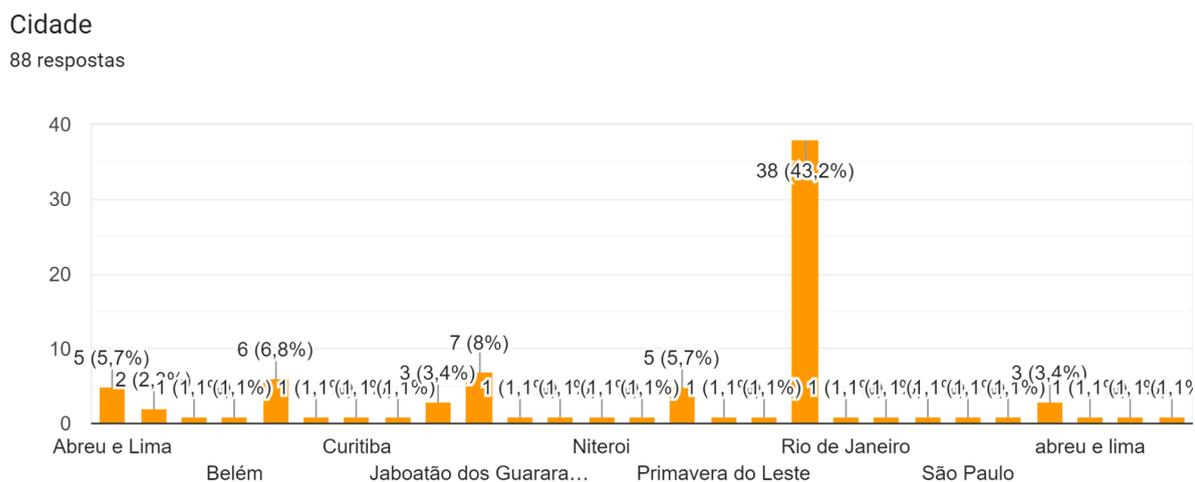
Figura 1 - Estados que os participantes têm como domicílio.

Estado/UF
88 respostas



Quanto à cidade, 44,3% dos participantes informou ser de Recife (PE), 9% dos participantes informou ser de Jaboatão dos Guararapes (PE), 6,9% dos participantes informou ser de Camaragibe (PE), 6,8% dos participantes informou ser de Abreu e Lima (PE), 4,6% dos participantes informou ser de Paulista (PE), 3,4% dos participantes informou ser de Igarassu (PE), 3,4% dos participantes informou ser de Vitória de Santo Antão (PE), 2,3% dos participantes informou ser de Belo Horizonte (MG). Outras cidades informadas pelos participantes foram Belo Jardim (PE), Belém (PA), Campina Grande (PB), Curitiba (PR), Itapoã Parque (DF), Manaus (AM), Niterói (RJ), Olinda (PE), Primavera do Leste (MT), Rio de Janeiro (RJ), Santa Rita (PB), São Lourenço da Mata (PE), São Paulo (SP), São Vicente Ferrer (PE); todas com 1,1% cada, segundo Figura 2.

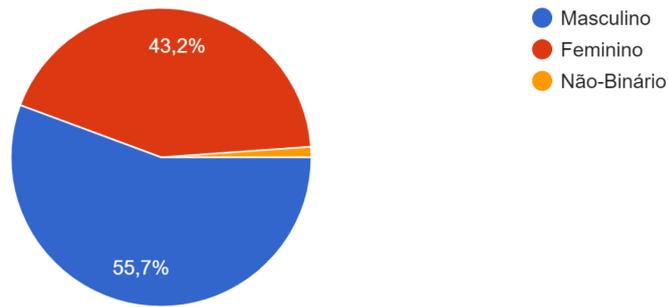
Figura 2 - Cidades brasileiras onde os participantes residem.



Com relação ao gênero, 55,7 % dos participantes se identificava com o gênero masculino, 43,2% dos participantes se identificava com o gênero feminino e 1,1% dos participantes se identificava como não-binário, de acordo com a Figura 3.

Figura 3 - Gênero dos participantes.

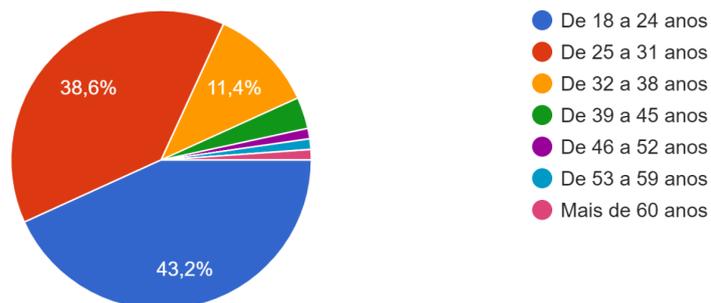
Gênero
88 respostas



Quanto à faixa etária, 43,2% dos participantes tinham de 18 a 24 anos; 38,6% dos participantes tinham de 25 a 31 anos; 11,4% dos participantes tinham de 32 a 38 anos; 3,4% dos participantes tinham de 39 a 45 anos. Participantes nas faixas etárias de 46 a 52 anos, de 52 a 59 anos e mais de 60 anos eram todos no percentual de 1,1% (Figura 4).

Figura 4 - Faixa etária dos participantes.

Faixa etária
88 respostas

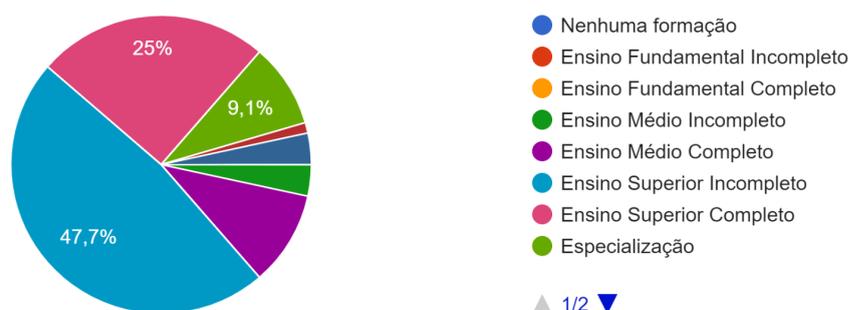


Com relação ao nível de escolaridade, 47,7% dos participantes tinham nível superior incompleto; 25% dos participantes cursaram o ensino superior completo; 10,2% dos

participantes cursou o nível médio completo; 9,1% dos participantes cursou especialização, 3,4% dos participantes concluiu o doutorado; 3,4% dos participantes tinham ensino médio incompleto e 1,1% dos participantes cursou o mestrado (Figura 5).

Figura 5 - Nível de escolaridade dos participantes.

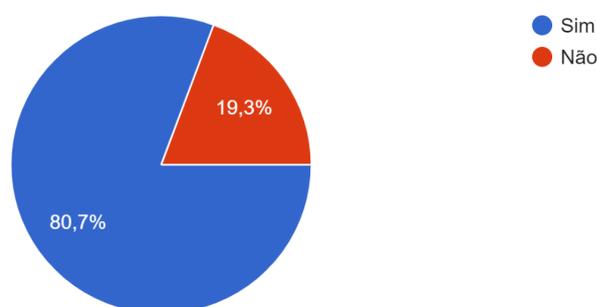
Nível de Escolaridade
88 respostas



Na seção 3, foi perguntado se os participantes tinham o hábito de assistir a *animes*. Caso a resposta fosse negativa, o participante era conduzido para o fim do questionário, visto que não faziam parte do público consumidor dessa mídia e não teriam como responder as perguntas seguintes. Para 80,7% dos participantes afirmam possuir o hábito de assistir a animações japonesas; 19,3% dos participantes afirmou não possuir o hábito de assistir a animações japonesas (Figura 6).

Figura 6 - Hábito de consumo de *animes* pelos participantes.

Você possui o hábito de assistir a animações japonesa (animes)?
88 respostas



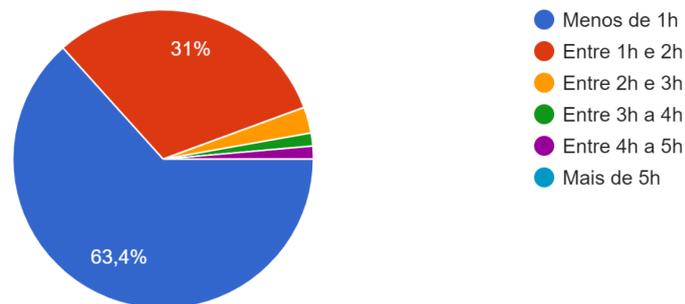
Na seção 4, as perguntas tinham o objetivo de traçar um perfil dos consumidores dos

animes e suas preferências, assim como a percepção dos mesmos com relação à presença de elementos da culinária japonesa nesta mídia.

Com relação ao tempo médio que os participantes assistiam aos *animes* por dia, foi observado que 63,4% assistia por menos de 1 hora por dia; 31% assistia entre 1 hora e 2 horas por dia; 2,8% assistia entre 2 horas e 3 horas por dia; 1,4% assistia entre 3 horas e 4 horas e 1,4% assistia entre 4 horas e 5 horas (Figura 7).

Figura 7 - Consumo diário de *animes* pelos participantes.

Quanto tempo em média você assiste animes, por dia?
71 respostas

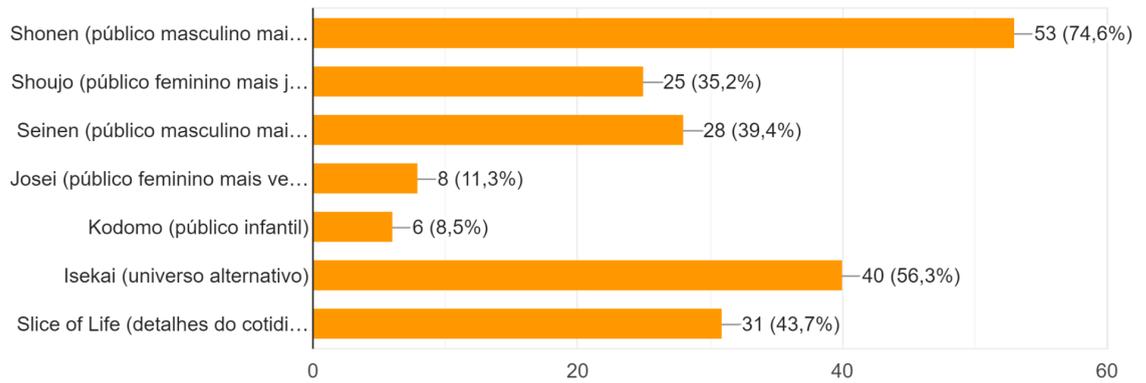


Quanto aos gêneros de *animes* mais consumidos pelo público, o questionário mostrou que 74,6% dos participantes assistam ao gênero *shonen* (focado no público masculino mais jovem); 56,3% dos participantes assistiam ao gênero *isekai* (universo alternativo); 43,7% dos participantes assistiam ao gênero *slice of life* (detalhes do cotidiano e do estilo de vida de um personagem ou grupo); 39,4% dos participantes assistiam ao gênero *seinen* (focado no público masculino mais velho); 35,2% dos participantes assistiam ao gênero *shoujo* (focado no público feminino mais jovem), 11,3% assistiam ao gênero *josei* (focado no público feminino mais velho) e 8,5% dos participantes assistiam ao gênero *kodomo* (público infantil). Esta pergunta permitia que os participantes marcassem mais de uma alternativa (Figura 8). A busca por essa informação é devido ao fato de que o público consumidor, frequentemente buscar mais de um gênero, ou do *anime* estar destinado para mais de um tipo de público alvo.

Figura 8 - Gêneros de *animes* consumidos pelos participantes

Quais desses gêneros de anime você mais costuma assistir?

71 respostas

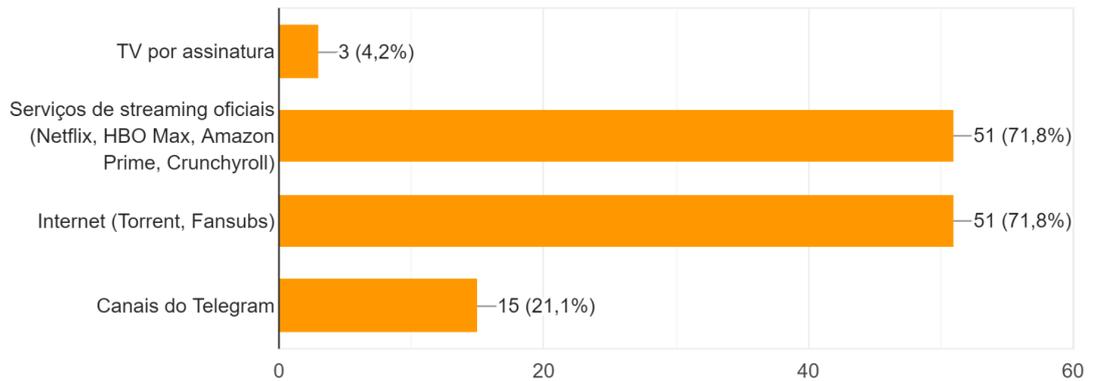


Quando perguntados por onde assistiam aos animes, 71,8% dos participantes responderam que assistem aos animes por serviços de *streaming* oficiais (Netflix, HBO Max, Amazon Prime, Crunchyroll); 71,8% dos participantes responderam que assistem aos animes pela internet através *Torrent* (programa de download de arquivos) ou *fansubs* (legenda de mídia, geralmente asiática, feita por fãs); 21,1% dos participantes assistem aos *animes* através de canais do Telegram e 4,2% dos participantes assistem aos *animes* em TV por assinatura. Esta pergunta permitia que os participantes marcassem mais de uma alternativa (Figura 9), pois o público consumidor geralmente assiste aos *animes* por diferentes plataformas digitais.

Figura 9 - Plataformas por onde os participantes assistem aos *animes*.

Por onde você costuma assistir esses animes?

71 respostas

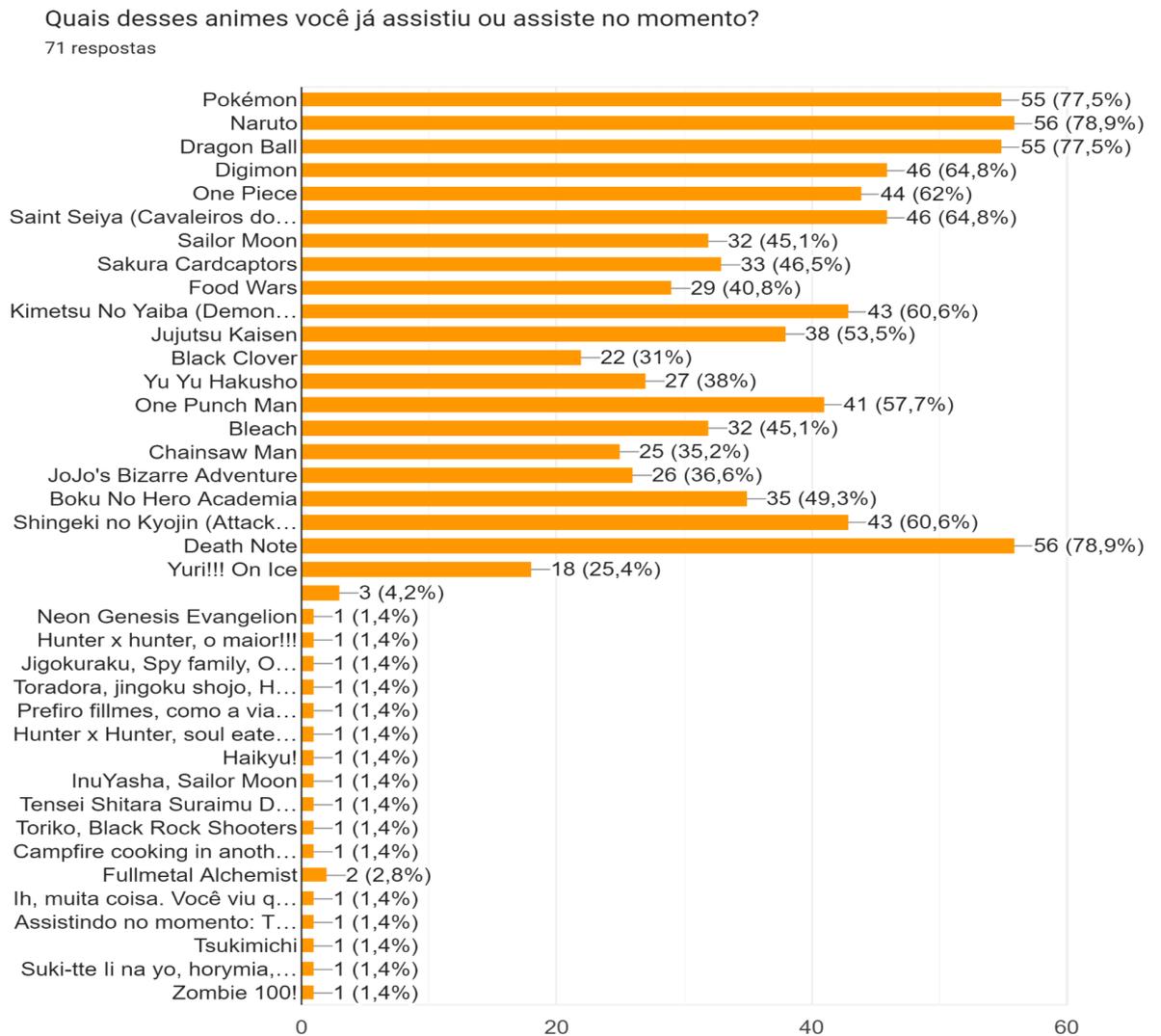


Com relação aos *animes* que os participantes já haviam assistido ou estavam assistindo no momento, foram apresentadas algumas opções e havia também a possibilidade dos participantes adicionarem outros que não estavam na lista. Esta pergunta permitia que os participantes marcassem mais de uma alternativa.

Foi observado que 78,9% dos participantes assistiam a *Naruto*, 78,9% dos participantes assistiam a *Death Note*, 77,5% dos participantes assistiam a *Pokémon*, 77,5% dos participantes assistiam a *Dragon Ball*, 64,8% dos participantes assistiam a *Digimon*, 64,8% dos participantes assistiam a *Saint Seiya (Cavaleiros do Zodíaco)*, 62% dos participantes assistiam a *One Piece*, 60,6% dos participantes assistiam a *Kimetsu No Yaiba (Demon Slayer)*, 60,6% dos participantes assistiam a *Shingeki No Kyojin (Attack On Titan)*, 57,7% dos participantes assistiam a *One Punch Man*, 53,5% dos participantes assistiam a *Jujutsu Kaisen*, 49,3% dos participantes assistiam a *Boku No Hero Academia*, 46,5% dos participantes assistiam a *Sakura Cardcaptors*, 45,1% dos participantes assistiam a *Sailor Moon*, 45,1% dos participantes assistiam a *Bleach*, 40,8% dos participantes assistiam a *Food Wars*, 38% dos participantes assistiam a *Yu Yu Hakusho*, 36,6% dos participantes assistiam a *JoJo's Bizarre Adventure*, 35,2% dos participantes assistiam a *Chainsaw Man*, 31% dos participantes assistiam a *Black Clover*, 25,4% dos participantes assistiam a *Yuri!!! On Ice* (Figura 10).

Dos animes que não estavam na lista, 2,8% disseram que assistiam a *Fullmetal Alchemist*. Também houve citações à *Spy Family*, *Hunter X Hunter*, *Toriko*, *Campfire Cooking In Another World with My Absurd Skill*, *Dr. Stone*, *Haikyuu*, *InuYasha* e *Neon Genesis Evangelion*, entre outros. Houve também algumas menções aos filmes do Studio Ghibli, conforme Figura 10.

Figura 10 - Animes que os participantes assistem ou assistiram.



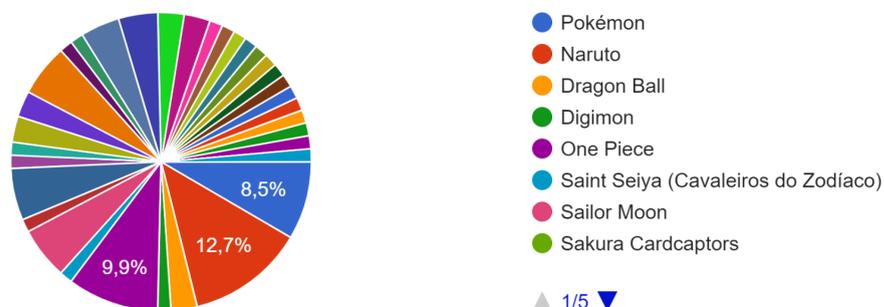
Quando perguntados sobre qual era o seu *anime* favorito, 12,7% dos participantes responderam Naruto, 9,9% dos participantes responderam One Piece, 8,5% dos participantes responderam Pokémon, 5,6% dos participantes responderam Kimetsu No Yaiba (Demon Slayer), 5,6% dos participantes responderam Sailor Moon e 5,6% dos participantes responderam Bleach, 4,2% dos participantes responderam Death Note, 4,2% dos participantes responderam Shingeki No Kyojin, 2,8% dos participantes responderam Yu Yu Hakusho, 2,8% dos participantes responderam One Punch Man, 2,8% dos participantes responderam Fullmetal Alchemist, 2,8% dos participantes responderam Fullmetal Alchemist: Brotherhood e 2,8% dos participantes responderam Dragon Ball. *Animes* como Digimon, Boku No Hero Academia, Black Clover, Saint Seiya, Food Wars, JoJo's Bizarre Adventure e Yu Yu Hakusho foram

apontados como favoritos por 1,4% dos participantes. (Figura 11)

Figura 11 - Animes favoritos dos participantes.

Dos animes abaixo, qual o seu favorito?

71 respostas

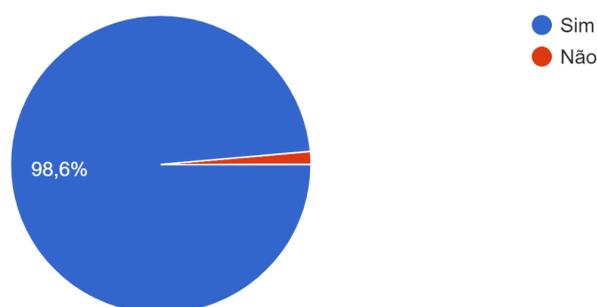


Com relação à percepção de referências à culinária e cultura alimentar japonesa nos *animes*, 98,6% dos participantes afirmaram que percebiam essas referências e 1,4% afirmou que não percebia. (Figura 12)

Figura 12 - Percepção das referências da cultura alimentar japonesa em animes.

Você percebe referências à culinária e cultura alimentar japonesa nos animes?

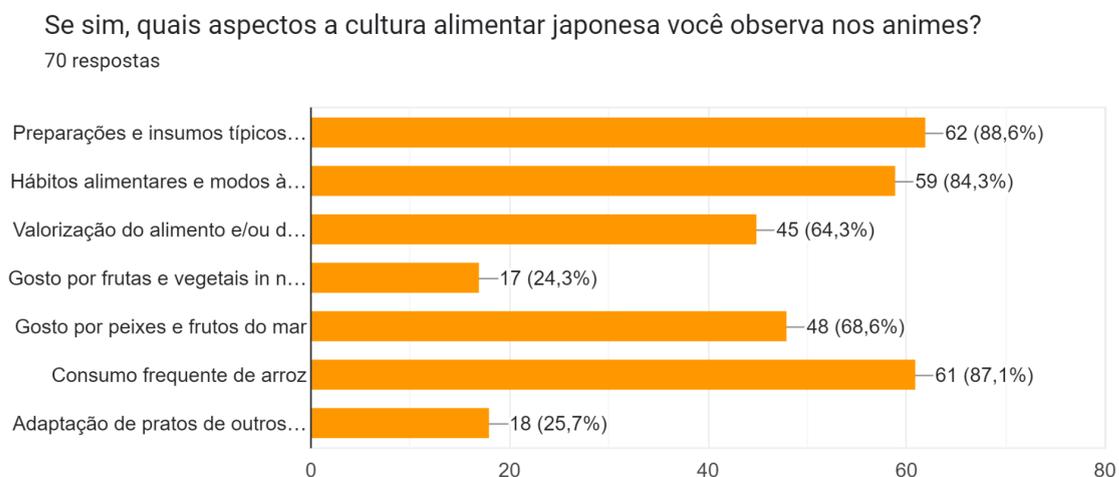
71 respostas



Com relação a quais aspectos da cultura alimentar japonesa os consumidores de animes percebiam nessas produções, 88,6% dos participantes afirmou que percebia a presença de referências à preparações e insumos típicos do Japão, 87,1% dos participantes percebia o consumo frequente de arroz, 84,3% dos participantes percebia referências aos hábitos alimentares e modos à mesa, 68,6% percebia referências ao gosto por peixes e frutos do mar, 64,3% dos participantes percebia a valorização do insumo ou da preparação, 25,7% dos

participantes percebia referência à adaptação de pratos de outros países e 24,3% percebia referências ao gosto por frutas e vegetais *in natura* (Figura 13).

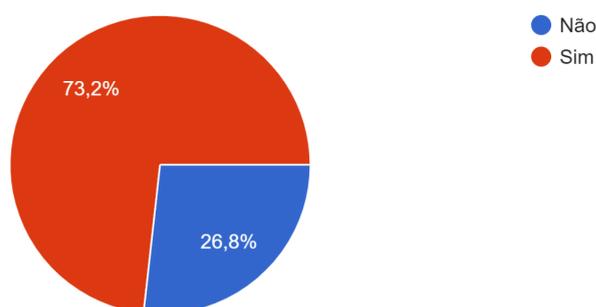
Figura 13 - Aspectos da cultura alimentar japonesa em animes percebidos pelo público.



Quando perguntados se já haviam se interessado pela culinária japonesa por causa de um *anime*, 73,2% afirmou que haviam se interessado e 26,8% afirmou que não haviam se interessado. (Figura 14)

Figura 14 - Influência dos animes no interesse pela cultura alimentar japonesa.

Você já se interessou pela culinária japonesa por causa de um anime?
71 respostas



Quanto às respostas para quais preparações eles haviam se interessado, a maioria mencionou *ramen*, mas também houveram menções à preparações como *katsudon*, *onigiri*, *udon*, *takoyaki*, *gyoza*, *sushi*, *tempura* e *karee (curry)*, entre outros, além de menções à doces como *mochi*, *dango* e *oshiruko* (Figura 15). As preparações à base de caldo com massas

(macarrão), são os mais conhecidos da culinária japonesa.

Figura 15 - Preparações que despertaram o interesse do público por causa dos *animes*

Se sim, por qual preparação?

55 respostas

- Lamen
- Takoyaki
- Várias tigelas na mesa.
- O Ramen.
- Todo episódio de food wars é de ficar salivando!
- A primeira preparação que presente em uma animação japonesa que me aguçou a curiosidade foi um onigiri no filme a Viagem de Chihiro.
- Lamen, onigiri, karaage, kakiage, udon, bentou
- O último que me interessei foi o Okonomiyaki, que basicamente é uma panqueca de reponho japoneses. Que vi em um anime shoujo

Na figura 15, está descrito algumas das respostas dos participantes, com relação às preparações que haviam despertado o interesse dos respondentes. É interessante como as pessoas têm a percepção semelhante dos *animes*, onde a frequência com que os pratos aparecem, influência no interesse do público.

Essa percepção estimula que os apreciadores da cultura japonesa se reúnam em eventos e encontros de fãs de animes, objetivando a sensação de pertencimento e apreciação de pratos típicos da culinária japonesa.

Figura 16 - Preparações que despertaram o interesse do público por causa dos *animes*.

Se sim, por qual preparação?

55 respostas

Preparo de lámen

Na época em que estava assistindo Naruto, fiquei muito curioso para saber se Ramen era uma comida japonesa de verdade. Sempre quis saber seu gosto real. As comidas do estúdio gibli também chamam muita atenção.

Ramen de Naruto

Preparação de doces, frutos do mar, vegetais, noodles, etc.

Hamem

Katsudon e tempura de ovo.

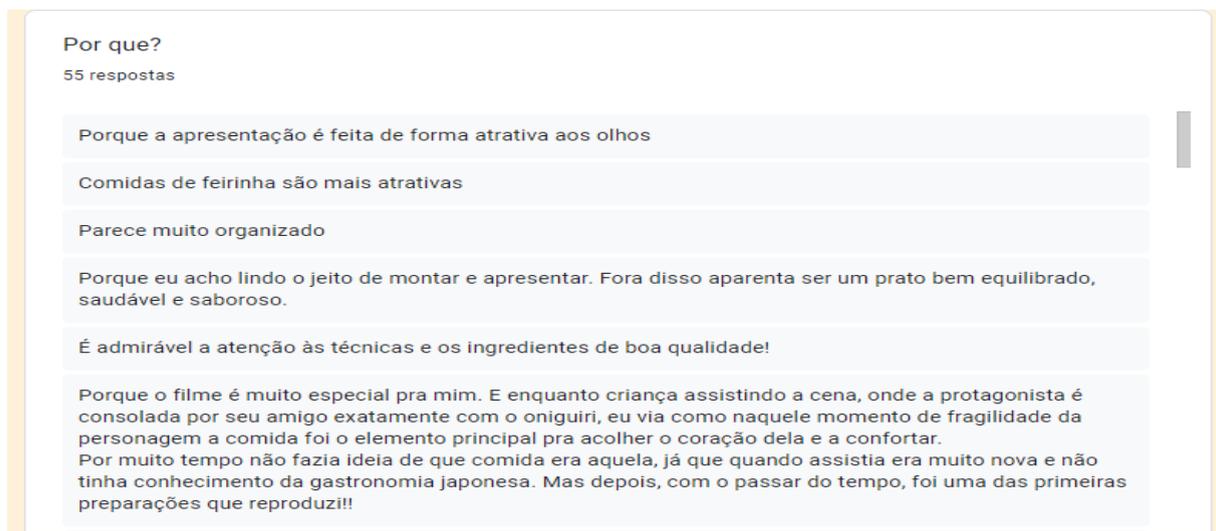
ramen, udon, sobá

Lámen

Quando perguntados sobre qual o motivo de terem se interessado por pratos da gastronomia japonesa, por causa de algum *anime*, a maioria dos participantes citou aspectos como a apresentação dos pratos ou o apelo visual que eles possuem nas animações (Figura 17).

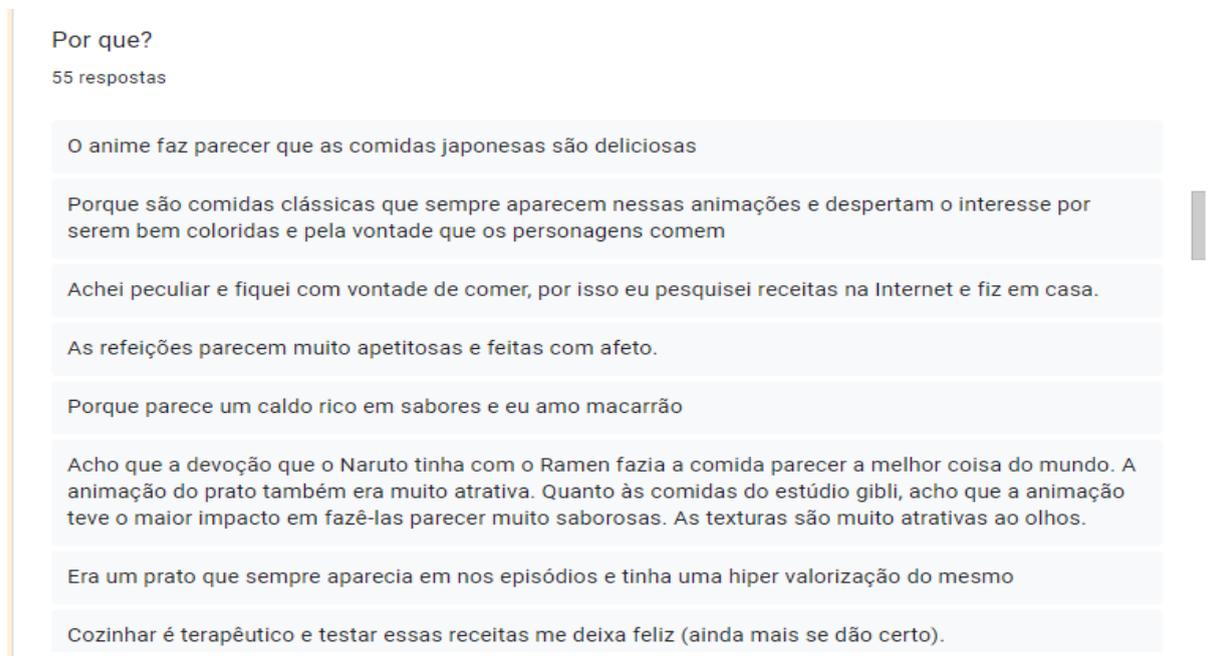
Figura 17 - Aspectos nos animes que despertaram o interesse dos público pela cultura

alimentar japonesa.



Os animes trazem além de pertencimento, apelo afetivo de infância, pois muitos consumidores possuem o hábito de assistir os *animes* desde tenra idade. Essa sensação perdura na fase adulta, estimulada pelos apelos visuais dos *animes*, que evidencia a importância dos japoneses na apresentação e capricho na arte de servir.

Figura 18 - Aspectos nos animes que despertaram o interesse dos público pela cultura alimentar japonesa.



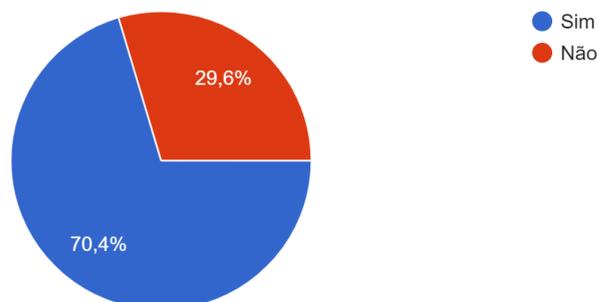
A seção 5 tinha o objetivo de analisar, entre público consumidor dos *animes*, quais deles tinham interesse especificamente em *animes* de culinária (produções onde a cozinha, a comida e os hábitos alimentares dos personagens são o elemento principal do enredo). Foi

observado que 70,4% dos participantes afirmou ter interesse nos *animés* de culinária, enquanto 29,6% dos participantes afirmou que não tinha interesse na temática (Figura 19).

Figura 19 - Interesse do público por *animés* de culinária.

Você possui interesse em animés que possuem foco em culinária?

71 respostas

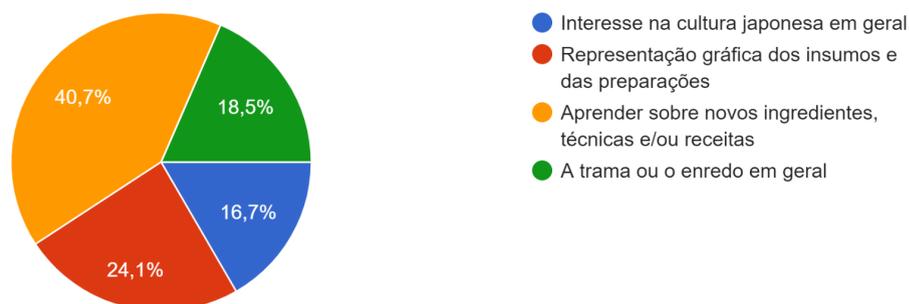


Quando perguntados sobre o que mais chamava a atenção nos animés de culinária, 40,7% dos participantes escolheu a opção “aprender sobre novos ingredientes, técnicas e/ou receitas”, 24,1% dos participantes escolheu a opção “representação gráfica dos insumos e das preparações”, 18,5% dos participantes escolheu a opção “a trama ou o enredo em geral” e 16,7% dos participantes escolheu a opção “interesse na cultura japonesa em geral”. (Figura 20)

Figura 20 - Aspectos que mais chamam atenção do público nos animés de culinária.

Se sim, o que mais chama a sua atenção nos animés de culinária?

54 respostas



7. CONCLUSÃO

Após a revisão de literatura, a análise dos *animes* e a interpretação dos dados obtidos através do formulário *on-line*, foi possível observar que a maior parte do público consumidor dos animes se identifica com o gênero masculino, são residentes do município de Recife, no estado de Pernambuco, têm idades entre 18 e 24 anos e possuem ensino superior incompleto.

Com relação ao perfil de consumo dos participantes em relação aos animes, a maioria afirmou assistir aos animes por menos de 1 hora diária, através de serviços de *streaming* oficiais (Netflix, HBO Max, Amazon Prime, Crunchyroll), sendo o gênero *shōnen* o favorito. *Naruto* foi indicado como o *anime* mais assistido e também como o favorito da maioria dos participantes.

Quanto à percepção de referências à culinária e cultura alimentar japonesa nos *animes*, a maioria dos participantes afirmou que percebia essas referências, sendo referências à preparações e insumos típicos do Japão as mais percebidas.

Foi possível observar, também, que a maioria dos participantes já se interessou pela cultura alimentar japonesa por causa de algum *anime*. Com relação às preparações apresentadas que haviam despertado o interesse deles, o *ramen* foi o mais apontado pelos participantes, com alguns fazendo referência a *Naruto*, *anime* que serviu para popularizar a preparação e também mais assistido pelos participantes, assim como o mais indicado como favorito. Quanto ao motivo que fez com que alguma preparação da culinária japonesa despertasse o interesse, a maioria dos participantes citou a forma como a comida é apresentada, a organização e o apelo visual que elas possuem nos *animes*.

Por fim, a maioria dos participantes afirmou ter interesse em *animes* com foco em culinária, sendo o principal motivo indicado por eles o interesse em aprender sobre novos ingredientes, técnicas e/ou receitas da cozinha japonesa.

8. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Após a conclusão do relatório, foi possível observar que a cultura alimentar do Japão é um elemento recorrente nos *animes*, servindo como uma forma de apresentar a cozinha do país para o mundo. As referências à culinária presente nos *animes* são facilmente percebidas pela maioria do público consumidor, que passam a se interessar pelas preparações apresentadas.

9. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ABRIL. Coleções Japão. **Cozinha do Mundo**. São Paulo: Abril. 2010.

ALENCAR, T. **O anime: públicos, consumo e modo de apropriações culturais**. Salvador: Universidade Federal da Bahia 2010. Disponível em: <http://repositorio.ufba.br/ri/handle/ri/31011>. Acesso em: 22 jun. 2023.

GOMES, C. **Gastronomia nos desenhos animados: cultura alimentar japonesa em *shokugeki no souma***. 2019. 81f. Monografia (Graduação em Gastronomia) - Universidade Federal do Ceará, Fortaleza, 2019.

CIBO japonês in anime e manga. **Cooking With The Hamster**, 2020. Disponível em: <<https://www.cookingwiththehamster.com/cibo-japoneso-in-anime-e-manga>>. Acesso em: 14, set 2023.

CWIERTKA, K. **Moderna cozinha japonesa: comida, poder e identidade nacional**. São Paulo: Senac: São Paulo, 2008.

FARIA, M. **História e narrativa das animações nipônicas**: algumas características dos animes. In: *Antas de disco*, Buenos Aires, v.5, p.150-157, jul/agora, 2008.

FUKUOKA, Y. **Cozinha Japonesa**. São Paulo, SP: Marco Zero, 2011. 160 p.

HALL, S. **A identidade cultural na pós-modernidade**. 7.ed. Rio de Janeiro: Editora DP&A, 2003. 102 p.

MACIEL, M. Cultura e alimentação ou o que têm a ver os macaquinhos de Koshima com Brillat-Savarin? **Horizontes Antropológicos**, Porto Alegre, v. 7, n. 16, p. 145-156, dez. 2001. FapUNIFESP.

MORIYAMA, Y. **Culinária Japonesa**. São Paulo: JBC, 2001.

NAGADO, A. **O mangá no contexto da cultura pop japonesa e universal**. In: LUYTEN, Sonia M. Bibe (org). *Cultura pop japonesa: mangá e animê*. São Paulo: Hedra, 2005, p. 49 – 48.

PHAM, M. **Sabores do Oriente**. The Culinary Institute of America. São Paulo: Publifolha, 2011.

SANTONI, P. **Animês e mangás: a identidade dos adolescentes**. 2017. 167 f., il. Dissertação (Mestrado em Artes)—Universidade de Brasília, Brasília, 2017.

SATO, C. **Japop – o poder da cultura pop japonesa**. São Paulo: NSP-Hakkosha, 2007.