

Pedaços físico-virtuais: o Circuito Otaku em Uberlândia

Felipe de Oliveira e Silva* / Alessandra Siqueira Barreto**

Projeto n°.: G-021/2009

Resumo: Este artigo apresenta os fluxos e dinâmicas de jovens caracterizados pelo gosto e consumo de cultura pop japonesa no cenário urbano da cidade de Uberlândia. A partir da etnografia de eventos-chave para esse grupo, denominado Otaku, realizamos o acompanhamento das atividades e de suas formas de sociabilidade, apreendendo o papel da virtualidade para este grupo, assim como os usos e processos de ressignificação dos espaços da cidade.

Palavras-Chave: Otaku, Uberlândia, Cultura, Japonês, Pop.

Abstract: This paper shows fluxes and dynamics of urban scene under guidance of a youth group characterized by its preferences for Japanese Culture. Discussing the uberlandense's urban scene, we conducted the monitoring of these young people, also known as Otaku, in some specific points that marks and represents their sociability. The ethnography of places frequented by Otaku allows us to bring fourth not only the role of the virtual to the group, as so its practices and process of redefinition of physical spaces.

Keywords: Otaku, Uberlândia, Culture, Japanese, Pop.

*Mestrando em Ciências Sociais pela Universidade Federal de Uberlândia (Bolsista CAPES). Projeto de IC-Bolsista PIBIC/FAPEMIG/UFU anuênio 2009/2010, projeto G-021. felipewavemaster@gmail.com.

** Doutora em Antropologia Social. Museu Nacional/UF RJ. Av. João Naves de Ávila, 2121. Bloco H, Sala 22. Santa Mônica.

Introdução

No intuito de familiarizar o leitor com a temática abordada, primamos por uma apresentação do local de investigação: a cidade. Uma discussão sobre o fenômeno urbano é necessária para compreendermos a relevância da pesquisa, bem como do estudo dos grupos que nela atuam. Caminharemos, em seguida, à apresentação do fenômeno jovem japonês, tal qual ocorre em terras nipônicas e que indiscriminadamente será também tratado por *pop* japonês, pois pensar o *pop* japonês implica também pensar a juventude japonesa e vice-versa. Orientam-nos nessa parte os poucos, por isso de suma importância, trabalhos acadêmicos e científicos existentes na bibliografia brasileira sobre nossa temática específica: o mundo Otaku.

Faremos ainda uma ligação do fenômeno pop japonês e como ele ocorre em terras brasileiras discutindo noções-chave como *circuitos* e *pedaços* para compreendermos o fenômeno de cultura jovem no Brasil para, enfim, trabalharmos e mapearmos o que denominamos por *circuito* de Cultura Jovem Otaku no município de Uberlândia.

De imediato, por se tratar de uma pesquisa no contexto urbano, recorrer-se-á também a descrições de locais, pessoas e eventos. Todavia seus nomes serão ocultados e/ou substituídos para garantia do anonimato dos informantes².

O cenário urbano como multiplicidade de identidades

Os trabalhos e pesquisas que tomam a cidade como objeto de estudo são diversas. Os fenômenos de urbanização trouxeram mudanças sociais nunca antes vistas, obrigando uma análise sistemática e precisa para a sua compreensão. Habitados que somos ao contexto urbano, muitos fenômenos que nele ocorrem passam-nos despercebidos. São tantas coisas, ocorrendo simultaneamente e numa velocidade cada vez maior que não conseguimos acompanhar e apreender toda essa multiplicidade (e suas causas) de uma só vez. A título de exemplo, tomemos uma parte do nosso cenário por excelência: o município de Uberlândia.

Quem trafega cotidianamente pelas ruas centrais do município encontra uma diversidade tão grande de ações, gestos, pessoas, dentre outros, que observar tudo ocuparia muito de seu tempo. Diversos fenômenos são encobertos por uma aparente invisibilidade até mesmo para quem freqüentemente permanece no mesmo local, efetua o mesmo trajeto ou se

² Os nossos interlocutores concordaram em participar da pesquisa e, cientes do objetivo da mesma, nos autorizaram a veicular as informações contidas neste trabalho.

relaciona com as mesmas pessoas. Quantos, ao trafegarem pela Praça Tubal Vilela³ e seus arredores, notam os jovens que estão cabulando aula do colégio existente em frente à praça? Esses jovens são apenas uma parte do cenário, pois ele também é composto de mulheres com vestidos coloridos, braceletes e colares de metais, oferecendo a leitura de mão em troca de uma pequena gratificação (10 reais!). Isso para não falar daqueles que se dizem “salvadores”; pregadores de diversas religiões que despendem várias horas do seu dia, exercendo a sua ascese mundana, citando versos decorados com uma Bíblia sob os braços, tentando conversar com pessoas no ponto de ônibus e, propositalmente, se afastando de tipos “incomuns”, vale dizer, dos estigmatizados (GOFFMAN, [1963]1988).

Há também os típicos vendedores ambulantes que, apesar de levarem o nome de “ambulantes”, estão parados em pontos específicos, em sua maioria. Uma exceção é aberta aos ditos “hippies” que mantêm uma atitude seminômade na cidade, carregando seus mais diversos produtos artesanais. Cambistas furtivos oferecem a compra e venda de inúmeros tickets enquanto policiais⁴ observam a paisagem. Para figurarmos um pouco mais a paisagem, temos ainda diversos taxistas que, jogando cartas ou cochilando nos bancos dos automóveis, aguardam o sinal do clássico telefone de seus terminais.

Não longe dali, ao lado de uma das tradicionais lanchonetes que rodeiam a praça, até poucos meses atrás, encontrava-se uma senhora com uma fratura exposta na perna com duas crianças, aparentando menos de dez anos de idade cada, pedindo dinheiro. Atualmente em seu lugar, encontramos um homem debilitado pedindo pela clemência e bondade daqueles que por ali passam. Em épocas de festas ou eventos na praça, ao apurarmos o olhar, veremos pequenos ladinos que se esgueiram por entre as mulheres (e suas bolsas) para conseguir, com alguma sorte, um celular ou dinheiro.

Grosso modo, poderíamos ilustrar o pequeno, mas denso, cenário da Praça Tubal Vilela no município de Uberlândia, mas esse breve panorama do que se pode chamar de um dia “comum” no local, nos permite iniciar uma discussão essencial sobre a cidade e suas características. Georg Simmel ([1903]1978), já no início do século passado, iniciava discussões importantes acerca do fenômeno urbano. Em seu texto “*A metrópole e a vida mental*”, o autor nos apresenta a metrópole, um novo tipo de cidade⁵ que cria numa relação mútua de troca de estímulos nervosos e acontecimentos em algo que lhe é único, um estilo de

³ A Praça Tubal Vilela é uma praça central no município em questão, circundada por vários edifícios, bancos, comércios, dentre outros.

⁴ Há um posto policial no centro da praça.

⁵ A cidade aparece como uma generalização de agrupamento urbano. Cidades existem nos mais diversos lugares e possuem características comuns, mas é na Metrópole que encontramos o padrão e vida proposta de Simmel.

vida próprio: *o estilo de vida urbano*. A metrópole adquire uma dinâmica *sui generis*, modificando a percepção do tempo e do espaço numa velocidade maior e nunca antes percebida. Nela a *atitude blasé* apresenta-se como uma reação à exacerbação dos estímulos cerebrais ao ponto de elevá-los a um ponto máximo suportável (SIMMEL, [1903]1978).

Na cidade, há tantos eventos, sons, imagens e acontecimentos que a mente chegaria num “pico de saturação”, um ponto onde ocorre simultaneamente uma *adaptação* e *resistência* aos inúmeros estímulos. Exemplo disso são os eventos supramencionados que (quase) nunca são percebidos pelos indivíduos que transitam pela Praça Tubal Vilela. As pessoas adaptam-se àquela realidade e ao mesmo tempo resistem aos inúmeros estímulos, poupando a mente de reflexões infundáveis. Essa atitude permite que um sem número de cidadãos passe pela praça sem se emocionarem com a dor de pedintes ou se comoverem com as palavras de fé dos pregadores. Todavia, atentamos que a *atitude blasé* não é uma atitude de indiferença social. Ela é mais um mecanismo de defesa para manutenção de uma mente sã no meio de tantos estímulos no meio urbano e em seu aparente caos.

Em Simmel encontramos também questões referentes a um individualismo e anonimato característicos da metrópole, misturados a uma mobilidade e mudança espacial constante. É nesse grande meio urbano que os indivíduos se encontram e desencontram sem se conhecerem. A vida urbana permite um alto grau de anonimato, abrindo margens, conseqüentemente, para atitudes individualistas, pois as mudanças são tantas e não há uma forte “mentalidade coletiva” que guie os desejos pessoais.

Contemporâneos a Simmel e que também demonstraram preocupações com a cidade, estão autores como Friedrich Engels ([1845]1986) e sua análise da situação da classe trabalhadora na Inglaterra e também Max Weber (1987, 2004) por suas tipologias e classificações da categoria cidade, considerando o desenvolvimento do capitalismo no cenário urbano ocidental orientado por uma conduta de vida ascética caracterizada por condutas religiosas. Contudo, credita-se à Escola de Chicago, o título de precursora dos estudos sócio-urbanos *stricto sensu*.

Essa escola reuniu, em fins do século XIX e início do século XX, diversos pesquisadores interessados na cidade, tratando-a como um fenômeno, sobretudo, social. Por ser composta por pesquisadores de diversas áreas, sua matriz nos apresenta uma grande variedade de análises e métodos para se pesquisar a cidade.

Dentre os vários teóricos da Escola de Chicago, aquele que nos interessa particularmente para compreender a influência da cidade no cotidiano de seus habitantes é Louis Wirth. Em seu texto, “*O urbanismo como modo de vida*”, Wirth ([1938]1973) nos diz

que a cidade é o *locus* por excelência da multiplicidade de estilos de vida e de experiências. A cidade seria um agrupamento relativamente grande, denso e permanente, de pessoas socialmente heterogêneas. O que irá conferir o status urbano à cidade não é o número de pessoas que nela habitam e sim a multiplicidade de indivíduos que apresentam uma vasta gama de heterogeneidade entre si em suas relações sociais.

Ainda segundo Wirth, não apenas o lugar da heterogeneidade, a cidade também é o local que propicia o afloramento dessas variedades de expressões, configurando-se como um local onde várias identidades ou grupos identitários estão presentes. Sendo a cidade, portanto, um lugar que abriga uma constelação de estilos de vida/ identidades, faz-se *mister* analisar os grupos que nela encontramos. Por isso, optamos por pensar a cidade como um emaranhado de fenômenos fragmentados passíveis de se transformarem em objetos de análise social.

Enquanto a Escola de Chicago consolidou a pesquisa da cidade, elevando-a ao status de objeto, no Brasil temos um maior desenvolvimento de pesquisas na cidade, ou seja, a partir da heterogeneidade dos grupos que compõem o urbano (DURHAM, 1997). Dessa forma, seguindo a tendência de uma parte consagrada da antropologia urbana no Brasil, focamos no estudo de um grupo do cenário urbano, vale dizer, no fluxo urbano gerado por um grupo de tipo predominantemente juvenil cujos hábitos e estilos de vida estão voltados aos usos e reapropriação de elementos centrais da cultura pop japonesa⁶, realizando uma ressignificação daquela cultura em terras brasileiras. Buscamos aqui delinear as características marcantes do Otaku para então observarmos seu fluxo no município de Uberlândia.

Otaku: a emergência do pop japonês

Ao tratarmos sobre o universo Otaku, é importante destacar a contribuição do jornalista Étienne Barral. Em sua obra “Otaku: os filhos do virtual”, Barral (2000) faz um resgate da formação do Otaku no Japão. Segundo o autor, a palavra *otaku* possui dois significados que antecedem o fenômeno em si. O primeiro significado corresponderia à leitura fiel dos caracteres que representam a palavra no idioma japonês, significando “seu lar”. O segundo sentido da palavra, é um tratamento impessoal de distanciamento que os japoneses utilizam quando precisam se dirigir a alguém sem desejar aprofundar a relação.

Apesar dos significados iniciais, Barral constrói seu trabalho apresentando o que o Otaku significa nos dias atuais. Para ele, os Otaku são pessoas predominantemente jovens que

⁶ Para mais informações sobre cultura pop japonesa, ver: Nagado (2005, 2007), Sato (2005, 2007) e Luyten (2005)

se fecham em um mundo imaginário proporcionado pela virtualidade corrente e influenciada pela cultura pop japonesa. Sendo um fenômeno do pós Segunda Guerra impactado, sobretudo, pela dominação norteamericana, a cultura pop japonesa se constitui como um dos principais ícones culturais de representação do Japão (SATO, 2007). No bojo da formação da cultura pop japonesa, encontramos três “pilares fundamentais” da formação do Otaku: a educação, o consumo e a informação. Os Otaku são catalisadores desses três pilares fundamentais para a sociedade japonesa e representam, antes de tudo, uma caricatura engendrada por uma sociedade em que uma única pausa no projeto de vida é o suficiente para colocar um jovem no último lugar da corrida pela melhor formação japonesa.

Refugiados no universo de desenhos animados ou mangás, consagram toda a energia a atividades totalmente improdutivas. Quanto mais seus pais ou a opinião geral torcem o nariz, estigmatizando essas atividades infantis ou inúteis, mais eles persistem em sua improdutividade, como se suas paixões, quanto mais inúteis e improdutivas forem, mais os satisfarão. (BARRAL, 2000:190)

Assim, esses indivíduos de sociabilidade mais restrita ao universo do pop japonês e dos novos *media* tecnológicos, configuram o Otaku japonês, vale dizer, o *nipon*-Otaku. São indivíduos que buscam na virtualidade uma alternativa para seu cotidiano rígido e disciplinar. Como contextualiza Sato (2007:21):

Os otaku (nerds) são conhecedores fanáticos de algum assunto obtuso, que podem variar de torcedores alucinados de algum esporte, ou colecionadores maníacos de objetos incomuns, a jogadores viciados de videogames, mas geralmente são fãs doentios de tokusatsu (filmes de monstros e heróis uniformizados), animes⁷, mangás⁸, e que em comum possuem a característica de não conseguirem relacionar-se socialmente com pessoas que não compartilhem do mesmo ramo ou grau de conhecimento específico.

Contudo, a imagem do Otaku apresentado por Barral e Sato está ligada ao Otaku no Japão. Se lá é possível se dedicar ao consumo de uma única temática que satisfaça os desejos do indivíduo coagido pela forte estrutura de sua sociedade, no Brasil não podemos esperar atitude semelhante. Enquanto em terras nipônicas a indústria “oficial” permite um fácil acesso, principalmente aos produtos digitais, no Brasil, existe uma indústria “pirata” que é um dos principais veículos de acesso a essa cultura jovem japonesa e que encontra seu expoente máximo na internet. Essa aparece como um espaço virtual, ou seja, um *lócus* de comunicação,

⁷ N. do A. *Animes* ou *Animês* são os desenhos animados japoneses. No Japão a palavra é utilizada para definir qualquer animação, sejam desenhos infantis, sejam produções fílmicas. Olhos grandes, cabelos coloridos e espetados se tornaram marcas mundiais da estética japonesa, mesmo não correspondendo à realidade física nipônica (SATO, 2007)

⁸N. do A. *Mangás* são os quadrinhos japoneses. Acerca de mangás, ver Barbosa(2005), Vergueiro(2005) e Nagado(2005).

sociabilidades e reprodução de uma re-semantização da cultura jovem japonesa. É através da internet que são distribuídos os principais produtos dos sonhos Otaku, tais como animês e mangás. Essa característica nos fornece traços iniciais da caricatura do Otaku brasileiro.

Seguindo as palavras de Alexandre Nagado⁹,

Por uma questão cultural brasileira, há pouco espaço aqui para o *otaku* clássico. O público brasileiro é formado por muitas garotas e casais de namorados *otakus*, o que seria uma contradição no Japão. Muito mais soltos, entusiastas e barulhentos do que suas contrapartes orientais, os fãs brasileiros se acotovelam por um autógrafa de seu dublador preferido, pulam ouvindo *animesongs*¹⁰ como se estivessem em um show de rock e promovem uma confraternização bem brasileira, que certamente, estão distantes do fanatismo solitário e isolado presente em muitos *otakus* japoneses. (NAGADO, 2005:56)

Dessa forma, consideramos que o Otaku brasileiro configura novas formas de ser e de se relacionar socialmente com os demais de seu grupo e fora deste. Por serem entusiastas e com formas de sociabilidades mais diretas que a sua contraparte japonesa, a margem de mobilidade dos Otaku estudado apresenta-se maior e, em se tratando do município de Uberlândia, os Otaku começaram a ganhar certa visibilidade em virtude dos crescentes eventos de cultura japonesa que vêm sendo realizados no município (TIBÚRCIO, 2007). O aspecto de grupo que comumente é conferido ao Otaku brasileiro o torna um fenômeno relevante a ser analisado, sobretudo pelas Ciências Sociais. Em nossa disciplina, o estudo de grupos (urbanos ou não) apresenta-se constante e traz à baila discussões a partir de resultados e métodos diversos. Dessa forma, vejamos como o Otaku uberlandense foi encarado, em nossa pesquisa, sob o olhar das Ciências Sociais.

Devido à emergência de eventos de cultura japonesa, sobretudo a pop, no município de Uberlândia, alguns jovens passaram a se reunir e criaram um grupo chamado CATSU. A sigla faz alusão à palavra *katsu* que em japonês significa “vitória”, mas como sigla, significa, “Convenção de Animes e Tokusatus de Uberlândia”. O intuito do grupo é a realização de “eventos de anime”, eventos nos quais esses jovens podem vivenciar, materialmente, todo o imaginário de seu mundo virtualizado. O grupo CATSU, até o momento, é o maior agrupamento de Otaku no município de Uberlândia e por isso foi acompanhado mais sistematicamente ao longo do último ano, buscando-se apreender sua dinâmica e mobilidade espacial. A convivência e interação com tal grupo permitiu a coleta de dados que os quantificam.

⁹ Alexandre Nagado é desenhista, redator e colunista em editoras de publicações do universo pop japonês. É considerado, ao lado de Sônia Luyten e Cristiane Sato, um dos grandes nomes da pesquisa, publicação e divulgação da cultura pop japonesa no Brasil.

¹⁰ N. do A. – *animesongs* são trilhas sonoras de desenhos animados japoneses. Geralmente se remetem à abertura ou encerramento de séries animadas.

Tabela 1: Quantidade de Otaku por faixa etária nos registros CATSU 2008/2009

Idade (em anos)	Quantidade
12-14	04
15-17	34
18-20	26
21-23	06
24-26	02
	72

Tabela 2: Quantidade de Otaku quanto ao sexo nos registros CATSU 2008/2009

Sexo	Quantidade
Feminino	24
Masculino	48
	72

Chegamos ao total de setenta e dois jovens, sendo a maioria composta por homens, que se reafirmam através do gosto pela cultura jovem japonesa. Sendo composto majoritariamente por membros do sexo masculino, os Otaku estudados levantam um inquietamento sobre apontamentos feitos por Barral (2000). Segundo o autor, os Otaku costumam ser jovens rapazes, que em geral, possuem dificuldades de se relacionar, sobretudo com garotas. Suas pulsões são suprimidas pelo consumo de bonecas e pôsteres de suas heroínas, pois “as bonecas sim são mais puras que os humanos” (BARRAL, 2000:47). No entanto, o que a nossa pesquisa aponta é justamente o contrário: os Otaku uberlandenses possuem diversas formas de sociabilidade direta e de maneira alguma são reclusos ou anti-sociais como o Otaku apontado por Barral. Mesmo sendo majoritariamente do sexo masculino, isso não prejudica as formas de entretenimento que eles compartilham, seja na virtualidade ou em espaços físicos.

Nos registros cedidos constavam também endereços de seus membros. Ao transformar tais dados em pontos no mapa do município, chegamos também à conclusão de que a maioria de seus membros vive em proximidade à região central do município. Assim, problematizemos um pouco mais a questão do grupo quanto à sua gênese e seu caráter juvenil.

Circuito Otaku: grupo urbano-juvenil-virtual

Como já apontado, os Otaku brasileiros se apresentam como entusiastas que vão a eventos de diversão, configurando um agrupamento majoritariamente juvenil. Tal forma de agrupamento foi, no final do século XX, definido como *tribo urbana*. O termo foi cunhado pelo sociólogo francês Michel Maffesoli e se espalhou rapidamente em virtude de sua aplicação generalizada para explicar diversos fenômenos causados pelas ações de grupos urbanos. Para Maffesoli (1995), as tribos urbanas compartilham de uma cultura informal ou

não dominante. Suas formas de reivindicação, protestos ou resistência não são institucionalizadas. Adotam uma atitude de delimitação espacial em relação a outros atores sociais e, sobretudo, constantemente se flexionam entre estabilidade e fluidez.

Apesar da semelhança entre a concepção de Maffesoli e as características anunciadas de nosso grupo, optamos por não utilizar a categoria daquele autor para analisar os Otaku, porque por tribo pensamos em “pequenos grupos bem delimitados, com regras e costumes particulares, em contraste com o caráter massificado que comumente se atribui ao estilo de vida das grandes cidades” (MAGNANI, 2007). Receamos, sobretudo, porque os Otaku estão na teia urbana e estão ali, no *mainstream* de um tipo de cultura massificante: a cultura pop japonesa. Eles se locomovem e fazem uso de aspectos estruturais do cenário urbano para as suas práticas. No entanto, se a noção de tribo não deve ser retirada de seu contexto de produção no sentido estritamente antropológico, a idéia de tribo urbana não deve ser descartada na íntegra, pois enfatiza a fluidez das relações no espaço urbano contemporâneo. Para entendermos essa dinâmica, optamos por utilizar a categoria *circuitos jovens* como um viés condutor para a compreensão da dinâmica Otaku, pois é nessa dinâmica que encontraremos a constituição de sua identidade e a novidade desse fenômeno.

O termo *circuitos jovens* foi cunhado por Magnani, buscando superar a contradição inerente à definição de tribos urbanas:

[...]o que se busca com tal opção é um ponto de vista que permita articular dois elementos presentes nessa dinâmica: os comportamentos (recuperando os aspectos da mobilidade, dos modismos, etc., enfatizados nos estudos sobre esse segmento) e os espaços, instituições e equipamentos urbanos que, ao contrário, apresentam um maior (e mais diferenciado) grau de permanência na paisagem – desde o pedaço, mais particularista, até a mancha, que supõe um acesso mais amplo e de maior visibilidade. (MAGNANI, 2007:19)

Assim, podemos encarar a dinâmica do grupo Otaku designando-a como *circuito* Otaku, ou seja, uma dinâmica que resgata os comportamentos e os espaços utilizados por aqueles jovens. No *circuito* Otaku encontramos espaços intermediários entre o público e o privado que permitem a criação de vínculos mais amplos que aqueles permitidos pela sociabilidade da esfera privada e mais densos que aqueles permitidos pela sociabilidade promovida na esfera pública. Esses espaços compõem o que Magnani (2007:20) chamou de *pedaço*. Durante o desenvolvimento da sociabilidade no *pedaço* é que encontraremos o cerne da constituição da identidade *otaku*. Assim, nosso mapeamento nos conduzirá à *exposição* dos *pedaços*, demonstrando a sociabilidade nos mesmos para culminar na formação do *circuito* Otaku através da síntese dos *pedaços* visitados.

Pedaços: fragmentos físico-virtuais do circuito Otaku

Muitos jovens brasileiros recorrem à Internet para aquisição de desenhos animados, quadrinhos e músicas japonesas. Os Otaku uberlandenses não fogem a essa regra. Esse fluxo na virtualidade é constante entre eles e marca uma dinâmica característica do grupo, pois a forma de sociabilidade mais freqüente entre os Otaku se dá no âmbito da virtualidade.

A internet se apresenta como um grande universo propício às relações entre aqueles jovens e permissivo à reprodução de suas práticas de consumo. É nela que confluem as energias desses jovens no intuito de adquirir suas séries de animês favoritas, seus mangás, tokusatus e informações sobre o mundo nipônico. Esse conteúdo significativo na internet, para os quais os Otaku recorrem no intuito de satisfazer seu ímpeto por consumo e conhecimento, compõe o que André Lemos (2002) nos apresenta como *cibercultura*. Segundo o autor, a tecnologia se tornou tão cotidiana e expressiva que constitui relações sociais lúdicas e presenteísticas, potencializando, ao invés de inibir, as situações de entretenimento, comunitárias e imaginárias da vida social (LEMOS, 2008:87-97, *passim*).

Proporcionada pela tecnologia contemporânea, essa virtualidade ou *cibercultura* permite uma forma de sociabilidade um tanto quanto mais prazerosa e contemplativa, menos fria e dura que a tecnologia dos tempos modernos (RÜDIGER, 2003).

A intromissão da tecnologia na vida cotidiana com efeito mostra bem como os valores proxêmicos, domésticos e banais recebem a ajuda da cibercultura. O imaginário, a fantasia, o desejo de comunhão, as formas de solidariedade (...) encontram em geral vetores particularmente performativos no ciberespaço e na Internet. (MAFFESOLI apud RÜDIGER, 2003:88).

Mesmo não sendo tão reclusos quanto a sua contraparte japonesa, percebemos que os Otaku uberlandenses despendem várias horas na rede virtual de computadores. A internet se torna, assim, o principal *pedaço* do *circuito* Otaku pois media as relações desses jovens. Mesmo virtualizado, esse espaço “não deveria ser visto como uma outra realidade, mas uma dimensão fantasiosa do mundo caótico socialmente (...) em que estamos vivendo” (RÜDIGER, 2003:120).

Traçando um paralelo com as análises de Bourdoukan (2007) sobre os *góticos* através de *fóruns* virtuais, observamos também os Otaku uberlandenses se manifestando (porém não exclusivamente) na virtualidade, tornando o *pedaço virtual* o lugar por excelência de grande parte das interações entre os membros do grupo Otaku. Nas palavras de Bourdoukan o *pedaço virtual* é um

[...]espaço no qual são criadas e recriadas relações sociais que envolvem o estabelecimento de códigos de comportamento e de comunicação. Os espaços de interação abrigados na internet são virtuais, mas isso não implica prejuízo a seu potencial de promoção de sociabilidade – na verdade, algumas características desses espaços, como a maior liberdade em relação a constrangimentos geográficos e temporais, parece apontar para a hipótese oposta.(BOUDOUKAN, 2007:76)

Aumentando, portanto, o potencial de sociabilidade entre os Otaku, a Internet é utilizada para vários fins. Confluem para a Internet os esforços de aquisição de mangás e animês, mas também há momentos de descontração e diversão através de conversas mediadas pela rede de computadores. Os jovens que acompanhamos constantemente se relacionam na virtualidade através de uma comunidade criada no Orkut¹¹. Através dela, esses jovens conversam, fazem trocas e intercâmbios de conhecimento da cultura jovem japonesa, reafirmando assim o gosto por tal aspecto. A comunidade serve também para avisos e até mesmo para marcar encontros reais. Ainda segundo Bourdoukan, o *pedaço virtual* tem uma característica muito importante: o **não constrangimento**. Nesse *pedaço* é possível encontrar elementos que demonstram o não constrangimento desses jovens quando estão na internet. Tópicos como “você ficaria com a pessoa de cima?”, “quem você beijaria?”, “Libere aqui sua raiva”, dentre outros, permitem os membros dizerem coisas que dificilmente diriam numa relação face a face. Não raro, principalmente nos tópicos do tipo “você ficaria com a pessoa de cima?”, encontramos rapazes dizendo que ficariam com outros rapazes e garotas dizendo que ficariam com outras garotas. Nesse ponto, as experiências e dinâmicas de construção das identidades de gênero são potencializadas pelo caráter não-inibidor do espaço virtual visto que, quando aqueles jovens estão em relações diretas, face a face, não verbalizam, necessariamente, a mesma opinião sobre indivíduos do mesmo sexo. A fluidez do discurso de gênero potencializada pelo *pedaço virtual* faz com que determinadas ações não sejam levadas a sério. Muitas delas, aliás, são automaticamente tidas como brincadeiras.

O caráter não inibidor e potencializador do *pedaço virtual* permite o extrapolar de limites morais e sociais para se tornar um canal de convergência de sentimentos, por vezes, mais particularistas. Isso pôde ser percebido ao observarmos a utilização do bate papo via mensageiro instantâneo, popularmente conhecido como MSN. Uma forma mais restrita de relação no *pedaço virtual*, o chat via MSN agrega uma quantidade significativa daqueles jovens. Segundo dados coletados nessa pesquisa, todos os setenta e dois jovens que compunham “o grosso” do grupo Otaku utilizam-se do MSN para conversas online. Essa

¹¹ O Orkut é uma rede de relacionamentos virtual bastante difundida nos dias atuais. Pertencente à Google®, o Orkut permite a criação de comunidades em que membros podem “postar” (enviar) mensagens, de forma semelhante à um fórum virtual.

forma de comunicação permite uma troca rápida e segura de informações com membros criteriosamente selecionados, auxiliando na manutenção de vínculos de amizade entre alguns daqueles jovens. Grosso modo, independente do horário, sempre há membros online, reportando suas vidas, seus gostos, trocando informações de suas séries prediletas ou divagando sobre os mais variados temas. Essa forma de comunicação no *pedaço virtual* é de vital importância, pois permite a manutenção de laços criados entre aqueles jovens.

Tal é a importância da virtualidade que, em sua maioria, aqueles jovens jogam, ou já jogaram jogos *online*. World of Warcraft, Ragnarok, MU, Final Fantasy, dentre outros, configuram nomes no *pedaço virtual*, na vida desses jovens e em seu vocabulário. Com a dispersão das tecnologias de informação, há a criação de um mundo imaginário, repleto de símbolos e formas peculiares de comunicação, que implicam em interações e ambientações virtuais através do contato com vários jogadores ao redor do mundo, na busca de uma auto-realização através do ambiente social virtual (LEMOS, 2002; CASTELLS, 2003; RÜDIGER, 2003; HEYDE, 2007). A consequência disso é a presença desses jogos no cotidiano desses jovens.

O que nos chamou a atenção na prática de jogos virtuais entre os Otaku, não foi apenas o fato de eles serem jogadores. Muitos não-Otaku também jogam jogos virtuais. Todavia, o importante é o papel que o conteúdo desses jogos possui na formação do mundo Otaku. Para o Otaku, o jogo permite uma *vivência da experiência*. Nos ambientes virtuais, os jogadores podem viajar no tempo, lutar contra monstros, brandir espadas, materializar magias e fazer coisas que seriam impossíveis no “mundo real”. Eles permitem a formação de um ideário imagético sobre símbolos que são facilmente introjetados pelos jogadores, e em se tratando de Otaku, essa marca deixada pelos games é facilmente notada no cotidiano desses jovens através do vocabulário, da adoção de trajes mais específicos, adoção de símbolos que só fazem sentido entre os próprios, ou seja, a representação cotidiana de si (GOFFMAN, 1985).

Foram raras as vezes em que, num encontro ou passeio com Otaku não foi citado um único elemento de jogos nas conversas. Grosso modo, o conteúdo das conversas entre Otaku é um caldeirão repleto de simbolismo propiciado pelos elementos ficcionais dos games.

Se a um Otaku for perguntado, quem é Shiva, dificilmente obteríamos uma resposta do tipo: “É uma entidade hindu”. A resposta frequentemente obtida é: “É uma *summon*”¹². Isso

¹² Shiva é uma entidade hindu, fortemente ligada ao fogo e simbolicamente responsável pela destruição/transformação. E, a resposta obtida não é em virtude do não-conhecimento sobre o hinduísmo. Muitos

não é, senão, devido à forte influência dos jogos na formação desses jovens. Shiva é geralmente representada como uma bela mulher seminua com poderosos ataques do elemento gelo que pode ser “summonada”¹³. Criada pela Squaresoft¹⁴, Shiva está presente em vários jogos da série Final Fantasy, série esta que encabeça muitas listas de jogos prediletos entre os Otaku. Em Ragnarok, por exemplo, há toda uma ressignificação da mitologia nórdica em que deuses e criaturas míticas tomam forma no jogo, cabendo ao Otaku escolher “vocações” a seguir durante o jogo, indo desde guerreiros e magos, até noviços e assassinos. Observa-se, também, a mistura de aspectos culturais, pois na mitologia nórdica temos a ênfase no espírito heróico e lutador, em que Deuses antropomorfizados se misturam aos mortais, tem características humanas e seculares, níveis de hierarquia e podem até ser feridos por mortais. Essa é uma característica marcante da virtualidade do mundo Otaku: a condensação de vários aspectos. O espaço, tempo, real, virtual, imagem, som, convivem num universo *sui generis*. Medusas ao lado de Esfinges não apresentam contradição alguma para o mundo dos games, ao contrário, possui um significado para o Otaku. Eles constituem um símbolo marcante no universo daqueles jovens.

Desse modo, compreender o simbolismo presente no conteúdo da conversa e das formas de socialização Otaku é compreender o conteúdo e entender os símbolos imagetivamente introjetados no processo de consumo da experiência. Realizar uma descrição desses elementos é, sem dúvida alguma, uma tarefa infundável visto que os jogos trazem elementos culturais diversos e muitas vezes ressignificados pelo processo imanente da cultura: sua dinamicidade.

Por fim, o *pedaço virtual* do grupo está repleto de significados e de símbolos comumente compartilhados entre os seus membros. Por ser virtual, sua existência depende apenas de alguns cliques para ser alcançada. Mesmo que seja virtual, o *pedaço* do grupo estudado é mediador, sobretudo, das relações presenteísticas que os Otaku uberlandenses mantêm. É através da internet que eles marcam encontros e também se relacionam com outros Otaku. Os *pedaços* físicos surgem, quase em sua totalidade, de acordos feitos no *pedaço* virtual. Vejamos, portanto, um pouco mais sobre os *pedaços* desse *circuito* jovem em Uberlândia.

dos questionados até sabem a origem de Shiva, mas tal origem não lhes interessa diretamente pois Shiva está gravada em suas mentes como uma invocação de jogos eletrônicos.

¹³ Neologismo nativo com a palavra inglês: *summon* – invocar.

¹⁴ Squaresoft era o nome da representante ocidental da Square Company, empresa japonesa responsável pela criação dos jogos Final Fantasy. No ano de 2003 a Square anunciou fusão com a Enix (sua principal rival na criação de jogos de RPG), dando origem à atual Square-Enix.

Marcando presença: os *pedaços* físicos do mundo jovem Otaku uberlandense

Com muitos dados coletados através da virtualidade e projetados num mapa do município de Uberlândia, pudemos acompanhar o fluxo daqueles jovens no cenário urbano. Esses lugares de confluência, os *pedaços*, são mais ou menos efêmeros e não conseguem marcar uma presença abrangente e duradoura no cenário urbano, pois se o fizessem, poderiam configurar o que Magnani e Torres (2000) denominam de “mancha”, mas são pontos de confluência essenciais à sociabilidade daqueles jovens. Os *pedaços* Otaku em Uberlândia incluem diversos cenários e equipamentos urbanos. Mesmo que não sejam permanentes, um fator que marca esses *pedaços* é a sua recorrência em determinados dias da semana. Às segundas feiras o principal *pedaço* é o maior shopping da cidade. Os Otaku costumam se reunir no principal shopping em virtude dos preços promocionais do cinema. Ao aproveitar o deslocamento até o shopping, eles usufruem de outros equipamentos que lá estão disponíveis, como as máquinas de fliperama ou as máquinas de dança. Ao chegarem no shopping, eles ocupam, quase que invariavelmente, o conjunto de cadeiras próximas à escada rolante que leva ao cinemas, e lá se aglomeram. Essa é a oportunidade de reverem os amigos e também de conversarem (muito) sobre o universo da cultura pop japonesa. Eles discutem desenhos animados, acontecimentos de mangás, relembram os eventos que já freqüentaram e até mesmo expõem elementos do seu cotidiano.

Dentre eles, há aqueles que vão para também dançarem nas máquinas eletrônicas. O principal shopping da cidade possui duas máquinas amplamente difundidas no universo Otaku: a DDR e a PUMP.

Figura 1: Ilustração do tapete de DDR

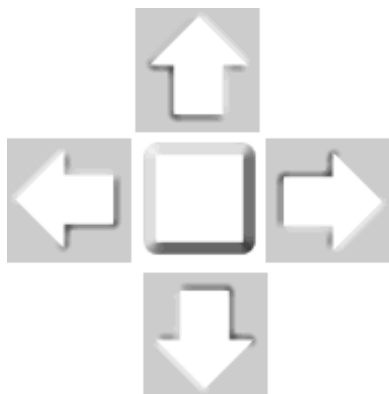
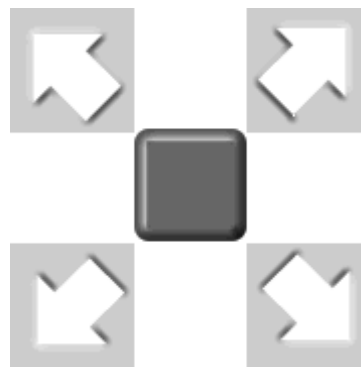


Figura 2: Ilustração do tapete de PUMP



Reunir os principais dançarinos do grupo em torno da máquina de dança DDR, aos poucos ia se tornando um evento comum quando o grupo se reunia no shopping. Ser um dançarino de DDR garantia os holofotes de destaque enquanto membro do grupo, o que poderia conferir não apenas status e prestígio, mas estes poderiam ser revestidos em capital simbólico. Notavelmente aqueles que sabiam dançar DDR eram também pessoas de destaque entre os Otaku. O gosto em comum pela dança naquela máquina garantia também assuntos em comuns a serem tratados. Discutiam-se formas de coreografar e também de realizar os movimentos. Pisar com uma perna ao invés de outra facilmente desequilibrava o jogador para realizar o próximo passo. Realizar os sapateados exigidos pelas músicas mais difíceis não podia ser feito descalço, pois atrasava o movimento que deveria ser ligeiro... Formava-se ali uma dimensão de sociabilidade. Uma sociabilidade que não era restrita apenas aos Otaku, mas também ao público que assistia e admirava os jovens dançando. Esse espaço de sociabilidade era compartilhado, também, com os dançarinos que não se consideravam Otaku. Essas pessoas, em geral jovens, eram dançarinos que executavam uma alta performance mas que não estavam (diretamente) agregados ao grupo estudado. Certa vez indaguei um desses dançarinos sobre ele ser Otaku e ele respondeu que não se considerava um. Que gostava de animes e de dançar na DDR, mas não se considerava Otaku porque não era um fanático por “essas coisas”, referindo-se assim não só às máquinas de dança mas também aos animes, mangás e a um conjunto de atividades que congregam os indivíduos desse grupo. Não obstante, naquela dimensão de sociabilidade perante as máquinas de dança, muitos adquiriam laços pessoais e reforçavam os já existentes, fazendo com que as relações entre aqueles jovens e seus ciclos de amizade fossem ainda mais próximos.

Às quartas feiras, o deslocamento possui outro trajeto, levando os Otaku até a “Lojinha do Japonês” ou “Lojinha do Yakisoba”. Nesse dia, alguns Otaku se locomovem até uma loja num antigo conjunto de mercados da cidade para comerem Yakisoba¹⁵. Esse conjunto de mercados forma o que localmente é conhecido como “Mercado Velho”. Existe uma variedade de lojas de alimentação e artesanato no local. Uma delas é uma loja de comida tipicamente japonesa (uma das poucas no município de Uberlândia), que oferece pratos a preços acessíveis, sendo o principal atrativo do local o Yakisoba. A loja se tornou um ponto de encontro daqueles jovens em dias de quarta-feira em virtude de alguns membros estudarem próximo ao local. Lá, eles podem comer sushi e yakisoba com *hashi* (os palitinhos japoneses), além de apreciarem o suco de soja (Muppy), bebida tão valorizada por eles devido à sua

¹⁵ Prato de origem chinesa que se popularizou no Japão. Literalmente: Macarrão frito. Apesar da origem chinesa, credita-se aos japoneses o aperfeiçoamento do prato.

recorrência em diversos eventos de animes no Brasil e à sua escassez nos mercados locais. Um aspecto importante a ser destacado é a sociabilidade daqueles jovens no espaço público. Como o local propicia a oportunidade de comer yakisoba e sushi “na rua”, nota-se os Otaku do lado de fora da loja ensinando ou aprendendo a comer com tais palitos. Outros, já mais habilidosos, aperfeiçoam a técnica. Por ser uma característica japonesa, comer com palitos não pode ser feito em outros lugares e restaurantes da cidade. Assim, tal *pedaço* é vital para a imersão, mesmo que efêmera, no mundo japonês, assim como para a realização das performances dos que se destacam pela habilidade.

A “lojinha do yakisoba” configura um *pedaço* esporádico no cenário e sua limitação físico-geográfica corrobora para a limitação das práticas de sociabilidade daqueles jovens: pouco espaço e horário restrito ao horário de almoço.

Aos finais de semana, ganha destaque a utilização do espaço de um parque ecológico no município. Os Otaku se reúnem no parque para se divertirem e relaxarem. Como o local é amplo, suas práticas são diversas, indo desde os piqueniques até os jogos de frisbee. O local costuma ser a segunda maior concentração de Otaku da cidade (perdendo apenas para o evento de anime), pois aos finais de semana, livre das aulas e cursos rotineiros, os Otaku podem se divertir, correr e brincar. Não raro, observamos alguns deles brandindo galhos de árvores e brincando de espadas, outros simulam lutas, muitos conversando e discutindo suas séries japonesas prediletas e até mesmo, ao fazerem piqueniques, montarem um banquete de comidas japonesas. Devido à sua amplitude, a visita ao parque permite inúmeras formas de sociabilidades que são, via de regra, guiadas pelas formas virtualizadas de comunicação e um *ethos* de conduta já estruturada pela ressignificação da cultura pop japonesa.

Há, por fim, o evento de anime. Esse *pedaço*, apesar de acontecer uma vez ao ano, é a síntese do mundo daqueles jovens e, em questão numérica, consegue agregar centenas destes num mesmo espaço.

Os eventos de anime acontecem uma vez ao ano no município (geralmente no primeiro semestre) e variam de local. Grosso modo, esses eventos são realizados em escolas particulares que cedem o seu espaço à equipe organizadora do evento. Desde o início da pesquisa, aliada à um resgate histórico dessas práticas no município, o trajeto efetuado no cenário urbano, marcado por esses eventos, determinam a região central do município como lugar propício à essa prática.

Evento de Anime: entnografando um *pedaço*-síntese

“Satã! Satã! Satã!” – Do lado interno do pátio, gritavam mais de três centenas de jovens no fim de uma tarde de domingo ao lado de uma igreja evangélica. A multidão continuava os gritos em euforia e assim o fizeram durante muito tempo. Grande parte de seus manifestantes trajavam roupas pretas, acessórios metálicos e alguns traziam espadas e foices em mãos. A luminescência do crepúsculo tingia a cena de tons laranja e avermelhados, tornando a cena ainda mais impressionante para quem observava numa perspectiva longitudinal.

Entretanto, por mais que se possa indagar, essa não era uma manifestação de cunho antireligioso, satânica ou similar. Tratava-se nada menos de uma euforia de jovens no pátio de um colégio em virtude de um evento incomum. Os jovens estavam gritando o nome Satã pois no palco armado para shows e apresentações estava um homem, um jovem, fantasiado como Mister Satã, um personagem do mundialmente conhecido desenho animado: Dragon Ball Z. A euforia era evidente e os mais simples gestos do rapaz eram capazes de fazer aquelas centenas de jovens gritarem o nome do personagem o mais alto que conseguiam, como se fosse um símbolo a ser idolatrado.

Mr. Satã não foi a única figura a ser reverenciada naquele dia. Personagens como Cloud Strife, Yuffie Kisaragi e Aeris Gainsborough de Final Fantasy VII¹⁶ marcaram presença e admiração no público com suas vestes e armas, replicando os personagens originais. Abarai Renji, Shihouin Yoruichi, Kurosaki Ichigo e Kuchiki Rukia de Bleach¹⁷ compareceram trajando seus clássicos roupões pretos e suas *katanas* (espadas); Hatake Kakashi, Haruno Sakura, Hyuuga Hinata e Uzumaki Naruto, da animação homônima Naruto¹⁸, foram focos de atenção também pelas fantasias mas, principalmente, pelo olho singular de Kakashi: um olho de íris vermelha e outros detalhes circundantes à íris. Além desses, muitos outros personagens de ficção se apresentaram e desfilaram naquele dia. Até mesmo o capitão Jack Sparrow, do filme “Piratas do Caribe”, esteve presente.

Esse evento, o segundo de destaque no município, reuniu em Outubro de 2008 diversos jovens num colégio particular da cidade para que se divertissem por dois dias (sábado e domingo) em atividades que envolviam a temática de cultura pop japonesa. Todavia, pôde-se encontrar no evento aspectos culturais que não os japoneses. Havia pessoas com vestimentas que lembravam memoráveis aventuras ocidentais da época medieval, com

¹⁶ Final Fantasy VII é um jogo de videogame no estilo Role Play Game (RPG) da Square-Enix©. Para mais, ver: CARDOSO, 2009

¹⁷ Bleach é uma série de quadrinhos e animação japonesa criada por Tite Kubo cujos personagens principais usam espadas e são denominados *shinigami* (Deus da Morte).

¹⁸ Naruto também é uma série de quadrinhos e animação japonesa de autoria de Masashi Kishimoto cuja história ficcional retrata o mundo dos ninjas.

cavaleiros usando armadura e espada; e magos com roupões e cajados. Numa pequena arena, não muito longe do palco havia jovens com escudos, espadas e adagas feitas de um material não cortante, digladiado no que era chamado *batalha campal*. Passando por um dos corredores, encontramos uma barraca de venda de alimentos chamada “Cantina Konoha” em que, surpreendentemente, não se vendia comida tipicamente japonesa e sim, salgados e refrigerantes. Enfim, por toda a parte via-se uma mistura de aspectos culturais. Ocidente e Oriente incorporados numa nova linguagem. Jovens com comportamentos, práticas, vocabulário, gostos e ações diversificadas.

As surpresas não pararam por aí. Encontramos um rapaz com uma caixa de papelão no peito, escrito *Gundam* e que trazia um papel colado em suas costas com os seguintes dizeres e uma seta apontando para baixo: “Aperte aqui”. E freqüentemente garotas e garotos apertavam as nádegas do rapaz. Somavam-se a isso garotas vestidas como garçonetes exóticas (para não dizer eróticas) com saias acima do joelho e meia-calça preta, definido assim seu estilo *gothic-lolita*, convidando o público para um local chamado *Café Cosplay*, um local de refeições onde era evidente a mistura entre estética européia e japonesa.

Tudo isso era agitado ao som de diversas músicas cantadas japonesas de estilo pop/rock, sendo a maioria de aberturas e encerramentos de animês. E não era apenas um som com CD de músicas selecionadas em casa. Se tratava da Rádio Blast, uma das maiores (senão a maior) rádio de animes do Brasil, que surgiu no município de Uberlândia e ganhou abrangência com o passar dos anos, sendo Tsukai um de seus fundadores. A equipe da Rádio Blast compareceu com notebooks, concurso de Karaokê, lista de pedidos e milhares de músicas à disposição para escolha do público, auxiliada por um grande e potente equipamento de áudio que se fazia ouvir por todo o lugar.

Os eventos de anime podem ser encarados como a síntese do mundo Otaku, ou melhor, uma efêmera materialização daquele universo. Nele, os Otaku podem exercer formas de sociabilidade que não poderiam em outros espaços, porque em âmbito público seriam fortemente coagidos por suas práticas e em âmbito privado se vêem solitários. Por isso, não assusta o fato de, durante esses eventos, muitos desses jovens usarem “touquinhas” em suas cabeças, fazendo lembrar vários personagens dos animes. Encontramos jovens usando toucas do Mário e Luigi (os famosos Mario Bros.), de Mokona, com orelhas grandes (algumas com mais de um metro), toucas de Kyo e Pakkun¹⁹... enfim, havia vários jovens usando toucas,

¹⁹ Mokona é um personagem do grupo CLAMP. Se assemelha a um coelho bípede de forma ovalada, sendo branco e de orelhas grandes com o interior rosa. Mokona se tornou famoso, sobretudo entre as garotas, por ser

diga-se de passagem, em um dia quente. Muitas dessas toucas, compradas em lojas dentro do próprio evento, eram usadas para reforçar a sua identidade pessoal, somando à multiplicidade de imagens e símbolos que compõem aquele universo. Vários outros acessórios característicos de games e animês eram usados, complementando o vestuário daqueles jovens, predominantemente preto em virtude de tenderem aos estilos “rock” e “pop”. O *hitaiate*²⁰ era um dos acessórios mais cobiçados, graças à recente fama da animação Naruto.

Prosseguindo pelos corredores do colégio em que era realizado o evento, não pudemos deixar de notar as diversas placas que muitos Otaku carregam, com os mais diversos dizeres. Superando uma suposta timidez, eles utilizam plaquinhas com desenhos simples e frases chamativas para se comunicar com outras pessoas. Alguns se aproveitam desse sistema de comunicação para gerar mais diversão no evento. Havia frases comuns como “Free Hugs – Abraços Grátis”, permitindo que se abrace a pessoa com tal placa. Encontramos, também, placas com os dizeres mais sérios (apesar de debochados), dizendo “Tenho AIDS, se você não tem preconceito me abrace” ou “Sou gay, se você não tem preconceito me abrace”. Como não poderia deixar de ser, alguns desses jovens utilizam as plaquinhas para conseguir relacionamentos amorosos (apesar de temporários). Muitas plaquinhas com os dizeres “Beijos Grátis” podiam ser encontradas, algumas até cobravam alguns centavos pelos beijos. Muitas garotas, brincando com os rapazes, traziam à frente da placa: “Beijos grátis”. Mas, os rapazes afoitos que iam direto nas meninas eram subitamente desencorajados. Ao chegar para beijar a menina, ela rapidamente virava a placa com os dizeres: “Mulheres apenas”. Enfim, eram formas e expressões muito singulares mas com códigos de comunicação facilmente entendidos por eles.

Adentrando algumas salas, foi possível encontrar jovens em campeonatos de videogames de jogos bastante conhecidos como Street Fighter, Guitar Hero e The King of Fighters, reafirmando assim o forte papel que tal tecnologia possui em suas vidas. Noutra sala, jovens dançavam em tapetes eletrônicos ao som de músicas digitais nos famigerados “tapetes de DDR”.

A multidão permanecia alvoroçada e cruzando mais alguns corredores, entrando na ala comercial, a euforia era imensa. Os jovens buscavam adquirir os produtos de suas séries

kawaii (bonitinho). Kyo é um personagem do anime Fruits Basket, um anime baseado numa fábula dos doze animais do zodíaco chinês. Pakkun é um cachorro ninja da animação Naruto conhecido por sua taciturnidade.

²⁰O *Hitaiate* se tornou famoso no universo otaku em função da popularização do Anime/Mangá de nome Naruto. Nessa série, criada por Masahi Kishimoto, o enredo gira em torno de ninjas que utilizam essas bandanas com símbolos em uma placa de metal, geralmente na testa, para identificar o país de origem. Tradicionalmente, o Hitaiate era usado por ninjas em suas testas para evitar danos letais durante o combate. É composto de uma placa de metal fixada em faixas de pano.

prediletas de forma assustadora. Pingentes, colares, chapéus, toucas, braceletes, pôsteres, DVDs, adesivos e, dentre vários, os mais caros: os *gashapons*. Bonecos feitos em PVC de personagens do universo Otaku. Todavia, o nome *gashapon*, em japonês, não significa bonecos. Aqui há uma ressignificação pois no Japão *gashapons* são máquinas que em troca de uma ficha, permite pegar um boneco (não necessariamente de anime) com uma garra mecânica. Contudo, no universo Otaku popularizou-se o nome *gashapon* para designar bonecos dos personagens de animes e games. Similar aos *garage-kits* apontados por Barral (2000), os *gashapons* são comprados para fazerem parte de coleções.

No palco, bandas locais realizavam o *cover* de músicas japonesas ou até mesmo, com bastante originalidade, se focavam em reproduzir músicas de consoles de videogames, tendo um público pulando e se divertindo ao som daquelas performances como se estivessem num grande show de ídolos mundialmente famosos. E não que as músicas não possam configurar ídolos para aqueles jovens. Pular, balançar a cabeça, cantar ou gritar as músicas, entrar em euforia, tudo isso é, senão, o efeito sinestésico propiciado pelo símbolo que aquelas músicas propiciam àqueles jovens. As músicas os fazem lembrar dos jogos e desenhos animados que assistiram, elementos marcantes em suas vidas, que, entremeio aquela multiplicidade de manifestações reais de mundos virtualizados, se tornam mais um elemento de seu universo Otaku.

Assim como as bandas e as músicas, naquele universo de virtualidades materializadas, frequentemente eram avistados jovens que, elevando a um grau maior a sua paixão pelo universo do pop japonês, trajavam roupas e fantasias de seus personagens prediletos. São os chamados *cosplayers*.

Cosplayers são pessoas que efetuam a prática do *Cosplay*, do inglês *Costume* (Fantasia) e *Play* (Brincar), que indica justamente o “brincar de se fantasiar”. A prática do *cosplay* consiste em se fantasiar de um personagem, seja de animês, mangás, videogames ou até mesmo filmes ocidentais, de forma a tentar se assemelhar ao máximo àquele personagem. Porém, diferentemente de fantasias comuns (que podem ser compradas em diversas lojas), fazer um *cosplay* requer tempo e dinheiro. Os personagens de animes e videogames costumam ter detalhes excepcionais que os fazem memoráveis e singulares. Roupas, calçados, acessórios e os clássicos “cabelos de anime”, sempre em cores vibrantes e com os cortes mais inimagináveis. Levando em conta todos esses aspectos, o *cosplayer* se dedica a montar sua fantasia quase que artesanalmente²¹.

²¹ Em entrevista concedida por Lucas Paladino, um dos maiores *cosplayers* do Brasil e especializado em fazer *cosplay* de armaduras, o jovem retratou que o trabalho é praticamente artesanal, feito por ele e com alguma ajuda

Para a confecção das roupas, considera-se como é a roupa do personagem escolhido. Se ela fornece mobilidade, se faz algumas dobras em determinado movimento, se ela possui detalhes adicionais, algum rasgado característico etc. Alguns *cosplayers* montam suas próprias roupas enquanto outros recorrem aos serviços de costureiras. Replicar roupas de personagens fictícios não é algo fácil. Algumas roupas exigem vários tipos de tecidos e adereços, mas em geral, as fantasias costumam ser feitas em tecido Oxford, por ser mais barato, mais acessível e artesanalmente mais fácil de ser manuseado. Porém, os *cosplayers* utilizam diversos tecidos em seus *cosplays* favoritos, indo desde o Garbadine, passando por Microfibras e até chegar em Napa (que é comum para se fazer botas ou bainha de armas). E por mencionar botas, eis que são essas uma das mais árduas tarefas no *cosplay*: a confecção de calçados. Em geral, os personagens fictícios usam botas que muito lembram botas de feltro medievais, tornando-as difíceis de serem replicadas nos dias atuais. A alternativa são adaptações de calçados ou uma longa procura por botas estandardizadas que se assemelhem à do personagem escolhido.

O *cosplay* também é composto pelos diversos acessórios utilizados pelo personagem. Esses geralmente são adquiridos em lojas especializadas em vendas de produtos de animes (que sempre marcam presença nos eventos). Nessas lojas é possível encontrar colares, correntes, cintos, braceletes, pingentes, réplicas de armas e até quimonos e coletes.

Feita a roupa, calçados e acessórios, restam os detalhes finais: cabelo, rosto e pele. Se há uma marca registrada do mundo dos animes, essa é o cabelo. Raramente encontramos personagens utilizando cortes de cabelo comuns e cores habituais. Cabelos cinza, rosa, dourado, azul, vermelho, verde, laranja... Liso, repicado, arrepiado, bagunçado, artístico... A combinação é imensa e muitas vezes, com sucesso, os *cosplayers* replicam o corte de cabelo do personagem. Os cabelos geralmente são pintados com spray de tinta temporária que são encontrados também nos próprios eventos ou recorre-se ao uso de perucas. A maquiagem no rosto não é dispensada, nem mesmo por homens. Cicatrizes ou ferimentos são maquiados pelo corpo para dar mais originalidade ao personagem. Detalhes ajustados, o Otaku deixa de ser aquela figura estigmatizada pelo seu estilo de consumo e vida e, por um dia ou dois, vive o seu personagem. A apresentação e a composição de todos os caracteres do personagem também trazem elementos do *performer*. Os atores não representam, no sentido apenas artístico do termo, pois terminado o evento os elementos de sua representação o acompanham incorporados na vida cotidiana, na constituição de suas identidades pessoais (Goffman, 1985).

de amigos. Não obstante, praticamente todos os grandes *cosplayers* cosem, costuram, pintam, lixam e moldam suas fantasias pois deixá-la a cargo de outros pode resultar em algo inesperado.

Em um desses eventos, ocorrido no ano de 2009, realizamos uma observação participante²² junto aos *cosplayers*. Conseqüentemente, para acompanhar e ter acesso à esse universo, foi também realizada, por nós, a prática do *cosplay*.

Nos bastidores, momentos antes do início do evento, a tensão era grande. Durante a preparação de seus *cosplays*, todos ficam ansiosos e corrigindo pequenos detalhes em suas fantasias. Os momentos de tensão eram quebrados pelos “cospobres”. Categoria nativa criada para designar um *cosplayer* que faz uma fantasia muito improvisada ou a faz propositalmente para parecer desleixada. Não necessariamente o “cospobre” indica a condição socioeconômica do participante. A categoria tem por finalidade dar valor àqueles que, mesmo não replicando perfeitamente o personagem, o tentaram, pois realizar a prática do *cosplay* exige coragem. Muitas pessoas que gostam do *cosplay*, dizem que acham legal, mas não teriam coragem de fazer. Todavia, anualmente vê-se um crescente aumento de *cosplayers* em eventos de anime. Principalmente a partir do ano de 2008 em que o Brasil venceu pela segunda vez o World Cosplay Summit (WCS), o campeonato mundial de *cosplay*.

O verdadeiro papel do *cosplayer* acontece durante o evento. A todo instante pessoas gritam de longe o nome do personagem que você está fantasiado. É como um despertar de emoções pela pessoa estar vendo um personagem de sua imaginação, ali, em carne e osso (e muitos acessórios). Os *cosplays* mais bem feitos ou muito famosos não têm tempo sequer para respirar. Todos querem tirar fotos, elogiar, dar pulos de alegria, conversar, perguntar como faz, qual foi a parte mais difícil de replicar, discutir sobre o anime que o personagem faz parte... São horas e horas suportando a fantasia, muitas vezes o calor e algumas bolhas nos pés, para, ao final do evento, participar do concurso *cosplay*. Um concurso em que os *cosplayers* competem encenando e se apresentando para o público. O antropólogo Hermano Vianna (2006), ao participar de um desses eventos de animes, classificou-o como “o novo carnaval dos Animês”, relatando quão impressionante são os diversos personagens fictícios que tomam forma nesses eventos, dirigindo-se sobretudo ao concurso *cosplay*. Assim como em vários concursos, existem categorias para se participar e elas variam de acordo com as regras do concurso. Existem categorias como “cospobre”, individual, coletivo, apresentação, desfile... Os *cosplayers* sobem no palco e realizam performances previamente treinadas ou têm de improvisar alguma. É como um teatro, porém fazendo um verdadeiro *crossover* entre diversos mundos imaginativos. Alguns escolhem reproduzir cenas memoráveis do anime,

²² A observação participante consiste em acompanhar o grupo estudado e participar de suas atividades. É o método, *par excellence*, empregado em trabalhos de campo científico de cunho antropológico. Para mais, cf. Malinowski, [1922]1986.

jogo ou filme escolhido. Outros inovam com a originalidade de criar novas falas e situações. Por fim, há aqueles que pegam cenas de uma série animada diferente e interpreta com o personagem de outra.

Assim, podemos entender o momento do *cosplay* como um momento ritualístico. Há todo um processo de preparação, de acontecimento, de clímax e de desfecho do rito. Atuando dentro do campo da ação²³, os *cosplayers* realizam a representação de papéis pré-determinados de acordo com o personagem escolhido. Mesmo que esses papéis sejam imaginários, de personagens fictícios, o rito faz com que esses mesmos personagens se tornem reais, moldando assim o campo da ação segundo elementos do seu próprio mundo social. Não nos esqueçamos que o mundo desses jovens é virtualizado, massificado, fantasioso e imaginário. Há mitos e ritos formalizados no universo desses jovens que são encenados em determinados momentos. Esses momentos em que o simbólico mais se faz presente, e em alguns casos se força presente, são justamente nos momentos de ritualização. Grosso modo, todo o evento em si simboliza um momento ritualístico. Ao entrar no evento, os jovens estão na eminência da ruptura de um sistema: o sistema em que são filhos, estudantes, trabalhadores etc. Eles “esquecem” aquela vida “real” e durante todo o rito, ou seja, durante todo o evento, eles representam o Otaku, o *cosplayer*, o personagem escolhido dentre vários do mundo pop japonês. Assim, a entrada no evento marca o *início do rito*. A partir de então, transcorrerá toda uma série de acontecimentos e ações em que o Otaku se comporta, verdadeiramente, como um Otaku (sic). Ele representa a si mesmo através do papel pré-determinado que dita o que é ser um Otaku, ou seja, o que é viver o mundo da cultura pop japonesa. Ao longo de toda a representação, tal como numa peça de teatro, há alguns que estão na cena no momento do clímax. Assim podemos encarar os *cosplayers* e suas representações: atores representando papéis num grande rito.

Esse rito tem alguns elementos a serem observados. O *cosplayer* está ritualizando papéis no momento de sua representação, mas ele não o faz só. Ele faz toda uma performance no intuito de ser verossímil com o papel escolhido. Há um público, um outro, que irá observá-lo e também, direta ou indiretamente, julgá-lo. Nesse momento, é interessante pensar em como o *cosplayer* convence seu público de sua performance.

Segundo Erving Goffman (1985:25), “quando um indivíduo desempenha um papel, implicitamente solicita de seus observadores que levem a sério a impressão sustentada perante eles”. Essa é a atitude do *cosplayer*. Ele está representando o papel de um personagem da

²³ Ação aqui é entendida como a capacidade do indivíduo de agir socialmente segundo critérios subjetivos de escolhas.

ficção, de forma a convencer seus expectadores da verossimilhança que suas ações, sua vestimenta e seu físico, possuem com o personagem representado. Ele realiza isso através de impressões, que nos termos goffmanianos, podem ser encaradas de duas formas: as expressões dadas e as expressões emitidas. Aquelas primeiras, dizem respeito a impressões somáticas ligadas aos atributos inatos do ator, sendo mais difíceis de serem manipuladas. A segunda forma, as expressões emitidas, são aquelas que abrangem “os símbolos verbais, ou seus substitutos, que ele usa propositadamente e tão só para veicular a informação que ele e os outros sabem estar ligada a esses símbolos” (GOFFMAN, 1985:12). Assim, não é de se espantar que no ato de convencer seu público, o *cosplayer* adote ações similares à do personagem escolhido.

As análises de Goffman sobre a vida cotidiana, podem nos auxiliar na compreensão da prática do *cosplayer*, por isso aqui nos apropriamos de certas características da representação exposta pelo autor sem, no entanto, estabelecer uma comparação direta com a problemática trabalhada em “A representação do eu na vida cotidiana”. Segundo o autor,

Em presença de outros, o indivíduo geralmente inclui em sua atividade sinais que acentuam e configuram de modo impressionante fatos confirmatórios que, sem isso, poderiam permanecer despercebidos ou obscuros. Pois se a atividade do indivíduo tem de tornar-se significativa para os outros, ele precisa mobilizá-la de modo tal que expresse, *durante a interação*, o que ele precisa transmitir. (GOFFMAN, 1985:36)

Mesmo que por algumas horas durante o dia ou alguns minutos no palco, o *cosplayer* executa realizações dramáticas, correspondendo às impressões que se deseja manipular para convencer seu público de sua representação. Assim, facilmente podemos compreender o motivo de, a cada personagem famoso subir ao palco, centenas de jovens Otaku entrarem em epifania.

A vida cotidiana e os eventos de anime não são mundos inconciliáveis. Os atores sociais apropriam-se de elementos do mundo virtual e imaginário da cultura pop japonesa e materializam no seu cotidiano através de vestimentas, padrões estéticos, gestuais.

O concurso *cosplay* é o ápice, o clímax daquela dramatização em que os atores/Otaku dão vida a papéis pré-determinados pela cultura pop japonesa. Não raro, o fim do concurso marca também o fim do evento. Terminando a teatralidade do concurso e sendo divulgado o resultado do mesmo, se vê várias pessoas indo embora do evento. Jovens que viveram a materialidade de seu mundo imaginário e que levam em suas sacolas os acessórios prediletos que puderam comprar. Alguns, sem cerimônia, vão embora ainda com as tocas enquanto outros mantêm seus *cosplays*. Chega ao fim, portanto, a aventura daqueles jovens que por algumas horas, encontraram um espaço para materializarem o seu mundo imaginário que

possuem em comum. Finaliza-se o drama vivido por eles e, como num teatro, fecham-se as cortinas da cultura jovem japonesa (temporariamente).

Considerações finais

Esse trabalho procurou debruçar-se sobre a temática das identidades e sociabilidades juvenis. Grosso modo, desejamos tecer alguns apontamentos finais sobre a identidade Otaku.

A questão da identidade é pauta constante nos debates das Ciências Sociais. De acordo com Stuart Hall (2003), o que motivou tal debate foi a possibilidade das velhas identidades, aquelas que estabilizavam o mundo social, estarem em declínio, dando margem ao surgimento de uma infinidade de novas identidades, apresentando a fragmentação do indivíduo moderno/contemporâneo. É nesse eixo de discussão que nos deparamos com a “crise de identidade”. Como encaramos o indivíduo e sua identidade na sociedade contemporânea? Sobre isso, Hall nos apresenta um panorama a partir de três grandes concepções sobre indivíduo e identidade.

A primeira se remete ao *sujeito forjado pelo Iluminismo*, numa concepção de pessoa totalmente centrada e unificada, repleto de capacidade de razão, cuja essência individualizada pertencia ao sujeito desde o seu nascimento, sendo o indivíduo autônomo e autossuficiente, sem que nada exterior interferisse. “O centro essencial do eu era a identidade da pessoa” (HALL, 2003:11). A segunda é a do *sujeito sociológico*. Tal concepção preenche o vazio entre o “eu” e o mundo exterior. Ela reflete a complexidade do mundo moderno e leva em consideração vários sentidos e símbolos formados nas relações com outras pessoas, sobretudo àquelas significativas ao indivíduo. Assim, a interação entre o “eu” e a sociedade agregava o indivíduo à estrutura de sua sociedade, vale dizer, do seu meio cultural, tornando-o também um indivíduo que mantém um “eu”, uma essência interna, modificando apenas a sua exterioridade de acordo com as relações sociais a que era submetido.

Por fim, Hall nos apresenta uma terceira concepção: *o sujeito pós-moderno*. O mundo contemporâneo está submetido a tantas mudanças que elas não deixariam de afetar o indivíduo. A contemporaneidade vem modificando o indivíduo numa frequência nunca antes vista, fragmentando-o. Esse processo faz surgir várias identidades e

[...]o próprio processo de identificação, através do qual nos projetamos em nossas identidades culturais, tornou-se mais provisório, variável e problemático. Esse processo produz o sujeito pós-moderno, conceptualizado como não tendo uma identidade fixa, essencial ou permanente. A identidade torna-se uma "celebração móvel": formada e transformada continuamente em relação às formas pelas quais

somos representados ou interpelados nos sistemas culturais que nos rodeiam. Definida historicamente, e não biologicamente. O sujeito assume identidades diferentes em diferentes momentos, identidades que não são unificadas ao redor de um "eu" coerente. Dentro de nós há identidades contraditórias, empurrando em diferentes direções, de tal modo que nossas identificações estão sendo continuamente deslocadas. (HALL, 2003:12-13, *passim*).

Adotando a terceira concepção, podemos encontrar indícios da formação da identidade Otaku. Ela seria um fragmento, mais uma das várias identidades que comporia os processos de identificação desses jovens – e isso não está longe de ser verdade. Além de serem Otaku, tais jovens são filhos, amigos, membros de uma organização (CATSU), estudantes e muitos deles pertencem também a grupos e estilos contemporâneos variados. Alguns se identificam com estilos musicais tendendo ao rock/hardcore. Outros representam, quando não são estigmatizados, um grupo chamado “emo”. Alguns são rotulados por uma suposta identidade “playboy” ou “patricinha”. Outros preferem parecer “normais” para não serem estigmatizados como Otaku. Há também aqueles que reafirmam as práticas Otaku constantemente, mantendo sempre a representação dessa identidade. Dentre eles há até mesmo os religiosos, que apesar de todas as críticas que muitas religiões fazem sobre o mundo simbólico Otaku, adotam a identidade.

Somente considerando um “eu” repleto de identidades, contraditórias ou não, que se configuram e desconfiguram num ritmo caótico na tentativa de acompanhar as mudanças contemporâneas, é que podemos fixar bases para entender a identidade Otaku. Os variados pertencimentos a mundos sociais distintos lhes garantem uma plasticidade de identidades. Uma identidade pertencente a sujeitos contemporâneos que, à medida que os sistemas de significação e representação cultural se multiplicam, são confrontados com novas possibilidades de identidades que podem compor o sujeito, mesmo que temporariamente. São projetos individuais de identidade compostos e formados num grande campo de possibilidades, operando “a partir de premissas e paradigmas culturais compartilhados por universos específicos. Por isso mesmo são complexos e os indivíduos (...) podem ser portadores de projetos diferentes, até contraditórios” (VELHO, 2003:46).

Sua fragmentação enquanto indivíduo, em momento algum encontra problemas em incorporar os restos reminiscentes de sua contraparte japonesa. Sua identidade vai sendo formada pela superação da identidade *nipon*-Otaku deteriorada (GOFFMAN, 1963). Os atributos que estigmatizam o Otaku japonês, fazem pouco ou nenhum efeito aos jovens que acompanhei. Eis o principal motivo: as formas de sociabilidade.

O *nipon*-Otaku, não mantém um *circuito* de suas práticas ou cria *pedaços* de sociabilidade face a face. Isso faz com que ele pareça um recluso, um verdadeiro anômalo em

sua sociedade. Já, os jovens que acompanhei, mantêm um Circuito Otaku constante, com formas variadas de sociabilidade em seus *pedaços*, sejam físicos, sejam virtuais. Por estarem em grupo, numa sociedade cujos indivíduos comportam diversas identidades em seu “eu”, a sua identidade, vale dizer, a *identidade* Otaku, se forma pelos fragmentos do pop japonês, pelos atributos impostos/esperados pelo próprio grupo Otaku através de interações que possibilitam adotar tal e pela relação com diversos outros segmentos e identidades que compartilham com seus membros.

Assim, diferentemente do fenômeno Otaku no Japão, que garante identidade através de uma prática individualista, no Brasil ser Otaku possui outro significado. Aqui os Otaku andam em grupos, se comunicam constantemente - mesmo que através do *pedaço virtual*-, vão a eventos e reuniões de cultura jovem japonesa - muitos acompanhados de seus parceiros(as) -, se expressam através do corpo e fantasias de seus personagens favoritos... Enfim, compartilham atividades em comum da cultura pop japonesa através de sua releitura, formando assim um *circuito* característico onde a *identidade* Otaku, formada por uma ressignificação brasileira da cultura pop japonesa, coexiste com várias outras no “eu” daqueles jovens. A *identidade* Otaku, portanto, é mais uma das diversas identidades que compõe o ser jovem contemporâneo, coexistindo com muitas outras.

Agradecimentos

Agradecemos à Universidade Federal de Uberlândia e à FAPEMIG (Convênio PIBIC/FAPEMIG/UFU) por proporcionar e gerar condições para a realização desta pesquisa. Ressaltamos que é de suma importância o incentivo institucional ao aluno e ao professor para a realização de suas pesquisas e participação em eventos científicos. Agradecemos também a todos aqueles que auxiliaram, de alguma maneira, para a realização desta pesquisa, em especiais, aos Otakus uberlandenses.

Referências Bibliográficas

BARRAL, É. **Otaku**: os filhos do virtual. Tradução de Maria Teresa Van Acker. São Paulo: SENAC, 2000.

BOURDOUKAN, A. Y. Carpe Noctem - Góticos na Internet. In: MAGNANI, J. G.; SOUZA, B. M. **Jovens na Metrópole - Etnografias de Circuitos de Lazer, Encontro e Sociabilidade**. São Paulo: Terceiro Nome, 2007.

CARDOSO, E. S. **A evolução narrativa e audiovisual do videogame em Final Fantasy**. Dissertação de Mestrado (Mestrado em Comunicação) - Universidade Anhembi Morumbi: São Paulo, 2009.

DURHAM, E.R. A pesquisa antropológica em populações urbanas: problemas e perspectivas. In: CARDOSO, R. C. L. **A aventura antropológica: teoria e pesquisa**. 3. ed. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1997.

ENGELS, F.[1845]. **A situação da classe trabalhadora na Inglaterra**. 14. ed. São Paulo: Global, 1986.

GOFFMAN, E. (1963). **Estigma: notas sobre a manipulação da identidade deteriorada**. 4. ed. Rio de Janeiro: Guanabara, 1988.

GOFFMAN, E. **A representação do eu na vida cotidiana**. 5. ed. Petrópolis: Vozes, 1985.

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

LEMONS, A. **Cibercultura, tecnologia e vida social**. Porto Alegre: Sulina, 2002.

LUYTEN S. B. **Cultura Pop Japonesa: animê e mangá**. São Paulo: Hedra, 2005.

MAGNANI J. G. C. "Introdução: Circuito de Jovens". In: _____; SOUZA, B. M. **Jovens na Metrópole: Etnografias de circuitos da lazer, encontro e sociabilidade**. São Paulo: Terceiro Nome, 2007.

MAGNANI, J. G. C.; TORRES, L. L. **Na Metrópole: textos de antropologia urbana**. 2. ed. São Paulo: EDUSP, 2000.

MALINOWSKI, B. Os Argonautas do Pacífico Ocidental. (1922). In: DURHAM, E. **Malinowski**. São Paulo: Ática, 1986.

NAGADO, A. O mangá no contexto da cultura pop japonesa e universal. In: LUYTEN, S. M. B. **Cultura pop japonesa: Mangá e animê**. São Paulo: Hedra, 2005.

NAGADO, A. **Almanaque da Cultura Pop Japonesa**. São Paulo: Via Lettera, 2007.

NAKAGAWA, H. **Introdução à cultura japonesa: Ensaio de antropologia recíproca**. São Paulo: Martins Fontes, 2008.

RÜDIGER, F. R. **Introdução às teorias de cibercultura: perspectivas do pensamento tecnológico contemporâneo**. Porto Alegre: Sulina, 2003.

SATO, C. A cultura popular japonesa: animê. In: LUYTEN, S. M. B. **Cultura pop japonesa: Mangá e animê**. São Paulo: Hedra, 2005.

SATO, C. **Cultura pop Japonesa**. São Paulo: NSP-Hakkosha, 2007.

SIMMEL, G. [1903]. A metrópole e a vida mental. In: VELHO, O. **O fenômeno Urbano**. Rio de Janeiro: Guanabara, 1978.

TIBÚRCIO, L. Diversão ao estilo japonês. **Correio de Uberlândia**, Uberlândia, p. A6, abr. 2007.

TURNER, V. **Dramas, fields, and metaphors**. New York: Cornell Press, 1975.

WEBER, M. Conceito e categorias de cidade. In: VELHO, O. **O fenômeno urbano**. Rio de Janeiro: Guanabara, 1978.

WIRTH, L.[1938]. O urbanismo como modo de vida. In: VELHO, O. **O fenômeno urbano**. Rio de Janeiro: Zahar, 1973.