



Ministério da Saúde

FIOCRUZ

Fundação Oswaldo Cruz



ICICT

Instituto de Comunicação e Informação
Científica e Tecnológica em Saúde

Especialização em Comunicação em Saúde

**MANGÁ, ANIMÊ E VIOLÊNCIA: O BULLYING E A CULTURA POP
JAPONESA.**

Fernando Rizzaro de Almeida

Orientador: Prof. Me. Antônio Aristides Correa Dutra

Rio de Janeiro, 2011

FERNANDO RIZZARO DE ALMEIDA

MANGÁ, ANIMÊ E VIOLÊNCIA: O BULLYING E A CULTURA POP JAPONESA

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao Instituto de Comunicação e Informação Científica e Tecnológica em Saúde da Fiocruz, como parte dos requisitos necessários à obtenção do grau de especialista em Comunicação e Saúde.

Orientador: Prof. Me. Antônio Aristides Correa Dutra

Rio de Janeiro

2011

Mangá, animê e violência: o bullying e a cultura pop japonesa

Fernando Rizzaro de Almeida

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao Instituto de Comunicação e Informação Científica e Tecnológica em Saúde da Fiocruz, como parte dos requisitos necessários à obtenção do grau de especialista em Comunicação e Saúde.

Rio de Janeiro

2011

Dedico este trabalho ao Senhor e a todos os instrumentos d'Ele para que eu pudesse termina-lo: meus pais, irmãos, amigos e mestres.

Agradeço sinceramente a todos que tiveram participação nesta monografia. Se fosse agradecer a todos nominalmente, muito provavelmente eu acabaria escrevendo outra monografia. Mas preciso destacar algumas pessoas:

A Deus. Por tudo e por todos.

A meus pais e minha família, pelo amor, carinho e puxões de orelha.

A Sara, por sempre me dizer o que eu preciso ouvir. Em todas as ocasiões. Mesmo que eu não queira, mas ela está (quase) sempre certa.

Ao Lúcio e a Linéia, por acreditarem que eu conseguiria e mais importante, por insistirem que eu conseguiria.

Ao meu orientador, Aristides. Sempre digo que todos deveriam ter a sorte de ter um orientador como você. Todos no trabalho são testemunhas.

A Janine, Izamara, Inesita e todos os mestres que compartilharam seus conhecimentos de forma tão graciosa e generosa durante essa luta. Sou muito grato por tudo o que fizeram.

A todas da Gestão Acadêmica, por terem paciência com este publicitário enrolado.

A todos os amigos que dividiram suas vidas e experiências nessa maratona de aulas. Muito do que fica é resultado de discussões nos elevadores, refeitórios e escadarias do ICICT. Vocês são especiais.

A todos, muito obrigado.

A cultura, seja ela japonesa ou de qualquer outro país, deve ser preservada na medida em que é constantemente criada. Sob esse ponto de vista é bastante oportuno que a cultura japonesa atual seja apresentada e estudada.

Naohisa Abe

RESUMO

RIZZARO, Fernando. **Mangá, animê e violência: o bullying e a cultura pop japonesa**. Rio de Janeiro, 2011. Monografia (Especialização em Comunicação e Saúde) – Instituto de Comunicação e Informação Científica e Tecnológica em Saúde (ICICT), Fundação Oswaldo Cruz, Rio de Janeiro, 2011.

O objetivo deste trabalho é analisar a violência contra crianças e adolescentes, em especial sob a forma de bullying e a possível relação existente entre violência e o consumo de produtos da cultura pop japonesa, principalmente os mangás e animês. Na primeira seção é feita a definição de violência sob diferentes prismas, em especial Etienne Krug (representando a Organização Mundial de Saúde) e Anthony Arblaster. A segunda seção abarca a definição de mangá e animê segundo Cristiane Sato e Scott McCloud, suas características e relação com violência. A terceira seção discute as implicações do consumo de produtos da cultura pop japonesa na sociedade hodierna.

Palavras-Chave: Violência; Bullying; Mangá e Animê.

SUMÁRIO

1 – INTRODUÇÃO	2
2 – A VIOLÊNCIA E SUAS FORMAS.....	4
2.1 – A violência contra menores	12
3 – MANGÁ E ANIMÊ: EXPRESSÕES PRIMORDIAIS DA CULTURA POP JAPONESA	17
3.1 – O maniqueísmo e o zen: Ocidente x Oriente	23
4 – A VIOLÊNCIA E A J-ART: IMPLICAÇÕES PARA A INFÂNCIA E JUVENTUDE.....	35
4.1 – Padrão japonês x padrão americano	42
4.2 – Violência gráfica x violência social.....	44
4.3 – A violência e a mídia: muito além do bullying.....	45
5 – CONCLUSÃO.....	52
REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS	56
ANEXOS	60
ANEXO A – TAKAMI, K.; TAGUSHI, M. <i>Battle Royale</i> , 2006, pp. 64, 65.	60
ANEXO B – TAKAMI, K.; TAGUSHI, M. <i>Battle Royale</i> , 2006, pp. 84, 85.	61
ANEXO C – OYU, H. <i>Gantz</i> , 2007, cap. 227, p. 7.	62
ANEXO D – TAJIMA, S., OTSUKA, E. <i>MPD Psycho</i> , 2008, cap. 1, p. 25.	63

1 – INTRODUÇÃO

Durante a década de 90, o mercado brasileiro de quadrinhos vivia um processo de estagnação, com títulos tradicionais repetitivos e com algumas décadas no cenário editorial, como Super-Homem, Turma da Mônica, Pato Donald, X-Men e outros. Com a chegada dos títulos Samurai X (*Rurouni Kenshin*) pela editora JBC e Dragon Ball e Cavaleiros do Zodíaco (*Saint Seiya*) pela Conrad, houve um novo boom no mercado, com os mangás assumindo a liderança em vendas e a preferência dos jovens leitores.

Além da produção em quadrinhos, o Japão invadiu o mundo com outro produto midiático: o animê. A popularização do formato DVD, o barateamento dos discos graváveis e a queda de preços para aparelhos leitores/gravadores para computador, juntamente com o cada vez maior acesso do público brasileiro à internet, com capacidade de banda cada vez maior, custos de contratação e instalação mais acessíveis e fácil acesso a download de filmes colaboraram para que as animações japonesas invadissem os lares em todo o país. Inicialmente restritos aos chamados *otaku*, fãs de cultura pop japonesa, hoje são exibidas nas principais redes de televisão, tanto em sinal aberto quanto no sistema cabo.

Um exemplo desse fenômeno é a animação *Naruto*. Seus 220 episódios foram legendados por fãs, disponibilizados sem a devida autorização dos proprietários semanalmente na internet, acompanhando o ritmo de exibição no Japão com uma diferença de apenas algumas horas. O sucesso da série foi além da internet, sendo hoje exibida pelo SBT e Cartoon Network, com diversos produtos licenciados no mercado nacional, desde cadernos escolares e álbum de figurinhas a brinquedos e jogos eletrônicos. Os

personagens de *Naruto* foram distribuídos inclusive como brindes do popular McLanche Feliz, produto direcionado ao público infantil da rede de lanchonetes McDonald's.

Apesar do grande sucesso junto ao público, as produções midiáticas japonesas, consideradas por muitos como particularmente violenta, também têm sido acusadas de incentivar a violência entre jovens e adolescentes, de incitar o aumento de casos de bullying e outros graves problemas sociais, inclusive de estar associado ao aumento de número de suicídios entre o público infanto-juvenil.

O presente trabalho tem por objetivo analisar a violência contra crianças e adolescentes, em especial sob a forma de bullying e a possível relação existente entre violência na mídia e suas consequências sobre a população jovem e o consumo de produtos da cultura pop japonesa, principalmente os mangás e animês, munindo o leitor de dados sobre violência e Saúde, além de apresentar dados sobre a cultura pop japonesa e seus principais produtos no Ocidente. Abarcar-se-ão os principais modelos teóricos utilizados para investigar a violência nos meios de comunicação de massa e seu impacto na saúde dos jovens e adolescentes, além de investigar sua relação com o mangá e o animê, justificada pela abrangência e importância desses dois formatos junto ao público e o impacto de um produto destinado a um público em formação, tanto emocional quanto social. Longe de ser uma palavra definitiva sobre o tema, espera-se prover ao leitor de subsídios para propiciar uma melhor compreensão do fenômeno, além de pavimentar pesquisas mais aprofundadas sobre o tema no futuro.

2 – A VIOLÊNCIA E SUAS FORMAS

De modo geral, grande parte das pessoas já vivenciou ou presenciou situações violentas, seja em forma de agressões físicas ou verbais. São eventos diversos, como discussões no trânsito, brigas entre vizinhos, assaltos, a ações do tráfico. Tais situações são facetas da violência. Mas como defini-la de maneira sistemática? O Dicionário Michaelis apresenta a seguinte definição:

Violência: sf (lat violentia) 1 Qualidade de violento. 2 Qualidade do que atua com força ou grande impulso; força, ímpeto, impetuosidade. 3 Ação violenta. 4 Opressão, tirania. 5 Intensidade. 6 Veemência. 7 Irascibilidade. 8 Qualquer força empregada contra a vontade, liberdade ou resistência de pessoa ou coisa. 9 Dir Constrangimento, físico ou moral, exercido sobre alguma pessoa para obrigá-la a submeter-se à vontade de outrem; coação.

Para a Organização Mundial da Saúde (OMS), a violência é encarada como um problema de Saúde pública e sua prevenção deve ser priorizada (Resolução WHA49.25), sendo definida como

o uso intencional da força ou poder físico, em forma de ameaça ou efetivamente, contra si mesmo, outra pessoa ou um grupo ou comunidade, que ocasiona ou tem grandes probabilidades de ocasionar lesões, morte, dano psíquico, alterações do desenvolvimento ou privações. (KRUG, p. 20, 2002)

Mais ampla do que a definição em dicionário, a definição da OMS coaduna com especialistas que afirmam que o conceito é muito mais amplo e ambíguo do que a rela-

ção direta e causal entre a violência e a imposição de dor por meio de dano físico perpetrada contra outrem, em especial pela subjetividade da própria definição de dor. Anthony Arblaster, em seu artigo sobre o tema na obra *The Blackwell dictionary of modern social thought*, argumenta que "não existe uma definição consensual, ou incontroversa, de violência. O termo é demasiado potente para que isso seja possível"¹ (ARBLASTER, 2003, p. 725, tradução nossa). A violência é um tema abrangente. Engloba manifestações diversas, em todas as escalas possíveis, das guerras à violência doméstica, incluindo outros escopos como o preconceito, a tortura, a alienação do indivíduo, a fome e tantos outros. Os trinta artigos da Declaração Universal dos Direitos Humanos, adotada e proclamada pela resolução 217 A (III) da Assembléia Geral das Nações Unidas em 10 de dezembro de 1948, apresentam a violência como toda e qualquer violação dos direitos civis, políticos, sociais, econômicos e culturais. As formas de violência são tratadas ainda no âmbito legal, compreendendo seus efeitos sobre a tessitura social e os diferentes graus de prejuízo causado contra a sociedade e o indivíduo, caracterizados como crimes e contravenções penais.

Porém, sob qualquer ótica, é necessário entender as razões para que a violência seja caracterizada como um problema não apenas social, mas de Saúde. Em primeiro lugar, deve-se levar em consideração "as sérias implicações, imediatas e de longo prazo, para a Saúde e desenvolvimentos psicológico e social que a violência representa para os indivíduos, famílias, comunidades e países" (KRUG, op. cit., 2002). A violência afeta de modo direto à primeira célula da sociedade que é a família. Uma família desestabilizada reflete diretamente na sociedade, em diversos níveis, inclusive na esfera do sistema de Saúde, público e privado, uma vez que "as crescentes consequências da violência

¹ "There is no agreed, or noncontroversial, definition of violence. The term is far too potent for that be possible".

para os serviços de Saúde em todos os lugares, e seus efeitos prejudiciais para os escasos recursos à disposição da Saúde pública dos países e das comunidades” (KRUG, op. cit., 2002). Vítimas de violência são acolhidas pela família, por amigos, por instituições sociais, como a igreja ou a polícia e, em diversas situações, pelo sistema de Saúde em suas diferentes instâncias. Quanto maior o índice de violência, maior será a sobrecarga do sistema, cada vez mais deficitário, tanto em verbas quanto em material humano. Paramédicos, enfermeiros, médicos etc., os profissionais da área de Saúde configuram o primeiro contato habilitado entre a vítima de violência e o sistema de Saúde e estão “frequentemente entre os primeiros a socorrer as vítimas da violência, sendo eles possuidores de uma capacidade técnica singular e tendo a vantagem de ocupar uma posição especial na comunidade para assim ajudar aqueles que estão em perigo” (KRUG, op. cit., 2002). Por tais razões, a OMS, o órgão mais importante para a coordenação dos trabalhos internacionais em Saúde pública declara que a violência é um dos principais problemas mundiais de Saúde pública, cabendo aos Estados Membros o desenvolvimento de “programas de Saúde pública para prevenção de violência auto-infligida e violência contra terceiros” (KRUG, op. cit., 2002).

Devido à abrangência do tema, utilizar-se-á no presente trabalho a tipologia proposta pela OMS para a compreensão da violência, dividindo-a em três grandes categorias e quatro naturezas, conforme as características de quem comete o ato de violência e em qual esfera ele se enquadra. As três categorias são:

1) **Violência dirigida a si mesmo (auto-infligida)**: esta categoria se subdivide em comportamento suicida e auto-abuso. A primeira inclui todas as manifestações relacionadas ao suicídio, desde pensamentos a tentativas de suicídio, também chamados em alguns países de parassuicídio ou autolesão deliberada, até suicídios com êxito. A se-

gunda subdivisão, o auto-abuso, por outro lado, é o estado em que o indivíduo realiza um ato deliberado contra si mesmo, entretanto sem a intenção de matar-se, podendo ou não causar danos ao corpo. O auto-abuso inclui atos como a automutilação (cortes, pancadas, tapas e outros), uso não-letal de drogas ou de elementos venenosos em quantidades toleradas pelo organismo, comportamentos anoréxicos ou bulímicos, deglutição de objetos estranhos, tais como vidro, unhas (onicofagia), cabelo (tricofagia) e outros.

2) **Violência interpessoal:** também dividida em duas categorias. A primeira é a violência da família e de parceiro íntimo, ocorrente em grande parte entre os membros da família e parceiros íntimos, normalmente, mas não exclusivamente, dentro de casa. A Lei Maria da Penha trata desse tipo de violência no Brasil quando o alvo é a mulher em âmbito doméstico ou familiar. Este grupo inclui práticas como abuso infantil, violência entre cônjuges ou parceiros íntimos e abuso contra os idosos. A segunda subdivisão abarca a chamada violência comunitária, que ocorre entre pessoas sem laço de parentesco, perpetrada por conhecidos ou estranhos, em geral fora do ambiente domiciliar. Aqui estão incluídas manifestações tais como a violência juvenil, atos aleatórios de violência, estupro ou ataque sexual praticado por estranhos, bem como a violência em grupos institucionais, como escolas, locais de trabalho, prisões e outros.

3) **Violência coletiva:** subdividida em violência social, política e econômica. As subcategorias de violência coletiva indicam a possibilidade de existência de razões anteriores para a violência cometida pelos grandes grupos de pessoas ou pelos Estados, diferentemente das outras duas categorias, ou seja, seriam formas estudadas e seguindo um planejamento prévio, uma agenda social, por vezes racionalizada a ponto de excluir razões sentimentais do ato de violência. Tem-se como exemplo os crimes de ódio cometidos por grupos organizados e os atos terroristas. Na esfera da violência política estão

incluídas as guerras e conflitos de violência pertinentes. Atos de violência do Estado ou realizados por grupos maiores também se enquadram nesse aspecto. A violência econômica inclui ações lesivas perpetradas por grupos maiores com o fito de ganho econômico, como ataques que objetivem a interrupção da atividade econômica, a exemplo dos embargos, privação de serviços essenciais e outros.

As naturezas dos atos violentos, como mencionado acima, são quatro:

1) **Física:** envolve o uso da força com a intenção de causar lesões, com marcas evidentes ou não. Murros, tapas, pontapés e outros ataques exercidos com o corpo ou objetos com características variadas, como itens cortantes, perfurantes ou de contusão. A violência física se diferencia da agressão. Conforme Niehoff (1999), agressão é um comportamento adaptativo entendido como a utilização de força física (ou ainda verbal) em reação a uma percepção de ameaça ao meio externo. Agride-se ao sentir-se ameaçado. Por sua vez, violência é um comportamento mal-adaptativo, que consiste em uma agressão direcionada ao “alvo errado, no lugar errado, no tempo errado e com a intensidade errada”, com o intuito específico de causar dolo. Quando uma criança menor é encurralada por crianças maiores, ela utilizará a força em uma tentativa de preservação de forma agressiva. Os maiores, ao escolherem o menor como vítima, praticam violência.

3) **Sexual:** inclui quatro formas distintas de violência – pedofilia², estupro, assédio sexual e exploração sexual profissional (não confundir com prostituição). A pedofilia é um transtorno parafílico classificado pela OMS dentro da relação de Transtornos da personalidade e do comportamento do adulto, mais especificamente entre os Trans-

² No Brasil, inexistente uma legislação específica com o termo “pedofilia”, sendo utilizado juridicamente a terminologia de estupro de inocente, que enquadra qualquer pessoa com idade igual ou inferior a 14 anos, de acordo com o Código Penal brasileiro, Título VI “dos crimes contra a dignidade sexual” (Redação dada pela Lei nº 12.015, de 2009), Capí-

tornos da preferência sexual pela CID 10 (Classificação Estatística Internacional de Doenças e Problemas Relacionados à Saúde), e envolve o intercuro sexual entre menores e adultos, ou ainda entre jovens entre 16 e 17 anos com pré-púberes com pelo menos 5 anos de diferença (OMS, 1993, p. 166, 167). O estupro é o ato sexual realizado sem o consentimento da mulher, geralmente por estranhos e está previsto no Código Penal Brasileiro dentro do artigo 213 – “Estupro” ou ainda no artigo 217-A – “Estupro de vulnerável” (Incluído pela Lei nº 12.015, de 2009). O assédio sexual é crime (art. 216-A, do Código Penal, com redação dada pela Lei nº 10.224, de 15 de maio de 1991) e envolve situações de constrangimento com o intuito de obtenção de favores sexuais. É diferente do assédio moral, caracterizado pela exposição dos trabalhadores a situações humilhantes e constrangedoras, de forma repetitiva e prolongada durante a jornada de trabalho, forçando-o a desistir do emprego. O assédio moral envolve práticas de degradação deliberada das condições de trabalho, com a prevalência de atitudes e condutas negativas perpetradas pelos superiores em relação aos subordinados. O Ministério do Trabalho e Emprego (MTE) define assédio sexual da seguinte forma:

A abordagem, não desejada pelo outro, com intenção sexual ou insistência inoportuna de alguém em posição privilegiada que usa dessa vantagem para obter favores sexuais de subalternos ou dependentes. Para sua perfeita caracterização, o constrangimento deve ser causado por quem se prevaleça de sua condição de superior hierárquico ou ascendência inerentes ao exercício de emprego, cargo ou função. (MTE, 2011)

O assédio sexual pode evoluir para exploração sexual profissional. Ocorrente quando há algum grau de intimidade ou ainda qualquer tipo de envolvimento sexual entre alguém que ostente um poder delegado, que seja de confiança a um indivíduo que procurou a sua ajuda no âmbito profissional. Um exemplo disso é a relação íntima entre médico e paciente, proibida desde a época de Hipócrates, que enfatizou o afastamento profissional em seu famoso juramento: “em toda casa, aí entrarei para o bem dos doentes, mantendo-me longe de todo o dano voluntário e de toda a sedução, sobretudo dos prazeres do amor, com as mulheres ou com os homens livres ou escravizados”³.

3) **Psicológica**: envolve todos os aspectos relacionados ao medo da vítima. Quem comete violência psicológica utiliza os temores alheios, reais ou imaginários, como ferramenta de desestabilização e controle, podendo coagir a vítima a um determinado comportamento. Inclui desde os temores infantis, como a ameaça da existência de um “homem do saco” eu irá levar a criança que não se comporta corretamente até ameaças anônimas, mensagens de morte e similares. Os danos causados pela violência psicológica podem ser tão ou mais graves quanto os causados por violência física, já que esta natureza de violência permeia as outras intimamente.

4) **Envolvendo privação ou negligência**: a privação é a o ato de restringir ou impedir acesso ao mínimo necessário para a sobrevivência, incluindo-se aqui o próprio convívio social. O cárcere privado fora do sistema prisional, o sequestro, a imposição de jejuns, a administração mínima de alimentos ou líquidos e outros são aspectos clássicos de privação. Segundo Luci Pfeiffer e Mário Roberto Hirschheimer, negligência (ou omissão do cuidar) pode ser conceituada como:

³ Conselho Regional de Medicina do Estado de São Paulo (CREMESPE) - Juramento de Hipócrates. Disponível em: <<http://www.cremesp.org.br/?siteAcao=Historia&esc=3>>. Consultado em 09 jul. 2011.

o não atendimento das necessidades básicas (...), em variados níveis de gravidade. É uma das formas mais frequentes de maus tratos que há muito pouco tempo vem sendo reconhecida como tal. Incluída no cotidiano de muitas famílias ou instituições, faz parte do contexto do que os adultos supõem ser seu direito de escolher, na maioria das vezes sem questionamentos, a qualidade de vida daqueles que deles dependem. (PFEIFFER, HIRSCHHEIMER, 2007, p. 2)

Para uma melhor visualização da relação entre tipos e naturezas de violência, utilizar-se-á a tabela abaixo:

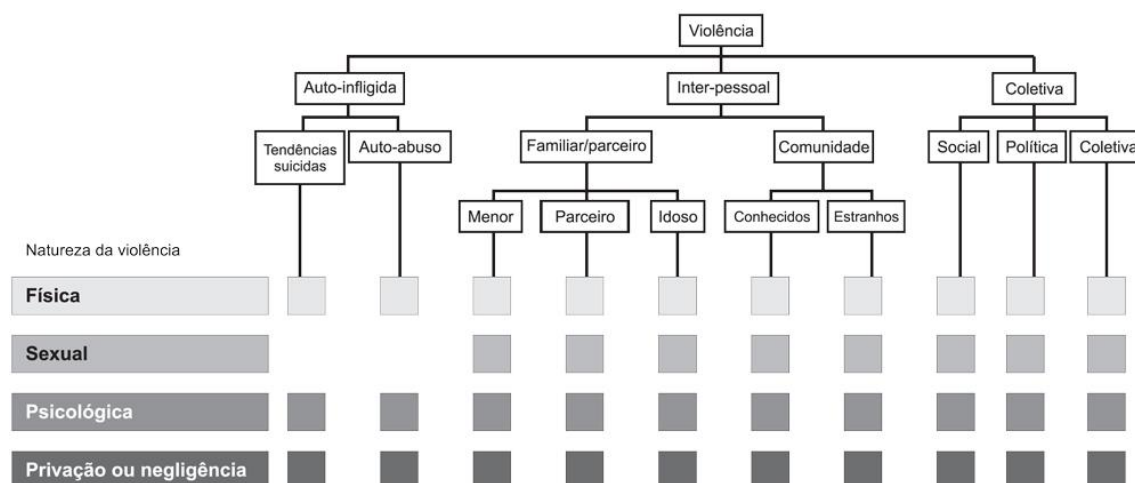


Figura 1 – Tipologia da violência pela OMS.

Pelo gráfico, pode-se perceber que a violência auto-infligida transita dentro das naturezas física, psicológica e de privação ou negligência, ao passo que um menor pode sofrer violência das quatro naturezas dentro do grupo interpessoal, na esfera familiar ou de parceiro íntimo, como surras, abuso sexual, exploração dos receios infantis ou alienação parental, por exemplo.

A violência contra menores

Um dos aspectos mais nocivos do problema da violência na sociedade hodierna é quando ela é direcionada ao público infanto-juvenil. Mesmo entre detentos por crimes diversos, aqueles que são reconhecidamente praticantes de violência contra menores, em especial os crimes sexuais, recebem tratamento diferenciado. Para os demais detentos, crimes contra menores são inaceitáveis e quem o pratica é geralmente espancado, humilhado e violentado de forma recorrente ou até mesmo assassinado na prisão. Para a preservação da integridade física de pedófilos e estupradores, ocorre o isolamento dos demais encarcerados em uma cela conhecida como “seguro”. Além de permanecer no “seguro”, os Jacks (gíria carcerária em alusão a Jack, o estripador) raramente se utilizam o benefício do banho de sol e passam praticamente o tempo todo em confinamento voluntário, uma vez que segundo o "código de ética" dos detentos, um criminoso sexual, especialmente o que age contra menores, é considerado a pior espécie de infrator, ao lado dos delatores⁴.

Outro problema que preocupa a sociedade é a elevada incidência de casos de bullying contra crianças e adolescentes. O bullying pode ser entendido como uma situação com incidência repetitiva de agressões intencionais, verbais ou físicas, perpetradas por um ou mais alunos contra um ou mais colegas, devendo ser diferenciado de brigas ou discussões eventuais e pontuais. O termo tem origem na língua inglesa e deriva de *bully*, cujo significado pode ser entendido como valentão ou brigão e foi cunhado por

⁴ FOLHA DE S. PAULO. *Estupro é considerado crime hediondo*. Disponível em: <<http://www1.folha.uol.com.br/folha/cotidiano/ult95u49355.shtml>>. Consultado em 7 jul. 2011.

Dan Olweus, professor da Universidade da Noruega em 1970 ao pesquisar sobre a tendência suicida entre adolescentes. As pesquisas de Olweus apontaram para a violência física e psicológica recorrente como um dos fatores que impulsionavam o jovem ao suicídio. Apesar da inexistência de um vocábulo correspondente em português, o bullying é entendido como prática proposital de humilhação e maus tratos. O Conselho Nacional de Justiça define bullying da seguinte forma:

De origem inglesa e sem tradução ainda no Brasil, é utilizado para qualificar comportamentos agressivos no âmbito escolar, praticados tanto por meninos quanto por meninas. Os atos de violência (física ou não) ocorrem de forma intencional e repetitiva contra um ou mais alunos que se encontram impossibilitados de fazer frente às agressões sofridas. Tais comportamentos não apresentam motivações específicas ou justificáveis. Em última instância, significa dizer que, de forma “natural”, os mais fortes utilizam os mais frágeis como meros objetos de diversão, prazer e poder, com o intuito de maltratar, intimidar, humilhar e amedrontar suas vítimas. (CNJ, 2010, p.7)

O bullying é um assunto que está em evidência na mídia no Brasil. Uma pesquisa realizada em 2008 apontou que 70% de 12 mil alunos consultados em seis estados brasileiros afirmaram ter sido vítimas de violência escolar⁵. O tema alcançou também os ambientes legislativo e executivo do País, com projetos que combatem a prática tramitando tanto na Câmara dos Deputados quanto no Senado⁶. O Projeto de Lei do Senado Nº 00228, proposto em 31 de agosto de 2010 e em fase de tramitação altera a Lei nº 9.394, de 20 de dezembro de 1996, também conhecida como Lei de Diretrizes e Bases

⁵ Nova Escola. Tudo sobre Bullying. Disponível em:

<<http://revistaescola.abril.com.br/crianca-e-adolescente/comportamento/tudo-bullying-433208.shtml>>. Consultado em 03 mar. 2011.

⁶ LEXML Rede de Informação Legislativa e Jurídica. Bullying. Disponível em:

<<http://www.lexml.gov.br/busca/search?keyword=bullying&f1-tipoDocumento=>>>. Consultado em 03 mar. 2011.

da educação nacional, para incluir entre as incumbências dos estabelecimentos de ensino a promoção de ambiente escolar seguro e a adoção de estratégias de prevenção e combate ao bullying. Além desse, mais cinco projetos estão em fase de tramitação: o Projeto de Lei 5369/2009, na Câmara dos Deputados, que institui o Programa de Combate ao Bullying; o Projeto de Lei 350/2011, também na Câmara dos Deputados, que cria o Programa de Combate ao Bullying Escolar; o Projeto de Lei do Senado N° 00196, que acrescenta inciso ao art.12 da Lei n° 9.394, de 20 de dezembro de 1996, para dispor sobre o combate ao bullying nas escolas; o Projeto de Lei 6481/2009, na Câmara dos Deputados, que dispõe sobre a inclusão de medidas de conscientização, prevenção, diagnose e combate ao bullying escolar no projeto pedagógico elaborado pelas escolas públicas e privadas de educação básica no país e dá outras providências e finalmente o Projeto de Lei 283/2011, que também dispõe sobre a inclusão de medidas similares ao Projeto de Lei 6481/2009. O Conselho Nacional de Justiça também aponta as formas de bullying, que classifica, segundo sua natureza, como:

- Verbal (insultar, ofender, falar mal, colocar apelidos pejorativos, “zoar”);
- Física e material (bater, empurrar, beliscar, roubar, furtar ou destruir pertences da vítima);
- Psicológica e moral (humilhar, excluir, discriminar, chantagear, intimidar, difamar);
- Sexual (abusar, violentar, assediar, insinuar);
- Virtual ou Cyberbullying (bullying realizado por meio de ferramentas tecnológicas: celulares, filmadoras, internet etc.).

Apesar do bullying ser um assunto recente na mídia, a violência em âmbito escolar é uma prática antiga. Os meios de difusão de massa facilitaram a divulgação do fe-

nômeno, especialmente através da internet e da televisão. Um exemplo disso é o caso do jovem australiano de 15 anos, Casey Heines. Em entrevista concedida ao programa *A Current Affair* da rede de TV Channel 9⁷, Casey declarou ter pensado em suicídio devido às constantes agressões que sofria por ser obeso. Agora famoso mundialmente como *Zangief Kid* (*Zangief* é um dos personagens do jogo de luta *Street Fighter* que utiliza sambô, uma luta de origem russa com diversas técnicas de arremesso corporal), em alusão ao golpe que aplicou ao se defender. Casey afirma que a violência física e psicológica que sofre são recorrentes, ocorrendo desde a segunda série do ensino fundamental. Celebrado como herói por todas as pessoas que sofreram bullying ou que se solidarizaram com ele após assistirem as cenas de agressão, Casey, também chamado de *The Punisher* (O Justiceiro, personagem de quadrinhos americano. O Justiceiro é um anti-herói vigilante que emprega quaisquer métodos, incluindo tortura e assassinato para promover a sua visão de justiça) e o restante da população que assiste ao vídeo comemorando a violência como maneira adequada de responder à violência não percebem que agora quem passa a ser vítima é o jovem Richard Gale, de 12 anos, o antes abusador. Hostilizado na internet, Gale integra as estatísticas de jovens vítimas de cyberbullying. Enquanto a matéria apresenta indivíduos que louvam os feitos de Casey e execram as atitudes de Gale, a única mensagem adequada dentro do conceito de Saúde é veiculada quase no fim, aos 11 minutos e 58 segundos de vídeo. O apresentador Karl Stefanovic diz “Se você tem algum problema com *bulllys*, como muitos têm, ligue para o serviço de ajuda. 1 800 55 1 800, novamente 1 800 55 1 800, eles estão lá para ajudar e fazer uma grande diferença na vida das pessoas”. Casos como o do jovem Heines são reais, se re-

⁷ Disponível em: <<http://www.youtube.com/watch?v=eFwyLbcMhm0>>. Consultado em 03 mar. 2011.

produzem em sites de *streaming vídeo* como o YouTube e se difundem de modo viral graças à internet.

Diversos meios e veículos já foram apontados como possíveis formas de estimulação da violência entre crianças e adolescentes, como jogos eletrônicos, internet e filmes. Em 2008 houve a proibição no Brasil da venda do jogo *Counter Strike*, uma modificação do título *Half-Life*, onde grupos de unidades especiais enfrentam terroristas em disputas até a morte. Outro título proibido em território nacional pela mesma decisão foi *EverQuest*, um MMORPG (*Massive Multiplayer Online Role Playing Game* – Jogo de interpretação de papéis online massivo, tradução nossa) de fantasia medieval. Por época da proibição, o juiz Carlos Alberto Simões de Tomaz, responsável pela medida, afirmou que jogos com tal temática "trazem iminentes estímulos à subversão da ordem social, atentando contra o estado democrático e de direito e contra a segurança pública, impondo sua proibição e retirada do mercado"⁸. O problema desse tipo de ação é que o público que realmente joga tais jogos oscila na faixa dos 30 anos, segundo pesquisa de 2004 da Universidade de Nottingham Trent⁹. O alvo das especulações atualmente é um recordista de vendas com uma grande carga de violência gráfica oriundo do oriente: o mangá e o animê (KIRSCH, 2006).

⁸ FOLHA DE S. PAULO. *Justiça proíbe Counter Strike em todo Brasil; Procon tenta recolher jogos*. Disponível em: < <http://www1.folha.uol.com.br/folha/informatica/ult124u364924.shtml> > Consultado em: 7 jun. 2011.

⁹ CALDERONI, I. *O triunfo do gângster*. Disponível em:

< <http://www1.folha.uol.com.br/folha/informatica/ult124u364924.shtml> > Consultado em 7 jun. 2011.

3 – MANGÁ E ANIMÊ: EXPRESSÕES PRIMORDIAIS DA CULTURA POP JAPONESA

Com uma tradição cultural que remonta ao chamado período *Jōmon*¹⁰ e tendo sua história documentada de forma escrita há pelo menos 5.000 anos, o Japão sempre foi associado ao exotismo pelos ocidentais. A imagem mental do ocidente sobre o Japão envolve gueixas, samurais, o monte Fuji e uma culinária completamente diversa dos padrões europeus. Este é o cosmo iconográfico tradicional subentendido pelos não-japoneses, uma visão histórica baseada na reprodução de ícones culturais em diversos meios ao longo dos anos. Um exemplo dessa difusão iconográfica ocorreu durante a chamada restauração Meiji (período histórico iniciado em 1868) através da chamada pintura e xilogravura em estilo *ukiyo-ê*¹¹. Introduzida na Europa e América, exerceu influência sobre vários artistas da época, o que gerou um fenômeno artístico conhecido como *Japonisme*¹². Tal influência deixou profundas marcas no cubismo, impressionismo e pós-impressionismo. Nomes como Vincent Van Gogh, Claude Monet, Edgar Degas e Mary Cassat foram impactados pelo *ukiyo-ê* em suas produções. Ele foi gradativamente abandonado em solo japonês, pois tinha como objetivo retratar as impressões

¹⁰ O período Jōmon (縄文時代 *Jōmon-jidai* – lit. “período de padronagem com cordas trançadas”) durou de 13.000 a.C até 300 a.C., apresentando os primeiros sinais de civilização no arquipélago nipônico. O período recebeu este nome devido à cerâmica manual, com decoração em relevo de desenhos entrelaçados, produzidos com cordas sobre a argila. Disponível em: < <http://www.acbj.com.br/japao-a-z-interna.aspx?japao=175>>. Consultado em 18 fev. 2011.

¹¹ *Ukiyo-ê* são xilogravuras e pinturas coloridas produzidas entre os séc. XVII e XX. O desenho é talhado e pintado em blocos de madeira. Depois esse trabalho é passado para o papel. A palavra *ukiyo-ê* significa “personagens do mundo flutuante”. Essa expressão passa a ideia de algo transitório, como se os temas retratados vagassem no tempo e no espaço. O *ukiyo-ê* teve origem no começo do período Edo (1603-1867) e sua evolução estética teve pelo menos três fases importantes: a inicial, em que a utilização de tinta preta era exclusiva. A segunda, em que os temas preferidos eram as beldades japonesas e os atores de kabuki; e a terceira, em que as paisagens ganharam espaço. É nesta fase que o *ukiyo-ê* alcançou seu nível de maior aprimoramento técnico, ganhando riqueza nos traços e equilíbrio na combinação das cores. Disponível em: < <http://www.acbj.com.br/japao-a-z-interna.aspx?japao=52>>. Consultado em 18 fev. 2011.

¹² BROOKLYN MUSEUM. Japonisme in American Graphic Art, 1880–1920. Disponível em: < <http://www.brooklynmuseum.org/exhibitions/japonisme/>>. Consultado em 7 jun. 2011.

do cotidiano, sendo substituído pelas técnicas de fotografia modernas, mas pode ser considerado como primeiro grande difusor da arte japonesa no mundo.

Entretanto, é preciso notar que o mundo retratado pelas pinturas tradicionais foi substituído por uma nova realidade, baseada em modernidade e avanço. O Japão apresentado ao Ocidente desde a década de 60 é tecnológico, ressurgido do caos deixado pela época da Segunda Guerra Mundial, assumindo a posição de segunda maior potência econômica do planeta mundial. De transistores a automóveis, de brinquedos a super-computadores, tudo o que era produzido no Japão despertava o interesse dos mais diversos mercados no exterior. Isso não significa que a imagem tradicional associada ao Japão não era mais válida, ao contrário. O povo japonês soube preservar o aspecto cultural ancestral, numa fusão única e contrastante, entre modernidade e tradicionalismo. A coexistência pacífica de opostos tão extremos fascina o observador ocidental e faz com que além da aura exótica, o país também seja percebido como culturalmente interessante. Assim, conhecer mais sobre a cultura japonesa torna-se um status entre a juventude, um diferencial que determina quem está na moda ou não. Do mesmo modo que séculos antes a gravura *ukiyo-e* tinha servido para difundir a cultura japonesa no mundo, este papel hoje foi assumido por produções midiáticas de massa, num processo comercial singular. Estes produtos são principalmente os animês e os mangás.

Sendo um dos principais ramos da indústria de entretenimento japonesa, a animação é utilizada largamente no Japão em diversos segmentos comerciais como cinema, televisão e videogames e é reconhecida mundialmente como referência no setor. Atualmente é o país com maior volume de produção na área de animação no mundo, fazendo pela J-Art o mesmo que o cinema de Hollywood fez pela cultura pop americana ao redor do globo. Convencionou-se chamar a animação japonesa pela corruptela animê,

forma contraída de *animêshoon*, que nada mais é do que a versão japonesa para o termo *animation*, de origem na língua inglesa. Essa expressão entrou no vocabulário nipônico na década de 50, com o pós-Guerra. Anteriormente, a expressão utilizada era *dōga* (imagem que se move) ou *mangá eiga* (filme de quadrinhos). Assim, enquanto para o japonês animê é toda e qualquer produção que envolva a técnica de animação, no resto do mundo o termo designa a produção específica do Japão, com suas características peculiares. Do ponto de vista técnico, a animação japonesa difere de outras produções similares graças ao conceito de *limited animation*, ou seja, o uso consciente de material no desenvolvimento da animação, com a reutilização de quadros e simplificação das imagens. Tal sistema também prega que as cores devem ser contrastantes e vívidas, previamente definidas para a redução de custos. Entretanto, tais diferenças não comprometem a ação ou dramaticidade do produto final.

O consumo comercial de animação no Japão teve início em 1909, quando os cinemas locais começaram a exibir produções pioneiras dos Estados Unidos e França. Pouco tempo depois, artistas japoneses iniciaram suas experiências com animações, sendo *Imokawa Mukuzou Genkanban no Maki* (A História do Zelador Mukuzou Imokawa) de Ōten Shimokawa formalmente considerado como primeiro desenho animado japonês, datado de 1917 e com tempo de duração de cinco minutos. Apesar do pioneirismo, Shimokawa dedicou-se primordialmente à ilustração em revistas e outros materiais gráficos. Deste modo o título de pai da animação japonesa é outorgado ao diretor Kenzo Masaoka, dado ao seu profícuo trabalho como animador iniciado nos anos 20. Nesse primeiro instante, o cinema de animação japonês era voltado principalmente para a produção de versões de contos populares tradicionais do país. Posteriormente, com o advento do cinema falado e a concorrência externa, a animação japonesa passou das

mãos de pequenos produtores independentes para grandes estúdios ligados às produtoras de cinema convencional em Tóquio e Kyoto. Em 1933, com o início da Guerra Sino-Japonesa, proibiu-se a exibição de desenhos americanos antes populares como Betty Boop, Mickey Mouse e outros, instituindo-se o chamado *puropaganda animê*, ou seja, desenhos animados militarizados que enalteciam o espírito patriótico nacionalista, aproveitando personagens folclóricos do Japão e adaptando-os conforme a necessidade. Um exemplo desse fenômeno é a produção *Momotarō no Umiwashi* (Momotaro, o Valente Marinheiro). Encomendado pelo Ministério da Marinha, foi lançado nos cinemas em 1943, chegando a arrecadar 640 mil ienes, cerca de 9 milhões de dólares em valores atualizados (SATO, 2007, p.34).

Em 1963 iniciaram-se as transmissões de séries de animação para a televisão no Japão, graças à influência do desenhista de mangá Osamu Tezuka. Ao fundar a sua produtora, a *Mushi Production*, Tezuka inova ao criar a primeira série regular para a televisão, *Tetsuwan Atomu*, que posteriormente foi exibida em todo o mundo, inclusive no Brasil, com o título de *Astro Boy*. É interessante notar que o animê emprega recursos estilísticos do mangá, sua contraparte gráfica, assim como influentes diretores de animação iniciaram sua carreira desenhando para revistas. O mangá, assim como o animê, é parte da indústria de entretenimento japonesa, sendo um dos mais competitivos ramos editoriais no mundo. O povo japonês tem grande hábito de leitura, com cerca de 99% da população funcionalmente alfabetizada. Segundo dados estatísticos do ano de 2000, cerca de 27 mil livrarias estavam em funcionamento no Japão. Dados do mesmo ano indicam que o consumo de jornais atinge a expressiva marca de 52 milhões de exemplares por dia. A venda de revistas atinge aproximadamente 8 bilhões de dólares ao ano, e o consumo de mangás corresponde a aproximadamente 40% de todo o mercado (SATO,

2007, p.58). Para que se possa compreender o volume de vendas e a importância para o mercado interno japonês, a revista em quadrinhos com a maior tiragem em todo o mundo é o mangá para jovens do sexo masculino *Shukan Shōnen Jump*. Com média semanal de 6 milhões de exemplares e aproximadamente 400 páginas por edição, supera inclusive produtos consagrados no mundo ocidental como a revista *Times*¹³.

Do mesmo modo que ocorre com o animê, para o japonês a palavra mangá significa apenas história em quadrinhos, não um gênero específico. O termo tem origem na fusão de dois ideogramas: *man*, cujo significado pode ser interpretado como irreverente e *gá*, significando imagem. A criação dessa terminologia é creditada ao artista plástico Katsuhika Hokusai (1760-1894). Famoso fora do Japão por trabalhos como *Fugaku Sanjūrokkei* (As 36 Vistas do Monte Fuji), sua obra mais célebre no ocidente é a ilustração conhecida como “Grande Onda de Kanagawa”. Apesar de seu esmero artístico, Hokusai também produzia peças mais simples no aspecto do uso de cores, porém com matrizes mais complexas, que alcançaram grande sucesso de vendas na primeira metade do século XIX, sendo conhecidas como *Hokusai mangá*, séries de desenhos humorísticos e caricatos retratando diversos assuntos. É preciso entender que neste primeiro momento ainda não havia uma verdadeira história em quadrinhos, pois faltavam os dois elementos primordiais para esse gênero, ou seja: narrativa seqüencial e o uso de textos e onomatopéias em balões. Porém, quando as histórias em quadrinhos ocidentais chegaram ao Japão manteve-se a denominação de mangá para esse novo gênero. O primeiro mangá moderno foi lançado em 1946, também por Osamu Tezuka. Chamado *Shin Takarajima* (A Nova Ilha do Tesouro), foi um marco da produção editorial japonesa, ajudando a fincar as bases estilísticas pelas quais os mangás são hoje conhecidos. Ao aplicar técni-

¹³ Japan Magazine Publishers Association, 2000.

cas de storyboard de animação, bem como juntar as técnicas de narração visual cinematográficas com a linguagem dos quadrinhos, Tezuka estabelece duas das principais características do mangá moderno: longos formatos e o amplo uso de linguagem cinematográfica. O moderno mangá japonês é publicado de duas maneiras: a primeira, em volumosos almanaques, com centenas de páginas, trazendo semanalmente cerca de 20 histórias diferentes. Tais almanaques, como a *Shukan Shōnen Jump*, *Shōnen Sunday*, *Shōjo Comic*, *Our King Young* e *Big Comic Original* são impressos em uma cor e papel reciclado, com algumas páginas em quatro cores e papel diferenciado para a série de destaque da semana. A segunda forma de publicação é o chamado *tankobōn*, coletâneas de séries de maior sucesso republicadas em formato de livros de bolso, com papel de melhor qualidade, capas de luxo e mais nitidez na impressão. Estima-se que entre almanaques e *tankobōns* tenham sido publicados no Japão cerca de 2,3 bilhões de mangás no período que vai do fim da Segunda Guerra até 1995. Interpretado como produto de entretenimento descartável, é comum encontrar edições de mangás nos metrô e trens japoneses, deixados propositalmente nos assentos pelos leitores para que outras pessoas possam ler antes da reciclagem. Henry Jenkins, reitor de Comunicação, Jornalismo e Artes Cinemáticas da University of Southern California afirma que:

The global sales of Japan's animation industry reached an astonishing \$80 billion in 2004, 10 times what they were a decade before. It has won this worldwide success in part because Japanese media companies paid little attention to the kinds of grassroots activities—call it piracy, unauthorized duplication and circulation, or simply file-sharing—that American media companies seem so determined to shut down. Much of the risk of entering Western

markets and many of the costs of experimentation and promotion were borne by dedicated consumers. (JENKINS, 2006)¹⁴

Mas quais são as razões para a aceitação mundial de tais produtos? Para tentar responder a essa pergunta, nos aprofundaremos nas características da cultura pop japonesa.

O maniqueísmo e o zen: Ocidente x Oriente

Apesar de se tratarem de fenômenos de massa, a Pop Art e a J-Art são intrinsecamente divergentes. A J-Art seguramente surgiu com o contato com a cultura pop dos Estados Unidos, sofrendo influência direta da Pop Art americana. Como nação derrotada, o Japão observou impassível a crescente expansão ideológica do *American Way of Life* em seu território. Todas as coisas anteriormente proibidas pelo regime imperial como símbolos do inimigo agora eram habituais no dia-a-dia da população. As músicas nas estações de rádio, as produções hollywoodianas, jornais, revistas e os *comics* introduziam no vocabulário expressões de língua inglesa. Pratos ocidentais e Coca-Cola eram encontrados nos cardápios de bares e restaurantes e vistos como corriqueiros. Entretanto, é nesse momento que a cultura local passa a se diferenciar da cultura do invasor. SATO postula que:

Ao invés de meramente copiar aquilo que vem de fora, é do âmago dos japoneses pegar influências estrangeiras e reinventá-las conforme a

¹⁴ “As vendas globais da indústria de animação do Japão alcançaram a espantosa marca de US\$ 80 bilhões em 2004, 10 vezes aquilo que fora uma década antes. Ela alcançou esse sucesso global em parte por que as companhias de mídia japonesa prestaram pouca atenção para atividades populares – chame isso de pirataria, duplicação e distribuição não autorizada, ou simplesmente compartilhamento de arquivos – aquilo que as companhias americanas de mídia parecem tão determinadas a fecharem. Muitos dos riscos de penetrar no mercado Ocidental e muitos dos custos de experimentação e promoção partiram de consumidores dedicados” (tradução nossa).

cultura local. A longa história do Japão demonstra curiosamente que os japoneses sempre foram receptivos a influências externas (...). Com a cultura pop não haveria de ocorrer algo diferente, e ao invés de simplesmente cultuar ídolos alheios como se seus fossem, os japoneses criaram seus próprios ídolos. A fórmula da produção e do consumo em massa podia ser americana, mas o produto final tinha que ser culturalmente japonês. (SATO, 2007, p.14)

A J-Art transita diretamente com diversos segmentos artísticos não-nipônicos desde a década de 50. Um dos maiores exemplos dessa fusão é o chamado Moderno Japonês, movimento artístico e de design influenciado pelo construtivismo europeu e o design ocidental. O novo estilo gráfico manteve elementos tradicionais nacionais ao mesmo tempo em que incorporava o funcionalismo de diversas vertentes internacionais. O cosmo iconográfico do Moderno Japonês incluía mangás, animês, filmes de ficção científica, brasões familiares e os próprios alfabetos nacionais, *hiragana*, *katakana* e *kanji*¹⁵, juntamente com motivos abstratos e formas geométricas puras. Com a fundação do Centro de Design Japonês por Ikko Tanaka, figura-chave para a difusão da nova cátedra no país, o Moderno Japonês vicejou, gerando nomes como Takenobu Igarashi, famoso por seus alfabetos tridimensionais extremamente complexos.

O design japonês se fundamenta na coexistência entre o moderno e o tradicional, fazendo sobressair o que há de melhor em cada um deles, num estilo único conhecido no Japão como *wafu*. Existe um respeito pelo formato, pela tipologia, pelo produto, buscando preservar não apenas os valores tradicionais, mas também enaltecendo a origem dos produtos. Há harmonia entre o caótico e o minimalista, sempre buscando a comuni-

¹⁵ De origem chinesa, o kanji é uma escrita baseada em ideogramas. O kanji é usado para formação de palavras, expressando o seu significado no próprio símbolo. Em outras palavras, o kanji exprime o próprio significado da palavra. O kanji muda sua leitura várias vezes, porém, seu significado jamais se modifica. Eis a grande razão de até a presente data, o kanji permanecer intacto nas línguas japonesa e chinesa.

cação. Não se faz design no Japão sem um firme propósito de comunicar algo ao público, mas sempre com o foco no bem estar do próximo, preservando os valores de polidez e cordialidade que são inerentes ao povo nipônico. É usual encontrar em vagões de trens anúncios publicitários extremamente carregados de informação, não com um propósito de congestionar o fluxo de informações, mas com o intuito de oferecer ao usuário de um dos mais conturbados sistemas de transporte urbano do mundo algo para ler em sua viagem para o trabalho ou retornando para seu lar. Há duas grandes vertentes dentro do design japonês. Uma que utiliza excesso de cores, ativo, fazendo uso das formas diferentes de seus alfabetos, o que possibilita uma diversidade maior do que a que estamos acostumados a encontrar utilizando apenas o alfabeto romano. A outra vertente utiliza formas largas, imagens de grande formato e poucas palavras, prezando pela elegância e sofisticação. De acordo com WIEDERMANN:

Podemos apreciar ou não o estilo de muito do design japonês, mas é crucial perceber a importância desta singular abordagem para a comunicação na sua globalidade. Mais do que isso, desde há muito tempo que tem servido como uma referência visual para os designers e profissionais da comunicação no mundo. (WIEDERMANN, KOZAK, 2003, p.22)

A J-Art também flerta com movimentos musicais americanos, como o hip-hop e o funk, criando peças de animação curiosas ante o olhar ocidental, como a série *Samurai Champloo*, dirigida por Shinichiro Watanabe, a série se passa numa versão fictícia do Período Edo, misturando elementos reais da época com elementos modernos como hip-hop. O nome "champloo" vem de uma palavra do dialeto de Okinawa, "champuruu" que significa

"misturar", representando a mistura entre o Japão feudal com as músicas e atitudes dos guetos da América. Outro exemplo dessa mistura na animação é a série *Bleach*, que trata de um tema tradicional no Japão, o mundo dos *shinigamis*, entidades espirituais responsáveis por levar os mortos ao descanso final, mas com grande influência da música rap.

A J-Art exerce grande influência fora do território japonês, em produções hollywoodianas como *O Último Samurai*, de Tom Cruise, ou a peça de animação dirigida pelos irmãos Wachowski intitulada *Animatrix*, coletânea com 9 curtas paralelos ao universo ficcional de *Matrix*. Tal influência gerou o que é conhecido atualmente como pseudo-animê, americanimê, murakanimê ou fauxanimê. Estas são obras de animação não-japonesas, mas que aplicam a estética de animês e mangás em sua produção. Com o crescente envolvimento de estúdios de diferentes países em uma mesma obra de animação, passar-se-á a definir como pseudo-animê apenas aquelas que não receberam contribuição de um estúdio japonês. Apesar de pseudo-animês serem associados principalmente aos Estados Unidos e à França, também são produzidos comercialmente em outras partes do mundo, como Coreia do Sul, Canadá, e Brasil, apenas para citar alguns. Os maiores representantes desse modelo são *Teen Titans*, do diretor Glen Murakami (cujo nome deu origem ao termo murakanimê, ou seja, animê feito segundo a estética de Glen Murakami) e *Avatar – The Last Airbender*, de Michael Dante DiMartino e Bryan Konietzko. Já no segmento mangá, o autor mais famoso é Bem Dunn, com sua série *Ninja High School*, editada nos Estados Unidos desde 1987. Apesar de inicialmente tratar-se de uma paródia ao gênero, com o tempo teve as características da J-Art fixadas, sendo popular até os dias de hoje. SATO relata que:

Criadores do entretenimento norte-americano como o diretor de *Pulp Fiction*, Quentin Tarantino, além de declarado fã de desenhos animados japoneses desde criança quando viu *Speed Racer*, adora filmes de

samurais e de yakuza (máfia japonesa), que foram sua principal inspiração para os filmes *Kill Bill 1* e *2*. Os irmãos Larry e Andy Wachowski, criadores da trilogia *Matrix*, se dizem fãs de mangá e animê e não escondem que um determinado desenho japonês, *Ghost in the Shell*, foi a inspiração para seus filmes, agora considerados marcos no cinema. (SATO, 2007, p.25)

O mesmo se dá de forma declarada com tantos outros como os diretores Luc Besson (*Wasabi*, *O Quinto Elemento*), Frank Miller (*300*, *Sin City*, *Ronin*) e atores como Jack Black (*Escola do Rock*, *Kung Fu Panda*), Bruce Willis (*Duro de Matar*, *Os 12 Macacos*) e outros. A união entre a J-Art e outras expressões artísticas não é um fenômeno recente. O próprio *mangá-no-kami-sama* Osamu Tezuka assumia publicamente que a estética de olhos grandes foi inspirada diretamente pelo padrão Disney, mantido até hoje. A influência ocidental ainda se faz presente, e essa constante infusão de novos aspectos só colabora para criar uma forma ainda mais rica e diversificada de cultura, um modelo não impositivo, mas assimilativo, milenar e ainda assim ultramoderno, mas isso não ocorreu por mero acaso. Para que o ícone pop possa atingir completamente o público ao qual se destina, é preciso haver uma identificação entre o ícone e o grupo. Essa identificação ocorre da seguinte maneira, de acordo com PANOFSKY:

A análise iconográfica, tratando das imagens, estórias e alegorias em vez de motivos, pressupõe, é claro, muito mais que familiaridade com objetos e fatos que adquirimos pela experiência prática. Pressupõe a familiaridade com temas específicos ou conceitos, tal como são transmitidos através de fonte literária deliberada ou tradição oral. (PANOFSKY, 2007, p.58)

O povo japonês tem forte identificação com seu folclore, cultura e tradições, preferindo um produto nipônico em detrimento aos estrangeiros. O J-Pop pode ser entendi-

do então como ocidentalizado na forma, ou seja, baseado na exploração dos meios de massa para divulgação e auto-alimentação, mas absolutamente japonês quanto ao conteúdo, sendo diferente da cultura pop homogeneizada presente em outros lugares ao redor do mundo. E o fator principal para que isso ocorra está no próprio povo japonês. Influenciado por doutrinas filosóficas e místicas, o japonês encara o mundo com olhos diferentes das nações influenciadas pela religião judaico-cristã. O xintoísmo, religião animista local divide a mesma importância que o budismo em suas diferentes vertentes, como o *zen*, *nichiren*, *jodo shu*, *jodo shinshu*, *theravada*, *mahayana* e *vajrayana*. O taoísmo também tem profundo impacto no pensamento nipônico; assuntos que seriam considerados tabus no ocidente são tratados com naturalidade e até mesmo displicência no Japão. Considerada a única religião genuinamente japonesa, com origens que se confundem com a do próprio povo, o xintoísmo tem a gênese de seu nome proveniente da adaptação do chinês *xin-tao* (caminho dos deuses), ao passo que o termo nativo é *kami-no-michi* ou *shintou*, de mesma significação. Sua prática não implica no abandono total ou repúdio a outras formas de crença, sendo comum que xintoístas sejam budistas ou até mesmo cristãos. Tais influências geram o primeiro grande diferencial nos produtos pop japoneses: a ausência de maniqueísmo. O maniqueísmo histórico é considerado como uma heresia cristã. Pode-se interpretar o maniqueísmo como uma forma de dualismo absoluto, separando completamente o Bem, proveniente de Deus, do Mal, oriundo de Satanás e suas hostes, mas aqui é apresentado despido de seu viés religioso, permanecendo apenas o conceito de dualismo extremo entre o bem e o mal.

Nas produções ocidentais, as figuras dos heróis e vilões são plenamente demarcadas, facilmente reconhecíveis. Não se espera que uma criança tenha a capacidade de fazer julgamentos morais profundos, portanto delimita-se de maneira clara quem é o

vilão do desenho animado, que deve invariavelmente perder e quem é o herói, aquele que deve triunfar. Diversos recursos são utilizados ao longo dos anos para facilitar essa diferenciação. A série de filmes Guerra nas Estrelas é um exemplo disso. Os heróis Luke Skywalker e Han Solo disparavam lasers azuis de suas armas, ao passo que os inimigos, servos do maligno imperador Palpatine disparavam tiros na cor vermelha. Esse recurso foi empregado posteriormente em desenhos animados como He-Man, G.I. Joe e tantos outros. Heróis utilizam cores brilhantes, reproduzindo o mito do cavaleiro peregrino em sua armadura reluzente, enquanto os vilões utilizam roupas escuras, refletindo suas maquinações traiçoeiras. Tal dicotomia não existe na cultura pop japonesa.

O taoísmo e o zen budismo ensinam que todos os seres vivos fazem parte de um ciclo universal, contendo tanto matéria *yin* (a força feminina, com polarização negativa, entrópica) e *yang* (a força masculina, com polarização positiva, criativa) e tais forças são complementares e indissociáveis. Reduzindo de maneira simplista, pode-se dizer que uma personagem pode ser tanto boa quanto má ao mesmo tempo e isso não é uma contradição, mas uma constatação da natureza humana. Com isso surgem nos animês e mangás “heróis”, na falta de uma melhor definição, completamente desprovidos de caráter e “vilões” altruístas, que se sacrificariam pelo bem maior. Não há bem ou mal absolutos, preto ou branco, mas uma escala de cinza com diversas variações, apenas visões diferentes.

Outro traço diferencial marcante entre as produções é o humanismo inerente aos personagens. Enquanto na cultura ocidental se espera que os personagens sejam mais que humanos, verdadeiros super-heróis, na J-Art há pessoas comuns no foco principal. Existem os super-heróis, obviamente, pois este é um segmento que atrai o público, mas mesmo estes não estão isolados em um distante Olimpo (MORIN, 1997) reservado aos

ídolos do pop, às estrelas da cultura de massa. E além dos super-heróis, é possível encontrar também o jovem que vai mal na escola, o desajustado, a jovem com problemas de relacionamento, o esportista, o delinquente, o circunspecto, o músico, o atrapalhado, o funcionário público, a dona de casa, o aluno do primário, do ginásio ou da faculdade. Cada um com um apelo diferente para uma parcela diferente da população, ao passo que a atual produção americana tem um grande enfoque comercial no super-herói, principalmente entre os dois principais estúdios de quadrinhos americanos, *Marvel* e *DC Comics*. É comum imaginar em países com forte influência da Pop Art que o gênero de super-heróis e os quadrinhos são a melhor combinação possível, opinião esta rejeitada por MCCLOUD, que afirma:

Primeiro: não acho que haja algo intrínseco nos quadrinhos que os restrinja a tais fantasias de superpoder. Segundo: Há anos que não somos os “melhores” nesse campo. O mercado de quadrinhos japonês e europeu do pós-Guerra demonstrou enfaticamente que a forma pode prosperar em dezenas de gêneros ao mesmo tempo, sem depender de sujeitos em colantes. (MCCLOUD, 2006, p.118)

A empatia gerada pelo aspecto humano das personagens existentes na J-Art ajudam a fidelizar o leitor/espectador, favorecendo as vendas de forma até mesmo natural. É difícil não se sensibilizar por algum traço de personalidade dos protagonistas. Tal elemento humano inerente à produção japonesa se diferencia dos alteregos dos heróis americanos. Tome-se como exemplo o Superman. Segundo ECO:

Mas o Superman só é mito com a condição de ser criatura inserida na vida cotidiana, no presente, aparentemente ligado às nossas mesmas condições de vida e de morte, ainda que dotado de faculdades superiores. Um Superman imortal não seria mais homem, mas deus, e a identificação do público com a sua dupla personalidade (identificação para a qual se excogitou a dupla

personalidade) cairia no vazio. (...) Possui as características do mito intemporal, mas só é aceito porque sua ação se desenvolve no mundo cotidiano e humano da temporalidade. (ECO, 1979, p.253)

Apesar de ser “o homem de aço”, em público ele é apenas Clark Kent, um tímido e medroso repórter vindo do interior. As naturezas do herói e do alterego são completamente opostas, não sendo possível que ambas as naturezas sejam externalizadas. Apesar de o leitor conseguir um nível de identificação com Kent, ele sabe que aquele Kent é uma representação de si mesmo e que jamais será um Superman, ao passo que qualquer um pode ser um Keitarô Urashima. Personagem principal do mangá/animê de grande sucesso *Love Hina*, Keitarô é um estudante com aproveitamento muito abaixo da média, reprovado no vestibular, desastrado e com problemas para se relacionar com o sexo oposto.

O terceiro aspecto a ser considerado é a sinergia entre as mídias. Ainda utilizando o exemplo do Superman, uma pessoa que assista ao filme *Superman – O retorno* e ao sair do cinema decida passar em uma banca de revistas ou livraria para comprar uma edição, terá uma surpresa ao constatar que as histórias são completamente diferentes. Considerando que Superman foi criado pela dupla de autores de quadrinhos Joe Shuster e Jerry Siegel para a revista *Action Comics* em 1938, são mais de 70 anos de histórias, sem previsão de término, tornando impossível uma aproximação maior entre os mercados. O mesmo ocorre com outros heróis e até mesmo com personagens infantis. Mickey Mouse, para citar apenas um, já conta com 81 anos. Existem diferenças também entre os mangás e seus respectivos animês, mas ao contrário do que ocorre com as produções americanas, tais diferenças são pequenas e propositais, ou seja, servem para permitir que o telespectador compre a revista sem se sentir entediado por ler a mesma história.

O quarto aspecto já foi parcialmente tratado acima, mas merece ser mencionado, que é justamente o fato que histórias em mangás ou animês devem ter obrigatoriamente um fim, não se prolongando indefinidamente. Por mais longa que seja a série, ela terá o seu desfecho. Esse encerramento pode até mesmo frustrar os leitores/espectadores, sendo oposto ao que esperavam ou até mesmo amargo e melancólico. Porém, mesmo que não seja o fim idealizado, ainda assim é um ponto sem retorno, e dificilmente as personagens daquela história aparecerão novamente. Nesse aspecto, guardadas as devidas proporções, pode-se comparar o mangá e o animê à novela televisiva brasileira, com um início, desenvolvimento e fim. No lugar de ser um evento traumático, muitas vezes transforma-se em catarse, possibilitando o desprendimento necessário para iniciar uma nova leitura ou assistir uma nova série, mas é comum entre os fãs haver a sensação de apego à personagem, causada pelo vazio que a ausência daquela figura gera.

O quinto ponto e talvez mais importante seja a diferença de percepção entre os produtos culturais americanos e japoneses. Nos Estados Unidos e demais países influenciados pela cultura de massa americana, os *comics*, desenhos animados e filmes de animação ainda são considerados coisa de criança, não merecendo uma atenção mais aprofundada enquanto fenômeno cultural, apenas uma distração, sendo anteriormente até queimados em praça pública. Na década de 50 foram considerados como instrumentos para perverter a juventude americana, causando delinquência juvenil, perversões sexuais e ódio racial, segundo a visão do psiquiatra Frederic Wertham em seu polêmico livro *Sedução dos Inocentes* (*Seduction of the Innocent*). Em 1997, no processo *Lee contra o estado da Geórgia*, uma das testemunhas do Governo chegou a afirmar que uma determinada seleção de títulos apreendidos seria nociva para crianças mesmo que o revendedor não tivesse sido acusado de vendê-las para menores (MCCLLOUD, 2006, p. 90).

Esse panorama é muito similar ao do Brasil atual, onde os quadrinhos são vistos como produtos para crianças. Um pai pode comprar para um filho menor uma edição de Batman sem considerar que aquele conteúdo não é indicado para a faixa etária do infante ou ainda considerar que tal título pode perverter seu filho.

Enquanto o segmento de quadrinhos e animação ainda estava desacreditado no ocidente, no Japão ele já tinha o mesmo status da cinematografia convencional ou produção gráfica clássica como a pintura tradicional. Existem diversos segmentos dentro do mercado japonês, cada um focado em uma determinada faixa etária. Tradicionalmente são classificados como *kodomo*, destinado ao público infantil; *shōnen*, voltado para jovens do sexo masculino, com ênfase no subgênero *nekketsu* (“sangue quente”, onde o resultado só é obtido através do esforço); *shōjo*, direcionado para jovens do sexo feminino; *gekigā*, vertente com traços mais realísticos, focado no público adulto (não necessariamente erótico ou pornográfico), bem como o *seinen*, para homens jovens e o *josei*, para mulheres. Além desses estilos, conta-se ainda com o *arubaito*, para trabalhadores e profissionais liberais em geral e os pornográficos, conhecidos como *hentai* (estranho), dividido em *ero-guro* (erótico grotesco), *yuri* (homossexualismo feminino) e *yaoi* ou *boys love* (homossexualismo masculino). O segmento adulto de animação japonesa tornou-se internacionalmente conhecido por produções como *Akira* de Katsuhiro Otomo ou as obras de Hayao Miyazaki, como *Mononoke Hime*, *Sen to Chihiro*, *O Castelo Animado* e outras produções de seu estúdio, o GIBLI. Para que se possa conceber o nível de esmero na produção das animações, para a produção de *Akira*, lançada em 1982, foram desenvolvidas 72 tonalidades de cores inexistentes nas paletas da época, sendo animado basicamente de forma manual. O mesmo empenho nos detalhes pode ser percebido na versão mangá. A edição americana de *Akira* foi a primeira série regular de

quadrinhos no mundo a utilizar o sistema computadorizado de colorização, processo este comandado por Steve Oliff, diretor da Olyoptics com autorização da editora Kodansha e do próprio Katsuhiko Otomo (OTOMO, 1992, pp.64,65).

Assim, o público médio no Japão lê mangá e assiste animê de maneira natural, e para o povo japonês, o mangá tem tanta importância quanto um periódico ou um livro. Diversos livros são transpostos para o formato mangá com o objetivo de atingir um público maior. Produzido pela editora Shogakukan, a série *Nippon no Rekishi* (A História do Japão), em 20 volumes, faz parte do currículo de ensino de história para os alunos japoneses, presente em todas as bibliotecas do país. O mangá atua como formador de novos leitores e esse processo não ocorre apenas no Japão, mas em todos os países onde os mangás são atualmente publicados, como o Brasil, por exemplo, hoje contando com três editoras especializadas neste segmento: a JBC – Japan Brazil Communication, fundada em 1992 em Tóquio, a nacional Conrad editora e a Panini Comics, divisão da italiana Panini Group, atuante no Brasil, Argentina, Chile, França, Itália, Alemanha, Hungria, Portugal, Espanha e Reino Unido. De acordo com GUSMAN, o mangá é “hoje, o principal formador de leitores de quadrinhos do mercado brasileiro” (LUYTEN, 2005, p.79). ROSA afirma que:

O poder visual da narrativa dos quadrinhos japoneses, bem como sua abordagem criativa (comum na melhor das artes sequenciais do mundo), com a construção de seus personagens por meio de recursos literários, grafismos com as artes plásticas, composições e escolha de cenas das páginas com linguagem cinematográfica, faz das HQs uma das mídias mais completas, que não a tornam apenas popular, mas que em seu aspecto ‘pop’ tem poder elucidativo, contestador e didático. Isso é visível nos quadrinhos japoneses aqui no país, pois é evidente o novo formador de leitores de HQs. Essa posição lhe possibilita uma função sociopedagógica muito forte e infelizmente muitas vezes subestimada. (Idem, Ibidem. p. 101)

4 – A VIOLÊNCIA E A J-ART: IMPLICAÇÕES PARA A INFÂNCIA E JUVENTUDE

Um dos aspectos que devemos levar em consideração sobre mangás e animês é o seu papel sócio-pedagógico, fato este que nos aponta para a reflexão do que pode ser compreendido como Pedagogia Social. Comumente a pedagogia social é compreendida hoje no sentido da “assistência para a juventude extra-escolar”. Isto tem seus motivos, já que para vários pesquisadores, “a pedagogia social é tida como a profissão para atuar na solução de conflitos sociais em programas de assistência para a juventude fora da escola” (MÜRHEL, 2008, p. 285). Entretanto, a Pedagogia Social apresenta múltiplas definições, o que dá a ela uma característica peculiar. Cândida Moraes, pesquisadora e professora do curso de Pedagogia da Universidade Estadual da Bahia (UNEB) conceitua a Pedagogia Social como:

Uma ação teórico-prática, sócio educativa, realizada por educadores ou agentes sociais. Ela pode ser vista como um campo de estudo onde a conexão entre Educação e a Sociedade acontecem de forma prioritária, ou ainda, uma esfera de atividades que acontecem em diferentes espaços não formais de educação e que combatem e amenizam os problemas sociais por meios de ações educacionais (MORAES, p.1).

Se mangá e animê ajudam na formação de novos leitores e são uma ferramenta com forte apelo sociopedagógico, ou seja, uma ferramenta que auxilia no combate de problemas sociais na visão de alguns pesquisadores, outros discutem que existe demasiada violência nesses materiais, e isso poderia levar jovens e adolescentes a comportamentos violentos. Esse é justamente um dos aspectos preocupantes para os pesquisadores dos setores de Educação, Comunicação e também de Saúde atualmente, o impacto

de produções violentas na formação psíquica e social do público infanto-juvenil. Tal preocupação remonta às pesquisas que se iniciaram na década de 60 em vários países sobre a produção midiática e seus efeitos, especialmente a violência na mídia.

Existem diversos modelos para a investigação da violência na mídia e seus efeitos, porém três modelos teóricos são predominantes: a teoria da aprendizagem social de Bandura, a teoria dos efeitos preparatórios de Berkowitz e a teoria dos roteiros de Huesmann (KIRSCH, 2006).

Teoria da aprendizagem social: Segundo esta teoria, as crianças, em especial, reproduziriam os padrões de comportamento apresentados pelos programas de televisão. Assim, brincariam de cowboy e bandido após assistirem um *western* ou de patrulheiros espaciais caso a programação fosse futurística.

Teoria dos efeitos preparatórios: Cada indivíduo reagiria de maneira diferente à programação. Por exemplo, pessoas suscetíveis à depressão tenderiam a assistir materiais com conteúdo sombrio ou violento e, por conseguinte, exportariam o conteúdo do que assistiram para suas relações cotidianas.

Teoria dos roteiros: Esta teoria afirma a existência de scripts sociais, assimilados desde a infância e utilizados para regular o comportamento social dos seres humanos, constituindo a base da cognição social, aquilo que determinaria qual o comportamento adequado em cada situação social. Ao expor a criança à violência em programas de TV, ela teria uma cartela de scripts violentos para utilizar no futuro. Em resumo, a exposição precoce à violência formaria indivíduos violentos (BANDURA, 2001).

Apesar da abrangência dos três modelos, todos os três tem a lacuna de excluir da equação as características culturais da sociedade que produz os materiais midiáticos a serem analisados. Tal exclusão torna a análise passível de falhas pelo

universo simbólico ser incognoscível aos padrões estipulados por determinada sociedade. E isso ocorre quando pensamos nos produtos midiáticos japoneses avaliados à luz da cultura brasileira.

A maioria dos desenhos japoneses transmitidos no Brasil envolve situações do cotidiano japonês, especialmente o ambiente escolar. No Japão, a educação dos jovens passa por três instâncias: o professor responsável por determinada classe pelo período de um ano, que passa a maior parte do dia com os alunos. Após as aulas regulares, os alunos frequentam as atividades dos clubes optativos, cada um com um tema específico de interesse do aluno, como atletismo, xadrez, fotografia ou jornalismo entre outros. Tais clubes também contam com a orientação de professores selecionados para conduzir as atividades. Fora do ambiente escolar, os alunos são de responsabilidade da polícia local. Então, quando em trânsito para a escola ou retornando dela, as crianças e adolescentes japoneses passam para a tutela da polícia, que é orientada a acionar o professor responsável de cada aluno em qualquer situação irregular, como alunos em ambientes adultos ou trafegando sem adultos tarde da noite. Somente no ambiente residencial é que o aluno passa a ser de responsabilidade da família. Em casa é um filho, uma filha, mas ao sair de sua residência, é um ser social acompanhado por outros adultos que não seus familiares, uma relação estratificada e baseada em um rigoroso sistema hierárquico, onde os professores, ou *sensei* (“aquele que nasceu antes”) cuida dos alunos, respectivamente *senpai* (“veteranos”) e *kouhai* (“calouros”) até que estes ingressem no nível superior.

Tal sistema é inexistente no Brasil e seria considerado inconcebível em várias regiões do país, como o Norte ou Nordeste, na qual cada adulto é “aglutinado” ao círculo familiar por ser considerado um “tio” ou “tia”, prática incentivada pelos pais. Em

raros casos as crianças são abordadas pela polícia, e mesmo quando o são, normalmente é por vadiagem ou para acareação sobre algum delito praticado. O juizado de menores e os conselhos tutelares efetuam um grande trabalho, em especial na época de festas como Carnaval e Réveillon, mas longe de ter a abrangência necessária. As escolas de maneira geral não contam com um sistema de ensino em regime integral, então os jovens brasileiros passam a maior parte de seu dia com a única companhia que lhes sobra: a televisão. Se na teoria da aprendizagem social, os jovens reproduziriam um padrão ao assistir um desenho animado, como poderiam emular no Brasil aquilo que assistem em produções japonesas se isso não é sequer próximo à nossa realidade? A mesma questão se dá com os outros dois modelos: o que então as crianças emulam se não é o ambiente escolar japonês? Para tentar responder essa pergunta, precisa-se avaliar o que ocorre de extraordinário nos desenhos e mangás, aquilo que foge da normalidade das salas de aula.

As produções que chegam ao Brasil geralmente se enquadram em dois grupos: *shoujo* e *shōnen nekketsu*, já classificados acima, mas que agora serão mais bem detalhados. O material *shoujo* é voltado para jovens do sexo feminino, mas também encontra um bom público entre os rapazes. No Brasil, seu maior expoente é a obra de fantasia *Sailor Moon*, onde a jovem Serena, protagonista da história atrapalhada e com notas escolares abaixo da média descobre que é a princesa do reino da Lua e deve proteger a Terra de seres malignos que querem destruir o mundo. Para ajudá-la na tarefa, outras *sailors* (“marinheiro” em inglês. Faz referência ao uniforme típico das colegiais japonesas, que lembra um uniforme de marinheiro) são arregimentadas para combater as forças do mal, sendo colegas de classe na mesma escola. Apesar das lutas, não há sangue, as jovens tem tempo para sonhar com um príncipe encantado, encarnado pelo personagem *Tuxedo Mask* (“mascarado de smoking”). Os dilemas das personagens também

são mais próximos ao universo feminino, como o primeiro beijo ou as notas na escola. As questões familiares também são importantes no gênero, como a ausência dos pais ou rivalidade entre irmãs. Tal discussão se revela pertinente para as jovens brasileiras que assistem ou lêem *Sailor Moon* por refletir algo próprio de sua idade e de certa maneira universalizado. Outras produções *shoujo*, porém são mais contundentes em questões voltadas à Saúde, como é o caso de *Peach Girl*. O mangá (distribuído no Brasil pela Panini Comics) gira em torno das desventuras vividas por Adachi Momo, uma jovem colegial que é tratada de forma pejorativa por ser mais bronzeada que suas colegas.

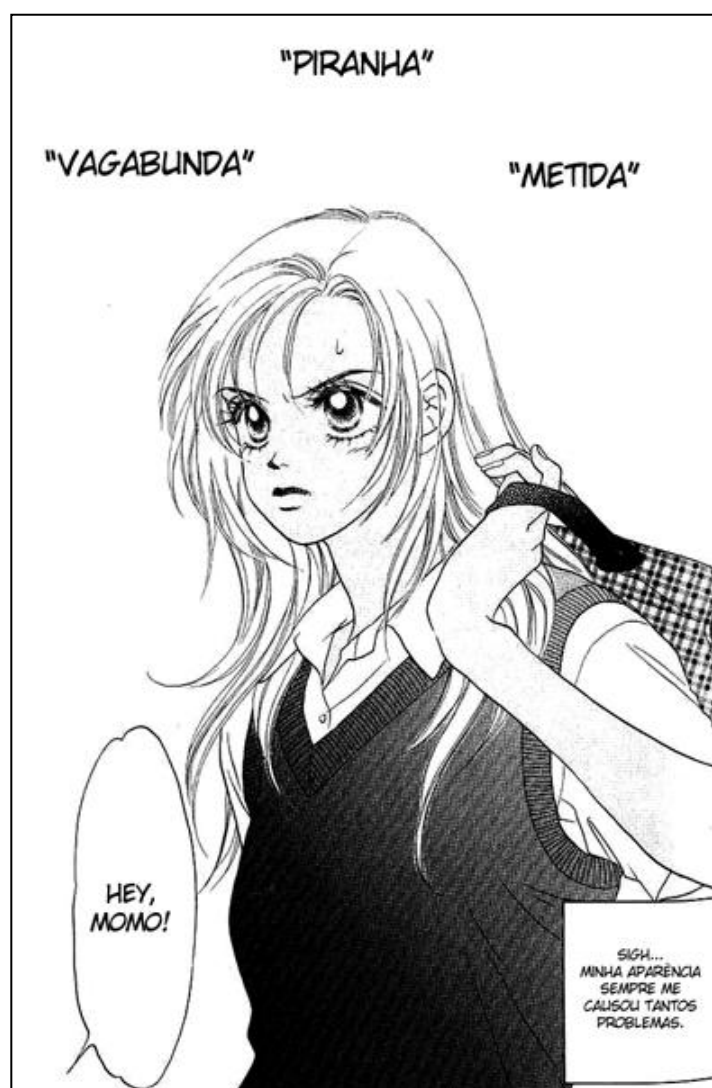


Figura 2 – UEDA, M. *Peach Girl*, 2003, cap. 1, p. 4.

No Japão, o padrão de beleza estipulado desde o período feudal determina que as mulheres atraentes: devem ser magras e ter a tez alva, especialmente na região do pescoço, indicativos de classe e elegância, pois apenas as trabalhadoras rurais tinham a pele escurecida pelo sol. Momo é classificada pelos colegas de escola como uma *kogal* (anglicismo contraído de *kôkôsei gyaru* – colegial) devido ao seu tom de pele. As *kogal* são conhecidas por seu comportamento extravagante, gírias próprias, pele bronzeada artificialmente com cabelos quimicamente branqueados, mas principalmente pela prática de *enjo kôsai* (encontro compensatório), a prática de encontrar com homens mais velhos, incluindo eventualmente a prostituição amadora para financiar seu estilo de vida. Ao ser rotulada como *kogal*, as moças passaram a evitar sua companhia e os rapazes a cortejam na esperança de obterem favores sexuais. Ao longo da história, Momo também sofre investidas verbais e físicas de pessoas que a chamam de “fácil” e outros termos de baixo calão.

A violência contra personagens também pode ser encontrada nos mangás *shōnen nekketsu* (rapaz jovem sangue quente, esquentado), cujo título mais conhecido no Brasil atualmente é *Naruto*. A personagem principal é o jovem ninja Uzumaki Naruto, que teve um monstro aprisionado em seu corpo quando ainda era um bebê. Seus pais morreram combatendo o monstro, juntamente com vários outros habitantes da Aldeia da Folha Oculta (*Konohagakure no Sato*). Os adultos da aldeia receberam ordens diretas dos anciãos para que não comentassem a ninguém que Naruto era o hospedeiro de um monstro destruidor e ao invés de se absterem de comentários, instruíram seus filhos para que evitassem o contato com o jovem. Órfão e excluído do convívio social, não tardou a concluir que pregar peças e agir de forma ridícula fossem os únicos recursos disponíveis para que o restante da aldeia reconhecesse sua existência. Naruto enfrenta a solidão, a

violência verbal e física, a negligência e o abandono na esperança de que alguém um dia o reconheça como um ser humano útil e especial. Muitas vezes tal reconhecimento vinha após lutas extenuantes, em geral contra adversários com angústias similares às dele, que após o embate passavam de oponentes a aliados. Essa é a síntese do pensamento *shōnen nekketsu* onde algo só é realmente conquistado se você lutar por aquele objetivo. Apesar da violência inerente ao gênero, a amizade é o atributo mais valorizado, o maior bem que alguém pode conquistar.



Figura 3 – KISHIMOTO, M. *Naruto*, 2007, cap. 1, pp. 31, 32.

Há forte crítica não apenas dos profissionais de Saúde, mas também por parte do público ao resultado final das produções exibidas na TV no Brasil, só que com escopos

diametralmente opostos. A série *Naruto*, adaptação animada do mangá, é uma das mais populares dentro e fora do Japão atualmente, exibida no Brasil pelo canal aberto SBT e no sistema cabo através do Cartoon Network. As reclamações vão da dublagem (existe moderação da linguagem em relação ao original) aos cortes feitos para a adequação à faixa etária graças à violência gráfica presente, algo culturalmente reconhecido no Brasil. Para enquadrar *Naruto* dentro da classificação para a faixa etária de 10 anos, vários cortes são realizados. O mesmo se dá na versão impressa no Brasil, pela editora Panini, onde as críticas se direcionam a tradução de alguns termos e censura com fito de adequação à classificação etária. Os fãs desejam um material mais similar ao japonês, com a incidência de violência verbal e gráfica, mas não sem propósito.

PADRÃO JAPONÊS X PADRÃO AMERICANO

Naruto, Momo e outros personagens japoneses compartilham um problema comum. No Brasil, jovens e adolescentes sofrem com o mesmo problema: a prática de bullying e outras formas de violência. Isso gera identificação com o público. Mas até que ponto isso é decorrente da exposição a produtos de massa japoneses? São os mangás e animês que alimentam a violência infanto-juvenil no Brasil e no mundo? Os resultados dos estudos realizados por Sachiko Imaizumi Kodaira, pesquisadora sênior da *NHK Broadcasting Culture Research Institute* demonstram que, apesar da quantidade de cenas de violência em produtos japoneses ser de fato similar às encontradas em produções animadas norte-americanas, como *Mickey e Donald*, existe um diferencial na natureza da violência representada nas produções nipônicas, mais realista e contextualizada. A violência *cartoon* costuma ser gratuita, com o propósito de provocar o riso através da estranheza da situação. *Pica-Pau* apresenta diversas cenas por episódio onde é comum enganar, explodir e assassi-

nar de diversas formas outros personagens do desenho. Outro clássico ainda em exibição é *Tom e Jerry*. Os personagens apresentam traços de sadismo, tão evidente que outros desenhos animados o parodiam como é o caso de *os Simpsons* com o seu *Comichão e Coçadinha*, que mostram cenas de violência extrema entre os dois animais apenas para entreter Bart e Lisa. Para Kodaira, "algumas representações particulares que são aceitáveis em uma sociedade podem ser vistas como violentas demais em outra" (KODAIRA, 1999, p. 115).

As principais diferenças em relação à programação ocidental de acordo com uma pesquisa realizada na Ásia, inclusive no Japão atesta que os conflitos intrafamiliares e problemas interpessoais são mais ressaltados nos países asiáticos, com ênfase no sofrimento das vítimas. Os protagonistas sofrem mais que os antagonistas nas histórias, um reflexo direto da cultura *nekketsu*. Além disso, a violência apresentada na TV é mais explicitada, como as imagens de sangue nas agressões físicas. Isso se deve à tradição do *bushidô*, o caminho do guerreiro. Oriundo do *bujutsu* (ciência militar), o *bushidô* é a tradição filosófica que permeia as chamadas artes marciais e tem no chamado *Bun Bu Ryo Dô* ("o caminho da pena e da espada") o seu eixo central, enfatizando não apenas o aprendizado da literatura (*bun*), mas também das artes bélicas (*bu*). As lutas em geral são entendidas não apenas como formas de esporte ou como manifestações de violência física, mas elevadas ao status de arte, pelo empenho necessário, as tradições e o ensino filosófico que as permeia. Por isso, a violência japonesa é motivada, existe um fator que justifica a existência dela ao passo que na estética *toon*, a violência é normalmente praticada sem razão aparente. O japonês de modo geral consome produtos violentos, muitos considerados até mesmo ultraviolentos, termo cunhado em 1962 por Anthony Burgess para sua novela distópica *A Clockwork Orange* ("Laranja Mecânica", no Brasil). O conceito de ultraviolência envolve violência em excesso ou injustificada, uti-

lizada como meio de estimular sensorialmente o observador, através de cenas que contenham sexo, tortura, sadismo e outros elementos degradantes. Alguns críticos rotulam tal nível de violência como “*torture porn*”, sendo o termo *porn* utilizado com o sentido de explícito. Aplicado principalmente aos filmes, também tem sido relacionado com mangás e animês. Frederico Feitoza, mestre em Comunicação pela Universidade Federal de Pernambuco (UFPE), apresenta as características gerais do gênero:

As cenas se caracterizam por intensas representações de uma escatologia da agressividade, da exibição explícita da tortura, da mutilação do corpo humano, do sadismo dos serial killers e do sofrimento excessivo de suas vítimas, que apelam, como na pornografia, para uma afecção abertamente fisiológica no espectador, embora neste caso, a excitação sexual dê lugar à náusea e ao mal-estar. (FEITOZA, 2009, p.2)

VIOLÊNCIA GRÁFICA X VIOLÊNCIA SOCIAL

Os mangás *Battle Royale* (ver anexos A e B), *Gantz* (anexo C) e *MPD Psycho* (anexo D) são exemplos desse gênero, todos publicados no Brasil. Mas apesar de ter uma grande quantidade de conteúdos violentos na mídia, o Japão apresenta uma taxa de criminalidade baixa se comparada com outros países, inclusive o Brasil. De acordo com a tabela oficial elaborada pelo Bureau de Estatísticas do Diretório Geral para Planejamento Policial (Padrões Estatísticos) e o Instituto de Pesquisa e Treinamento em Estatística de 2005, ocorreram 31.250 ocorrências policiais registradas. Mais de 82,0% destes registros foram latrocínios (cerca de 55,0%) e acidentes com veículos (cerca de 27,0%, consistindo de negligência causando mortes ou lesões e condução perigosa causando mortes ou lesões), seguido por crimes intelectuais (cerca de 3,2%) e crimes violentos

(cerca de 2,2%)¹⁶. Kodaira argumenta que a razão para o baixo índice de crimes violentos se dê justamente pelo material midiático disponível. "Pode ser que os japoneses tenham a aliviar seu estresse assistindo a programas violentos na TV e jogando jogos violentos de videogame" (KODAIRA, 1999, p.119). Percebe-se que a relação entre conteúdos violentos e comportamentos violentos deixa de ser causal. Outros fatores contribuem para que ele ocorra, como lares desestruturados e um aumento de violência na sociedade, sendo apenas um de muitos problemas.

A VIOLÊNCIA E A MÍDIA: MUITO ALÉM DO BULLYING

Não é apenas de bullying que se constitui a violência contra crianças e adolescentes. Paulo Sérgio Pinheiro, professor e pesquisador independente contratado a pedido do então Secretário-Geral das Nações Unidas, Kofi Annan, vai além e explica que:

A violência contra as crianças inclui violência física, psicológica, discriminação, negligência e maus-tratos. Ela vai desde abusos sexuais em casa a castigos corporais e humilhantes na escola; do uso de restrições físicas em casa à brutalidade cometida pelas forças da ordem, de abusos e negligência em instituições até às lutas de gangs nas ruas onde as crianças brincam ou trabalham; do infanticídio aos chamados “crimes” de honra. (PINHEIRO, 2006)

O panorama apresentado pelo estudo elaborado por Pinheiro é estarrecedor, especialmente se levarmos em consideração que diversos casos de violência continuam incógnitos, seja por silêncio das vítimas ou por omissão de terceiros. Intitulado como *Report of the independent expert for the United Nations study on violence against chil-*

¹⁶ Ministério de Assuntos Internos e Comunicação (Japão). Disponível em: <<http://www.stat.go.jp/english/index/official/214.htm>>. Consultado em 09 jul. 2011.

dren, o relatório, que é baseado no estudo em profundidade Pinheiro, nomeado pelo Secretário-Geral nos termos de resolução 57/90 da Assembleia Geral de 2002, apresenta uma visão global da violência contra crianças e propõe recomendações para prevenir e responder a esta questão. São apresentadas informações sobre a incidência de vários tipos de violência contra a criança dentro da família, escolas, instituições de cuidados alternativos e instalações de detenção, lugares onde elas trabalham e comunidades. Acompanhado por um livro que fornece uma descrição mais detalhada do estudo, foi elaborado através de um processo participativo que incluiu pesquisas em níveis regionais, sub-regionais e nacionais, além de reuniões com especialistas na temática e visitas de campo. Muitos governos também forneceram respostas abrangentes através de um questionário enviado pelo pesquisador em 2004.

Pinheiro identifica a ocorrência de atos de violência nos cinco contextos ou ambientes já mencionados: lar e família; escola e sistema educacional; sistema de cuidado e judicial; sistema de trabalho e na comunidade. Segundo estimativas da Organização Mundial da Saúde (OMS), no ano de 2002, cerca de 53.000 crianças entre 0 a 17 anos de idade foram vítimas de homicídio; A Organização Mundial do Trabalho (OIT) calcula que em 2000, aproximadamente 5.7 milhões de crianças realizavam trabalhos forçados ou escravo, 1.8 milhões tiveram envolvimento em pornografia e prostituição, além de 1.2 milhões que foram vítimas de tráfico humano. A média de crianças e adolescentes em idade escolar que afirmaram serem vítimas de bullying nos 30 dias anteriores à pesquisa realizada nas escolas oscilou entre 20% e 65% em 16 países em desenvolvimento analisados dentro do âmbito do Inquérito Mundial sobre Saúde. Crianças detentas em instituições correcionais são frequentemente vítimas de atos de violência perpetrados por funcionários de tais instituições, tanto para exercer controle ou castigo, na maio-

ria das vezes como retaliação a infrações menores, como desordem ou furto e os castigos corporais e outras formas de punição violentas são interpretados como medidas disciplinares legais e reconhecidamente aceitáveis em instituições penais de 77 países (PINHEIRO, 2006, p. 22).

Essas formas de violência são assimiladas e aceitas culturalmente. O tipo de violência encontrado no Brasil é diferente daquele visto nos Estados Unidos ou Europa. Um exemplo disso é a maior incidência de casos fatais de violência entre jovens americanos, dada a maior facilidade no acesso a armas de fogo, ao passo que no Brasil a maioria dos casos se dá por armas de contusão ou cortantes. Mas apesar de ser um fenômeno cultural, não há consenso sobre como cada cultura assimila tais comportamentos. Pesquisadores americanos tendem a estabelecer uma ligação causal entre mídia e violência. Como na teoria matemática de Shannon e Weaver, se a mensagem é violenta em sua origem, será interpretada de igual forma em seu receptor (MATTELART, MATTELART: 2009, p. 61). O sistema de transmissão da mensagem por meio telefônico serviu de inspiração para o estabelecimento dessa teoria. Dentro do modelo de Shannon e Weaver, o processo comunicacional inicia-se na fonte ou emissor, que gera uma mensagem para comunicar. O emissor seleciona a partir de um conjunto de possibilidades a mensagem escolhida. Em seguida, o emissor atua sobre a mensagem e a codifica transformando-a num sinal capaz de ser transmitido através de um canal. No caso do telefone, o sinal é transformado pelo aparelho em energia elétrica para que possa ser enviado por fios. O canal é simplesmente o meio utilizado para a transmissão do sinal desde o emissor até ao receptor, neste caso, a linha telefônica. O canal, portanto, é o meio que permite a passagem do sinal, e é também nele onde pode incidir a fonte do ruído. É possível que no processo de transmissão da mensagem através do canal de comunicação, ele-

mentos que não são fornecidos intencionalmente pela fonte de informação sejam incorporados à mensagem original. Estes elementos estranhos são chamados de ruído, que impedem que se obtenha a compreensão integral da mensagem emitida e podem ocorrer de diversas maneiras, como descontextualização da mensagem ou ignorância sobre o código utilizado (MATTELART, MATTELART: op. cit.). Na Europa segue-se um modelo diferente da matriz transferencial e acredita-se que as relações estritamente causais da violência receberam atenção exagerada, sendo demasiadamente difícil demonstrar uma relação direta de causa e efeito.

Tais pesquisas são praticamente inexistentes no Brasil, com foco quase que exclusivo na psiquiatria, o que prejudica a adoção de práticas de prevenção da violência contra crianças e adolescentes e também de promoção da Saúde. A ausência de pesquisas pode acarretar em resultados precipitados, como a demonização de determinados meios de comunicação ou veículos. Em 2004 havia 420 milhões de páginas cadastradas com conteúdo pornográfico, que em 2005 correspondia a 63,4 milhões de visitantes únicos ou 37,2% da audiência na internet¹⁷. E apesar do conteúdo distribuído na internet hoje ser pornográfico, não se pode caracterizar a internet como “errada” ou “má” ou ainda “pornográfica”. Existem projetos de monitorização da rede para propiciar um ambiente mais saudável para o acesso infantil, iniciativas como o COPINE (*Combating Paedophile Information Networks in Europe*), desenvolvido por pesquisadores da Universidade de Cork, Irlanda em 1997, cujo trabalho é coletar, catalogar e identificar menores vitimados por pornografia infantil além de evitar o surgimento de novas vítimas. As imagens são então catalogadas por seu conteúdo, seja pornográfico ou com conotações pedófilas, independente da definição legal de pornografia. Por ser um sistema limi-

tado, ele atua rastreando newsgroups, sendo 16 deles fontes de pornografia infantil reconhecidas. Em menos de quatro anos, o projeto já contava com mais de 80.000 imagens e filmes, variando do inofensivo ao sadismo e bestialidade (TAYLOR; QUAYLE; HOLLAND, 2001).

Outro exemplo de projeto que visa fazer com que a internet seja um ambiente saudável é o CyberAngels. Braço eletrônico da organização não governamental Guardian Angels, sediada nos Estados Unidos, o grupo atua desde 1995 ensinando práticas seguras de navegação na rede para crianças e adolescentes, recebendo o *President's Service Award*, a mais prestigiosa forma de reconhecimento presidencial por trabalho voluntário nos Estados Unidos nos anos de 1998, 2004, 2005 e 2006, entre outros prêmios. O grupo conta com capítulos em diversas partes do mundo, inclusive no Brasil¹⁸.

O mesmo princípio pode e deve ser aplicado aos quadrinhos, aos mangás e aos animês. Ao invés de se estabelecer a relação direta entre causa e efeito, é necessário entender que um mangá violento não é sinônimo de violência infantil, que existe uma segmentação etária e de gênero, além das diferenças sociais e culturas inerentes a estes produtos e tais diferenças devem ser respeitadas e compreendidas. Nas palavras de MCCLOUD:

O ataque de Wertham aos quadrinhos pareceu gerar uma epidemia de hostilidade pública, mas a sua foi uma infecção oportunista. O sistema imunológico dos quadrinhos fora enfraquecido anos antes por afirmações frequentes de que eles eram uma forma artisticamente falida e que as crianças eram seu único público possível. O Código dos Quadrinhos ajudou a perpetuar ambas as ideias, assegurando que a maior aspiração da indústria durante anos seria produzir “entretenimento inócuo” para os jovens... A percepção pública IMPORTA. Enquanto a

¹⁸ My Kids Browser. Internet Pornography Statistics. Disponível em: <www.mykidsbrowser.com>. Consultado em 06 mar. 2011.

comunidade em geral achar que os quadrinhos, por natureza, não têm valor social e, por natureza, só servem para crianças, acusações de obscenidade sempre atingirão o alvo. (MCCLLOUD, 2006, pp. 88, 89)

Enquanto a percepção pública se mantiver orientada com a relação de causa e efeito, especialmente nos meios de Comunicação e Saúde, não será possível compreender que tais produtos de massa são um meio adequado de propagar mensagens em favor da sociedade. Os quadrinhos são uma *linguagem*, não apenas desenhos. É uma forma de narrativa com a utilização de imagens posicionadas de forma que se obtenha a sensação de passagem do tempo. Grosso modo, pode-se dizer que até os hieróglifos egípcios eram uma forma de quadrinhos, pois suas imagens representavam ideias e conceitos. Essa linguagem tem um vocabulário próprio e rico, com símbolos visuais de diversas espécies e formas, onde imagens inertes podem transpassar emoções variadas e como tal, é passível de diversas aplicações, incluindo a Pedagogia Social como já foi citado anteriormente. Um exemplo da utilização dos mangás é a história em quadrinhos “Marta e Serginho – na onda da Lei Maria da Penha”.

¹⁸ CyberAngels. Disponível em: < <http://www.cyberangels.org>>. Consultado em 10 mar. 2011.

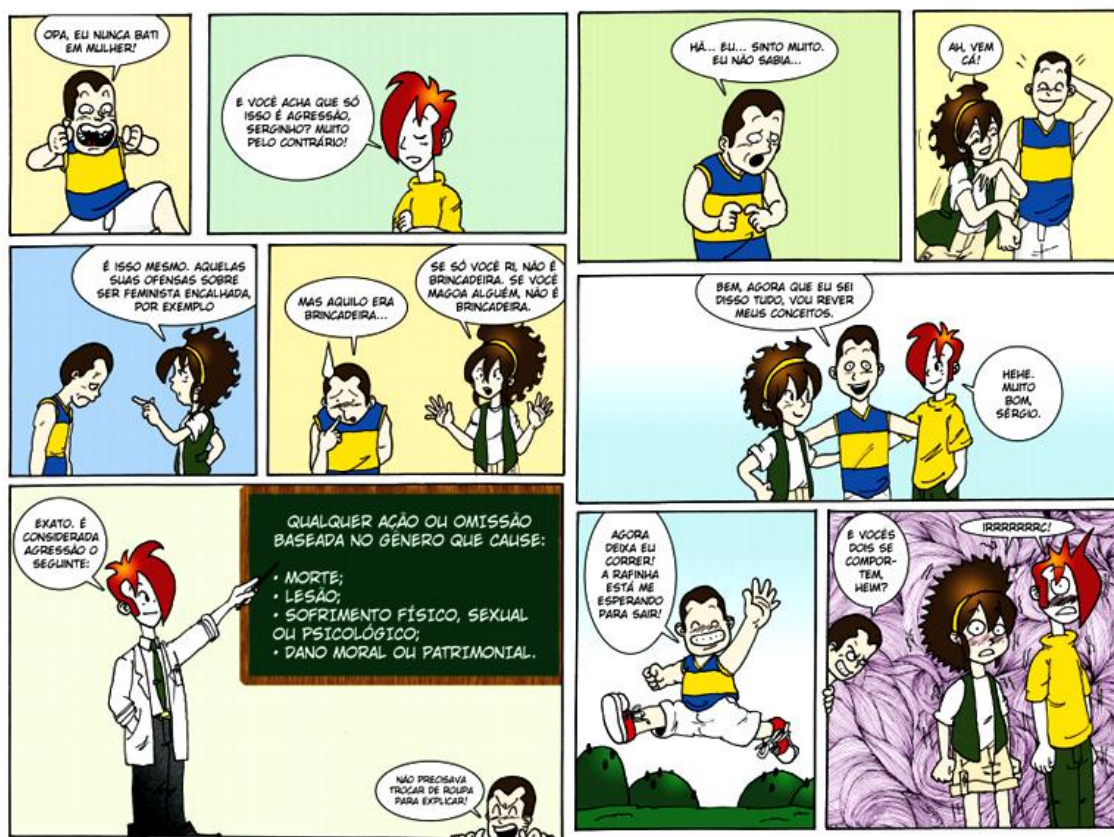


Figura 1.4 – RIZZARO, F. *Marta e Serginho - na onda da Lei Maria da Penha*, 2008, pp. 17, 18.

Produzida por solicitação do Núcleo de Estudos de Políticas Públicas e Direitos Humanos (NEPP-DH) da Universidade Federal do Rio de Janeiro e em parceria com Centro de Referência de Mulheres da Maré Carminha Rosa (CRMM-CR), o mangá aborda de maneira lúdica e informativa assuntos como a violência contra a mulher, consequências penais, formas de proteção e afirmação, telefones úteis e locais de apoio ao longo da interação entre dois irmãos, Marta e Serginho. A estética mangá e sua popularidade favoreceram a distribuição e aceitação, com 5000 exemplares impressos em cores na primeira edição e perspectiva de segunda edição.

5 – CONCLUSÃO

É difícil não perceber o impacto da cultura pop japonesa nos meios de comunicação de massa ao redor do mundo. Seja em termos estéticos ou estilísticos, a J-Art se faz presente nos mais diversos segmentos da comunicação atual. Porém, é preciso que se compreenda que o mercado internacional não é o foco da produção cultural japonesa, muitas vezes estranha para o grande público, mas justamente por não se impor a este público, acaba sendo adotada como substituta à cultura pop americana, que tem viés ícone-colonizador. Com a liberdade de escolher finalmente, tal público usualmente se torna ferrenho defensor das manifestações culturais nipônicas, exatamente pelo fato de poder optar qual forma cultural quer consumir. Mesmo que o foco primário não se constitua no mercado externo, a produção japonesa tenta encontrar meios de agradar o seu público estrangeiro, como no caso do mangá e animê *Capitain Tsubasa*, cujo protagonista jogou profissionalmente no time paulista São Paulo Futebol Clube. A vida de Ayrton Senna foi transformada em mangá e veiculada na *Shuukan Shōnen Jump*. E ao contrário do que seria de se supor, essa assimilação ocorre inclusive em países declaradamente opostos ao Japão. Na Coreia do Sul, cujo passado militar contra as invasões japonesas é absolutamente sangrento e de ódio mútuo, tal sentimento é alimentado anualmente com a visitação por parte de cada primeiro-ministro japonês ao santuário xintóista de Yasukuni, localizado em Tóquio. Erigido em 1869 com o objetivo de homenagear os soldados japoneses mortos em combate durante chamada Guerra *Boshin*, é encarado como uma apologia ao militarismo imperialista japonês, por arrolar no chamado Livro das Almas uma lista com nomes de 2.466.532 soldados japoneses e coloniais, sendo

27.863 coreanos leais à causa japonesa, mortos em conflitos bélicos. Entre os arrolados como *kamis* habitantes do templo, ou seja, espíritos cultuados nas tradições xintoístas se encontram catorze criminosos de guerra condenados da Segunda Guerra Mundial (NELSON, 2003) e isso gera polêmicas discussões entre a Coréia e o Japão há mais de 60 anos. Seria de se esperar que nenhuma forma de cultura japonesa sobrevivesse na Coréia do Sul, mas o que ocorre é justamente o contrário. Com seus *manwha* (também conhecidos como *hangul* ou *hanja*), a população coreana continua a consumir uma forma regionalizada de produto japonês, o mangá, porém escritos no sentido ocidental de leitura e não na forma japonesa. Tal processo só ocorreu pelo caráter assimilativo da cultura pop japonesa, amalgamada às questões culturais locais, gerando um produto único, ao passo que a indústria cultural americana simplesmente eliminaria a concorrência local para dar lugar aos produtos de origem americana. Se tal feito foi possível numa nação estigmatizada pela guerra, quais não seriam as implicações em países neutros ou favoráveis ao Japão? Temos como exemplo o Brasil, a maior colônia japonesa no exterior, com cerca de 1.485.000 habitantes tendo origem nipônica. Desde a década de 60 que consumimos intensamente produtos culturais provenientes do Japão. De *National Kid* ao *Jaspion*, passando por febres absolutas como Cavaleiros do Zodíaco, *YuYu Hakusho*, *Dragon Ball* e *Pokémon*.

Milhares de crianças e adolescentes (e até mesmo adultos) passavam suas tardes acompanhando na extinta TV Manchete às aventuras de Seiya e os Cavaleiros de Bronze para proteger a jovem Saori Kido, reencarnação da deusa Athena. Era corriqueiro ouvir jovens das periferias e dos bairros nobres gritando frases de efeito e nomes mirabolantes dos golpes de seus guerreiros preferidos em suas brincadeiras. O mesmo se deu com os Torneios das Trevas dos personagens de *YuYu Hakusho*, série sobrenatural des-

tinada ao público adolescente ou ao onipresente “*kamehameha*”, golpe favorito de Goku, protagonista da série *Dragon Ball*, série esta que recentemente ganhou uma versão hollywoodiana, com atores caucasianos chamada de *Dragon Ball Evolution*. Por tudo isso, é absolutamente pontual ter um maior entendimento sobre a indústria cultural japonesa, seu cosmo iconográfico e simbólico, seus produtos e manifestações. Citando LUYTEN, “os mangás já são um volumoso capítulo na história dos quadrinhos e da comunicação de massa no século XX”¹⁹. É preciso ter o entendimento que o hábito de ler mangás ou assistir animês tem um aspecto produtivo e informativo, além de auxiliar crianças e adolescentes a visualizarem práticas que são violentas e leva-las ao entendimento que aquilo que o protagonista sofre é bullying ou qualquer outra forma de violência, que tal ato deve ser combatido socialmente através das medidas cabíveis e que isso faz parte de sua realidade social. O jovem que se identifica com a agressão sofrida contra Momo ou Naruto nos mangás e animês passa a ter consciência de que aquele não é um fenômeno isolado, que ele não é o único a ser alvo de uma eventual agressão e passa a questionar a legitimidade do ato do agressor, buscando meios para cessar a violência. Mesmo quando o material é ultraviolento e não é destinado ao público infanto-juvenil, existe uma reflexão sobre o seu conteúdo. O articulista Felipe Jordani comenta que “*Battle Royale* inova ao utilizar violência física e psicológica extrema em sua narrativa sem deixar de trazer reflexões sobre a moral, o valor da vida e o que as pessoas são capazes de fazer pela sobrevivência” (JORDANI, 2011). É diferente do culto ao *serial killer* americano, da glorificação da violência pela violência, onde a catarse coletiva é obtida em espetáculos de gladiadores televisionados, como os torneios de “vale tudo”. Não há uma razão para que ela exista, é apenas parte do entretenimento, tal como na are-

¹⁹ LUYTEN, S (Org.). *Cultura pop japonesa*. São Paulo, Hedra, 2005.

na romana. Essa é possivelmente a causa da estranheza aos produtos de massa japoneses, a justificativa para qualquer ação violenta dentro de um contexto prévio, estabelecido. Sendo acostumados aos atos aleatórios de *Tom e Jerry* ou da brutalidade transformada em espetáculo inerente ao *Ultimate Fight Championship (UFC)*, torneio de “vale tudo” de ampla repercussão internacional, contando com vários brasileiros entre os participantes. O paulista Anderson Silva é considerado atualmente o melhor lutador do mundo dentro da competição). Os mangás e animês são essencialmente diferentes nesse aspecto, por conterem uma proposta legitimadora que permeia a sua narrativa e isso precisa ser entendido e estudado, especialmente quando pensado sob a ótica da Comunicação e Saúde. As pesquisadoras Kathie Njaine e Maria Cecília de Souza Minayo, integrantes do Centro-Latino Americano de Estudos de Violência e Saúde Jorge Careli (CLAVES), parte da Escola Nacional de Saúde Pública, Fiocruz, são categóricas sobre a necessidade do “imprescindível diálogo das disciplinas e dos métodos para as pesquisas nesse campo da violência e saúde” ao afirmarem que:

no caso brasileiro, em relação à produção de conhecimentos se identifica uma grande lacuna tanto em relação a questões gerais como específicas. O próprio reconhecimento do assunto como problema do âmbito da saúde pública ainda precisa avançar. Para tal, se faz necessário investir em pesquisas qualitativas, epidemiológicas e estudos longitudinais em nível nacional, com ênfase nas peculiaridades culturais e nas formas de sociabilidade dos adolescentes e jovens brasileiros (NJAINÉ, MINAYO, 2004, p. 209).

Como profissionais de Comunicação e Saúde, é nossa responsabilidade conhecermos e difundirmos a inovação, isentos de preconceitos surgidos de falta de informação ou gostos pessoais, além de auxiliar crianças e adolescentes a viver uma vida livre de violência.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- ALIANÇA CULTURAL BRASIL JAPÃO. **Jomon**. Disponível em: <<http://www.acbj.com.br/japao-a-z-interna.aspx?japao=175>>. Consultado em 18 fev. 2011.
- _____. **Ukiyo-e**. Disponível em: <<http://www.acbj.com.br/japao-a-z-interna.aspx?japao=52>>. Consultado em 18 fev. 2011.
- ARBLASTER, A. Violence. In: **The Blackwell dictionary of modern social thought**. United Kingdom: Wiley-Blackwell, 2004.
- BANDURA, A. **Social Cognitive Theory of Mass Communication**. *Mediapsychology*, 3, 2001. p. 265-299.
- BRASIL, Decreto-Lei n.º 2.848, de 7 de dezembro de 1940. **Código Penal**. Presidência da República, Casa Civil, Subchefia para Assuntos Jurídicos, Rio de Janeiro, 7 de dezembro de 1940; 119º da Independência e 52º da República. Disponível em: <http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/Decreto-Lei/Del2848compilado.htm>. Consultado em: 7 jun. 2011.
- CALDERONI, I. **O triunfo do gângster**. Disponível em: <<http://www1.folha.uol.com.br/folha/informatica/ult124u364924.shtml>> Consultado em: 7 jun. 2011.
- CARDOSO, C. **Pedagogia Social, Comunidade e Formação de Educadores: na busca do saber sócio-educativo**. Disponível em: <<http://migre.me/5us6H>> Consultado em: 20 jul. 2011.
- CONSELHO NACIONAL DE JUSTIÇA. **Bullying**. Cartilha 2010 Justiça nas Escolas. Disponível em: <<http://g1.globo.com/jornalhoje/download/0,,5952-1,00.pdf>>. Consultado em: 28 abr. 2011.
- CYBERANGELS. Disponível em: <<http://www.cyberangels.org>>. Consultado em 10 mar. 2011
- ECO, U. **Apocalípticos e integrados**. São Paulo: Perspectiva, 1979.
- FEITOZA, F. **Torture Porn: estética do gozo e exercício perverso no cinema**. In: Revista Ícone - Programa de Pós-Graduação em Comunicação Universidade Federal de Pernambuco. ISSN 2175-215X. Recife: UFPE. v. 11 n.2 dez, 2009.
- FOLHA DE S. PAULO. **Estupro é considerado crime hediondo**. Disponível em: <<http://www1.folha.uol.com.br/folha/cotidiano/ult95u49355.shtml>>. Consultado em: 7 jun. 2011.

_____, **Justiça proíbe Counter Strike em todo Brasil; Procon tenta recolher jogos.** Disponível em: <<http://www1.folha.uol.com.br/folha/informatica/ult124u364924.shtml>>. Consultado em: 7 jun. 2011.

FURROW, D. **Ética: conceitos-chave em filosofia.** Porto Alegre: Artmed, 2007.

JENKINS, H. **When Piracy Becomes Promotion: How unauthorized copying made Japanese animation profitable in the United States.** Disponível em: <<http://reason.com/archives/2006/11/17/when-piracy-becomes-promotion>>. Consultado em 11 jul. 2011.

JORDANI, F. **Conrad volta a lançar mangás ultraviolentos de "Battle Royale".** Disponível em: <<http://m.folha.uol.com.br/livrariadafolha/942408-conrad-volta-a-lancar-mangas-ultraviolentos-de-battle-royale.html>>. Consultado em 11 jul. 2011.

KIRSH, S. **Children, adolescents and media violence: a critical look at the research.** California: Sage Publications, Inc., 2006.

KISHIMOTO, M. **Naruto.** Barueri: Panini Brasil, 2007.

KODAIRA, S. Uma **Análise da Pesquisa sobre Violência na Mídia no Japão.** In: CARLSSON, U; FEILITZEN, C (orgs). *A Criança e a Violência na Mídia.* 1ª ed. São Paulo: Cortez, 1999.

KRUG, E. et al., eds. **World report on violence and health.** Geneva, World Health Organization, 2002.

LEXML Rede de Informação Legislativa e Jurídica. **Bullying.** Disponível em: <<http://www.lexml.gov.br/busca/search?keyword=bullying&f1-tipoDocumento=>>>. Consultado em: 03 mar. 2011.

LUYTEN, S (Org.). **Cultura pop japonesa.** São Paulo: Hedra, 2005.

MATTELART, A; MATTELART, M. **História das teorias da comunicação.** São Paulo: Ed. Loyola, 1999.

MCCLOUD, S. **Reinventando os quadrinhos.** São Paulo: M. Books do Brasil, 2006.

MORIN, E. **Cultura de massas no século XX: neurose.** Vol. I. Rio de Janeiro: Forense, 1997.

MÜHREL, E. **A escola sociopedagógica como modelo de prevenção para comportamento não-conformado.** Tradução de WESTPHAL, V. *Rev. Katál, Florianópolis*, v.11 n. 2, p. 283-296, jul/dez 2008.

MY KIDS BROWSER. **Internet Pornography Statistics.** Disponível em: <<http://www.mykidsbrowser.com>>. Consultado em 06 mar. 2011.

- NELSON, J. **Social Memory as Ritual Practice: Commemorating Spirits of the Military Dead at Yasukuni Shinto Shrine.** *Journal of Asian Studies* 62, 2, 2003.
- NJAINÉ, K., MINAYO, M. **A violência na mídia como tema da área da saúde pública: revisão da literatura.** *Ciênc. saúde coletiva* [online]. 2004, vol.9, n.1, pp. 201-211. Disponível em: <<http://www.scielo.br/pdf/csc/v9n1/19837.pdf>>. Consultado em: 13 ago. 2011.
- NOVA ESCOLA. **Tudo sobre Bullying.** Disponível em: <<http://revistaescola.abril.com.br/crianca-e-adolescente/comportamento/tudo-bullying-433208.shtml>>. Consultado em: 03 mar. 2011.
- OMS. **The ICD-10 Classification of Mental and Behavioural Disorders. Clinical descriptions and diagnostic guidelines.** Geneva, World Health Organization, 1992.
- OTOMO, K. **Akira.** v. 3, c. 15. Rio de Janeiro: Globo, 1992.
- OYU, H. **Gantz.** Barueri: Panini Brasil, 2007.
- PANOFSKY, E. **Significado nas Artes Visuais.** São Paulo: Perspectiva, 2007.
- PFEIFFER, L., HIRSCHHEIMER, M. **Combate à violência contra crianças e adolescentes: 3 - Negligência ou omissão do cuidar.** In: FÓRUM PAULISTA DE PREVENÇÃO DE ACIDENTES E COMBATE À VIOLÊNCIA CONTRA CRIANÇAS E ADOLESCENTES, II., 2007, São Paulo. Resumos...São Paulo: Conselho Estadual dos Direitos da Criança e do Adolescente SP, 2007. p. 2.
- PINHEIRO, S. **Rights of the child. Report of the independent expert for the United Nations study on violence against children.** In: UNITED NATIONS GENERAL ASSEMBLY, 2006.
- RIZZARO, F. **Marta e Serginho - na onda da Lei Maria da Penha.** Núcleo de Estudos de Políticas Públicas em Direitos Humanos (NEPP-DH), Centro de Filosofia e Ciências Humanas (CFCH), Universidade Federal do Rio de Janeiro (UFRJ). Rio de Janeiro: UFRJ, 2008, pp. 17, 18.
- SATO, C. **Japop – O Poder da Cultura Pop Japonesa.** São Paulo: NSP-Hakkosha, 2007.
- SONOO, R. **Escrita Japonesa: A língua japonesa pode ser escrita em 4 formas diferentes.** Disponível em: <http://migre.me/4xsuV>. Consultado em 20 fev. 2011.
- TAJIMA, S., OTSUKA, E. **MPD Psycho.** Barueri: Panini Brasil, 2008.
- TAYLOR, M.; QUAYLE, E.; HOLLAND, G. Child pornography, Internet and offending. **The Canadian Journal of Policy Research**, vol. 2, n. 2, pp. 94-100. Canada: Isuma, 2001. Disponível em <http://www.pedofili.info/Arkiv/taylor_e.htm>. Acessado em 10 Mar. 2010.

TAKAMI, K.; TAGUSHI, M. **Battle Royale**. São Paulo: Conrad, 2006.

UEDA, M. **Peach Girl**. Barueri: Panini Brasil, 2003.

WIEDERMANN, J.; KOZAK, G. **Japanese Graphics Now!** Tokyo: Taschen, 2003.

ANEXOS

ANEXO A – TAKAMI, K.; TAGUSHI, M. *Battle Royale*, 2006, pp. 64, 65.

A imagem apresenta uma cena de estupro cometida por Yonemi Kamon, representante do governo contra Ryoko Anno, encarregada do orfanato da cidade. Ao fundo pode ser visto o corpo de Masao Hayashida, professor do colégio local, assassinado a tiros por se opor à participação dos alunos da classe 3-B na experiência social do governo.



ANEXO B – TAKAMI, K.; TAGUSHI, M. *Battle Royale*, 2006, pp. 84, 85.

A imagem apresenta o assassinato do estudante Yoshitoki Kuninobu cometido por Yonemi Kamon, representante do governo. Ao saber que a encarregada do orfanato, que cuidou dele desde que era criança, havia sido estuprada por Kamom, Yoshitoki tenta se vingar do oficial, sendo baleado no rosto. A aluna Noriko Nakagawa, tenta intervir e Kamon, demonstrando extremo sadismo, atira na cabeça do jovem, não antes de baleiar a estudante na perna para que ela “se comporte”.



ANEXO C – OYU, H. *Gantz*, 2007, cap. 227, p. 7.

A imagem apresenta um soldado sendo esmagado por um dos alienígenas da série. Olhos e órgãos internos são espalhados à medida que a pressão é exercida.



ANEXO D – TAJIMA, S., OTSUKA, E. *MPD Psycho*, 2008, cap. 1, p. 25.

A imagem apresenta o conteúdo da caixa refrigerada que o investigador Yosuke Kobayashi recebeu por meio de um serviço de entregas. Dentro estava o corpo desmembrado de Chizuko, sua esposa, mantida viva por torniquetes e um filtro de ar. A caixa foi enviada como forma de advertência pelo serial killer que estava sendo investigado por Kobayashi e sua equipe.

