

UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO GRANDE DO SUL
FACULDADE DE BIBLIOTECONOMIA E COMUNICAÇÃO
DEPARTAMENTO DE COMUNICAÇÃO
HABILITAÇÃO RELAÇÕES PÚBLICAS

ERICK KENSUKE KOSEKI TAKEDA

TRANSMISSÃO CULTURAL NO MANGA
COMPREENDENDO AS FORMAS SIMBÓLICAS RETRATADAS NO MANGA ONE
PIECE POR MEIO DE VÍDEO DO CANAL CHAPÉUS DE PALHA

PORTO ALEGRE

2022

ERICK KENSUKE KOSEKI TAKEDA

**TRANSMISSÃO CULTURAL NO MANGA
COMPREENDENDO AS FORMAS SIMBÓLICAS RETRATADAS NO MANGA ONE
PIECE POR MEIO DE VÍDEO DO CANAL CHAPÉUS DE PALHA**

Trabalho de conclusão de curso de graduação apresentado ao Departamento de Comunicação Social da Universidade Federal do Rio Grande do Sul como requisito parcial para obtenção do grau de Bacharel em Relações Públicas.

Orientador: Prof^a. Dr^a. Ana Cristina Cypriano Pereira

PORTO ALEGRE

2022

CIP - Catalogação na Publicação

Takeda, Erick Kensuke Koseki
TRANSMISSÃO CULTURAL PELO MANGA: TRANSMISSÃO
CULTURAL PELO MANGA ONE PIECE POR MEIO DE VÍDEO DO
CANAL CHAPÉUS DE PALHA / Erick Kensuke Koseki Takeda.
-- 2022.
77 f.
Orientadora: Ana Cristina Cypriano Pereira.

Trabalho de conclusão de curso (Graduação) --
Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Faculdade
de Biblioteconomia e Comunicação, Curso de Relações
Públicas, Porto Alegre, BR-RS, 2022.

1. transmissão cultural. 2. cultura da
convergência. 3. manga. 4. lendas japonesas. 5.
Youtube. I. Pereira, Ana Cristina Cypriano, orient.
II. Título.

ERICK KENSUKE KOSEKI TAKEDA

**TRANSMISSÃO CULTURAL NO MANGA
COMPREENDENDO AS FORMAS SIMBÓLICAS RETRATADAS NO MANGA ONE
PIECE POR MEIO DE VÍDEO DO CANAL CHAPÉUS DE PALHA**

Trabalho de conclusão de curso de graduação
apresentado ao Departamento de Comunicação
Social da Universidade Federal do Rio Grande do Sul
como requisito parcial para obtenção do grau de
Bacharel em Relações Públicas.

Aprovado em:

BANCA EXAMINADORA

Prof^a. Dr^a. Ana Cristina Cypriano Pereira - UFRGS
Orientadora

Prof^a. Dr^a. Fabiane Sgorla
Examinadora

Prof^a. Dr^a. Elisangela Lasta
Examinador

AGRADECIMENTOS

Começo agradecendo a mãe, pai, Na e Yu, especialmente aos meus pais, pois o amor, apoio e a base que me deram não tem preço. Sempre estiveram lutando para que as minhas irmãs e eu tivéssemos oportunidades para crescermos, o que resultou na finalização desta graduação e o encaminhamento acadêmico e profissional dela.

Não posso deixar de agradecer aos amigos que fiz nessa jornada, os meus *nakamas*, que tenho sorte de serem muitos! Acredito que tenho muita sorte de carregar amigos que surgiram de todas as etapas da minha vida, escolas, cursinho, faculdade, estágios, trabalho, Seinenkai, Wakai e todos os outros ambientes que eu passei. Muito obrigado pelo apoio, olhares de curiosidade quando eu falava do TCC, ombro amigo nos momentos difíceis, cervejas e comilanças compartilhadas em dias de estresse e a compreensão com eventuais sumiços.

À minha orientadora, Ana Cypriano, que também foi uma das minhas primeiras chefes e sempre me ajudou durante a graduação. Obrigado por toda a paciência comigo, se eu entreguei este trabalho, foi por ela não ter desistido de mim.

A todos docentes da FABICO que tive a honra de ter tido aula. O conhecimento que recebi foi imenso, mas a forma que recebi a tornou especial. Obrigado Alexandre, Anagru, Ana Karin, Cássia, Denise, Diego, Elisangela, Enoí, Fabiane, Helenice, Laura, Karla, Mônica, Nísia, Rudimar e Strelow. Vocês todos construíram parte do profissional que sou.

À Karen, minha psicóloga, que fez um trabalho incrível ao me ajudar a não deixar a peteca cair, me incentivando todas as sessões e ajudando a focar. A troca de problema de pesquisa passou primeiro por ela, então obrigado por ter me ajudado nessa decisão.

E ao ensino público, que esteve presente comigo em todas as etapas da minha educação, do fundamental à graduação. Espero que tenha força para formar mais e mais pessoas sempre.

E a Eiichiro Oda, que me agraciou com o *One Piece*, que está presente na minha vida por um bom tempo, o que possibilitou torná-lo objeto do meu trabalho de conclusão de curso.

Você precisa aceitar o fato de não ser o melhor e ter o
desejo de superar qualquer pessoa que enfrente.

Zoro Roronoa (One Piece)

RESUMO

Este trabalho consiste na pesquisa de como as informações compartilhadas pelo vídeo do canal Chápeus de Palha sobre lendas japonesas impactam na interação da comunidade de One Piece. No qual o objetivo geral foi o de compreender quais os impactos do vídeo do canal Chapéus de Palha relacionado ao *manga* de One Piece na interação do seu público ao apresentar lendas japonesas referenciadas na obra, analisando os comentários presentes em vídeo selecionado. Para isso, consideramos os conceitos de cultura (BURKE, 2005; THOMPSON, 1995), transmissão cultural (THOMPSON, 1995) e a cultura da convergência (JENKINS,2008) para fundação teórica da pesquisa. Buscando alcançar a resolução dos objetivos específicos, que visam (a) Analisar as apropriações culturais do Japão no *manga* One Piece; (b) Verificar como o compartilhamento de lendas japonesas referenciadas na obra são absorvidas pela comunidade de One Piece; (c) Descrever como a comunidade se apropria dessas informações para criar novas interações. Foram utilizados procedimentos de análise de conteúdo (BARDIN, 2016) para investigar as interações dos interlocutores. Através da análise realizada nesta pesquisa, compreendemos como o compartilhamento de conteúdo sobre essas lendas influenciam as interações da comunidade, oferecendo material para o fomento de discussões fortalecendo a cultura participativa ao gerar um aumento da inteligência coletiva.

Palavras-chave: transmissão cultural, cultura da convergência, manga; lendas japonesas, YouTube.

ABSTRACT

This work consists of researching how information shared through the Chapéus de Palha channel video about Japanese legends impacts the interaction of the One Piece community. The main objective was to understand the impacts of the Chapéus de Palha channel video related to the One Piece manga on the interaction of its audience when presenting Japanese legends referenced in the work, analyzing the comments present in the selected video. To do this, we considered the concepts of culture (BURKE, 2005; THOMPSON, 1995), cultural transmission (THOMPSON, 1995), and the culture of convergence (JENKINS, 2008) as the theoretical foundation of the research. To achieve specific objectives, which are (a) to analyze the cultural appropriations of Japan in the One Piece manga; (b) to verify how the sharing of Japanese legends referenced in the work is absorbed by the One Piece community; (c) to describe how the community appropriates this information to create new interactions. Content analysis procedures (BARDIN, 2016) were used to investigate the interactions of the interlocutors. Through the analysis carried out in this research, we understood how sharing content about these legends influences community interactions, providing material to encourage discussions and strengthen participatory culture by generating an increase in collective intelligence.

Key words: Cultural transmission, convergence culture; manga; Japanese legends, YouTube.

LISTA DE TABELAS

| | |
|--|----|
| Tabela 1- Categorização dos comentários..... | 53 |
|--|----|

LISTA DE FIGURAS

| | |
|--|----|
| Figura 1 - Síntese dos aspectos da transmissão cultural e seus atributos por Thompson (1995)..... | 22 |
| Figura 2 - Manga em Kanji..... | 28 |
| Figura 3 - Chojugiga..... | 29 |
| Figura 4 - Ukiyo-e, Sobre as Ondas (Kanagawa oki nami ura), também conhecido como: “A Grande Onda” (1831) | 30 |
| Figura 5 - Página de Passeios em Tóquio de Tagosaku e Mokube (Tagosaku to Mokubē no Tōkyō-Kenbutsu) (1902)..... | 31 |
| Figura 6 - Manga impresso (2019) | 32 |
| Figura 7 - Shintaka Rajima (A Nova Ilha do Tesouro) (1947)..... | 33 |
| Figura 8 - Osamu Tezuka e sua obra (2018)..... | 34 |
| Figura 9 - Leitura de manga em locais públicos (2016)..... | 36 |
| Figura 10- Leitura de manga em locais públicos (2003)..... | 36 |
| Figura 11 - Primeiro volume de Dragon Ball a circular no formato de leitura japonesa no Brasil (2000) pela editora Conrad (2000) | 39 |
| Figura 12 - Recorte de vídeos dos canais pesquisados pelo autor (2023)..... | 42 |
| Figura 13 - One Piece e seus personagens principais (2010)..... | 46 |
| Figura 14 - Design das vestimentas utilizadas pelo bando dos Chapéus de Palha. A esquerda o seu design comum e a direita o adotado pelo autor em Wano. Montagem realizada pelo autor (2023)..... | 47 |
| Figura 15 - Página 10 do capítulo 909 de One Piece (2018) | 48 |
| Figura 16 - Imagens do Chureito Pagoda, Castelo de Himeji, pessoas utilizando máscara de Kitsune, uma gueixa tocando um shamisen e um palco de teatro Kabuki.. | 49 |
| Figura 17 - Thumbnail do vídeo selecionado realizado pelo autor (2023)..... | 51 |
| Figura 18 - Comentários da Categoria 1 | 53 |
| Figura 19 - Comentários da Categoria 1 | 55 |
| Figura 20 - Comentários da Categoria 2 | 56 |
| Figura 21 - Comentário da Categoria 2 | 56 |
| Figura 22 - Comentários da Categoria 3 | 57 |
| Figura 23 - Comentários da Categoria 4 | 58 |

SUMÁRIO

| | |
|---|-----------|
| 1 INTRODUÇÃO | 12 |
| 2 CULTURA E TRANSMISSÃO CULTURAL / CULTURA DA CONVERGÊNCIA E CONEXÃO | 15 |
| 2.1 CULTURA E ESTUDO CULTURAL | 15 |
| 2.2 TRANSMISSÃO CULTURAL | 19 |
| 2.3 CULTURA DA CONVERGÊNCIA E A CULTURA DA CONEXÃO | 23 |
| 2.4 YOUTUBE | 25 |
| 2.4.1 CRIAÇÃO DE CONTEÚDO NO YOUTUBE | 26 |
| 3 MANGA E A CULTURA JAPONESA | 28 |
| 3.1 HISTÓRIA DO MANGA | 28 |
| 3.1.2 A REVOLUÇÃO DE OSAMU TEZUKA | 33 |
| 3.2 IMPORTÂNCIA CULTURAL PARA O JAPÃO | 35 |
| 3.3 MANGA COMO FERRAMENTA DE DISSEMINAÇÃO CULTURAL | 38 |
| 3.4 PRESENÇA DO MANGA NO YOUTUBE BRASILEIRO | 41 |
| 4 LENDAS JAPONESAS RETRATADAS EM MANGA | 43 |
| 4.1 METODOLOGIA | 43 |
| 4.2 ONE PIECE E CRIAÇÃO DE CONTEÚDO | 45 |
| 4.3 ANÁLISE DO VÍDEO | 51 |
| 4.4 ANÁLISE DOS COMENTÁRIOS | 53 |
| 5 CONSIDERAÇÕES FINAIS | 60 |
| REFERÊNCIAS | 65 |
| APÊNDICE - DESCRIÇÃO DO VÍDEO | 67 |

1 INTRODUÇÃO

Com o avanço tecnológico e a democratização das informações pela internet, o acesso a um universo de produtos e conteúdos se dá de forma mais fácil, ampla e democrática. Isso tem permitido que pessoas de diferentes idades, classes sociais e diferentes culturas possam consumir conteúdos que antes eram restritos a um grupo privilegiado. Nesse contexto, um fenômeno que tem chamado a atenção é o consumo de um mesmo produto por mais de uma mídia.

Um exemplo disso é o consumo de produtos de cultura japonesa, como *anime* e *manga*. Alguns consumidores dessas mídias não se contentam apenas em assistir a animação ou ler o quadrinhos, mas também consomem outros produtos relacionados, como jogos, músicas e outros produtos derivados.

Além disso, muitos deles utilizam a internet para complementar o consumo desses produtos, assistindo a vídeos no Youtube que oferecem análises e teorias sobre as obras, criando comunidades online para discutir os enredos e personagens, aprendendo a língua japonesa para entender melhor a obra em seu idioma original e, até mesmo, realizando pesquisas para aprofundar o conhecimento histórico e cultural desse outro país. Esse tipo de consumo múltiplo de um mesmo produto mostra como a internet tem permitido que os fãs de cultura pop japonesa possam explorar esse universo de forma ainda mais completa e intensa, ampliando sua experiência de consumo e conhecimento.

Impulsionado pelo fenômeno de consumo de produtos em mais de uma mídia, este trabalho de conclusão de curso se propõe a investigar o fenômeno das convergências midiáticas e a transmissão cultural, onde focamos nos impactos da difusão de contos e lendas japonesas por meio do vídeo intitulado "DESCOBRIMOS TODAS AS REFERÊNCIAS HISTÓRICAS USADAS POR ODA EM WANO - ONE PIECE Teoria/Discussão"¹ do canal Chapéus de Palha, no Youtube, para complementar a leitura do *manga*, nos atentando ao impacto das explicações dos contos e lendas nas interações dos interlocutores do vídeo.

¹ Disponível em: <<https://youtu.be/thMnlPHkFTc>>

O problema de pesquisa do estudo procura compreender *Como as informações compartilhadas pelo vídeo do canal Chápeus de Palha sobre lendas japonesas impactam na interação da comunidade de One Piece?*

Dessa forma, buscamos responder o objetivo geral: *Compreender quais os impactos do vídeo de canal Chapéus de Palha relacionado ao manga de One Piece na interação do seu público ao apresentar lendas japonesas referenciadas na obra.* Como objetivos específicos a proposta foi: a) Analisar as apropriações culturais do Japão no *manga* One Piece; b) Verificar como o compartilhamento de lendas japonesas referenciadas na obra são absorvidas pela comunidade de One Piece; c) Descrever como a comunidade se apropria dessas informações para criar novas interações.

A escolha do objeto origina-se de uma justificativa pessoal, onde o *manga* é uma forma de entretenimento que é consumida pelo autor deste estudo, possuindo o *anime* como porta de entrada em seus primeiros anos de vida, posteriormente viu no *manga* uma forma de lazer, que entretém ao mesmo tempo que faz conexão com as suas raízes culturais japonesas.

Mesmo consumindo diversas obras, uma que se destaca é o *One Piece*, no qual obtive contato inicial em 2007, a partir de jogos eletrônicos que continham personagens da obra. O consumo por mais de 15 anos, através das diversas mídias que ela é apresentada, mas com um apego maior pelo *manga*, consumido digitalmente. Como forma de complementar a leitura, o autor também consome vídeos de análise presentes no Youtube, percebendo que as interações criadas pelos outros espectadores dentro do espaço de comentários da plataforma se apresentam um interessante campo de pesquisa.

A percepção de que a transmissão cultural pode ter um impacto significativo em grupos consumidores despertou o interesse em relacionar essa questão com conceitos e estudos aprendidos durante a graduação em Relações Públicas. A partir dessa observação, percebeu-se que os conhecimentos adquiridos poderiam ser aplicados de maneira prática e eficaz no campo das relações de consumo. No contexto do mercado, é de interesse de muitas empresas e organizações compreender como a cultura é transmitida e como ela pode afetar a forma como os consumidores se comportam e interagem.

Assim, compreender os conceitos de transmissão cultural em grupos consumidores e aprender a reconhecer e compreender as influências culturais que os afetam é uma área de estudo que pode ter um impacto significativo no desenvolvimento de novos estudos e também para o mercado.

Esta pesquisa contém cinco capítulos, sendo o primeiro a introdução. No segundo a fundamentação teórica desta pesquisa, com a definição de cultura por Burke (2005) e as concepções de cultura, formas simbólicas e transmissão cultural (THOMPSON, 1995). Também buscamos compreender o fenômeno da cultura da convergência (JENKINS, 2008) e da conexão (JENKINS, GREEN, FORD, 2014). No terceiro capítulo somos apresentados a história do *manga*, sua importância cultural para o Japão e o seu uso como ferramenta disseminação cultural, utilizando Braga Junior (2005), Gravett (2006), Kinki Ito (2005), Luyten (2012), Sato (2005) e Zaroni (2022), finalizando com o conceito de mito (ROCHA, 1996) para tratarmos as lendas japonesas em *manga*.

No quarto capítulo é visto a metodologia do trabalho, com a pesquisa bibliográfica (GIL, 2002; ANDRADE, 2010), e análise de conteúdo (BARDIN, 2016) sobre os comentários do vídeo escolhido. Também introduzimos o *manga One Piece*, o vídeo do canal Chapéus de Palha, contendo a apresentação de lendas japonesas e as análises realizadas a partir de métodos qualitativos a partir do vídeo e dos 241 comentários nele contidos, os quais foram categorizados. E no quinto capítulo são trazidas as considerações finais da pesquisa.

2 CULTURA E TRANSMISSÃO CULTURAL / CULTURA DA CONVERGÊNCIA E CONEXÃO

A partir da proposta do trabalho, notamos a necessidade de investigar obras de autores da área de comunicação para criarmos embasamento teórico que auxiliará na compreensão do fenômeno estudado. Assim, iniciaremos o capítulo conceituando a cultura a partir de Burke (2005) e Thompson (1995).

Thompson (1995) servirá como base para trabalharmos a questão formas simbólicas e como sua transmissão é realizada, apresentado conceitos e aspectos da transmissão cultural e seus atributos. E, para entender como os avanços tecnológicos afetam a forma de transmissão e consumo de cultura a partir dos conceitos de Cultura da Convergência e a Cultura da Conexão de Jenkins (2008, 2014), Grenn (2014) e Ford (2014).

Os autores foram escolhidos, pois de forma geral, seus trabalhos fornecem uma visão abrangente dos pontos a serem trabalhados nessa pesquisa, trazendo base para analisar o fenômeno de transmissão cultural ligado aos avanços tecnológicos e como isso afeta a forma como as pessoas absorvem essas informações.

2.1 CULTURA E ESTUDO CULTURAL

O estudo da cultura é um campo fundamental de investigação do ser humano nas ciências sociais, pois sendo intrínseco ao nosso comportamento e estando totalmente relacionado às influências que sofremos em nosso cotidiano, acaba se tornando o foco de muitas pesquisas e centro de reflexões antropológicas, onde se busca sua maior compreensão e o desenvolvimento de conceitos.

Mesmo sendo uma área de grande dedicação, representada pela ampla gama de áreas que a estudam, há dificuldades em definir o que é "cultura". Mesmo Peter Burke (2006), acredita que não há concordância sobre o que constitui a cultura. Este que já se referiu às artes e às ciências, teve seu sentido dilatado, chegando a incluir música folclórica e medicina popular. Atualmente, a cultura para o autor, se refere a uma grande

variedade de artefatos, como imagens, ferramentas, casas, e a práticas cotidianas, como comer, beber, andar, falar, ler e silenciar (BURKE, 2005, p. 43).

Então buscando uma definição mais concreta, contamos com auxílio de Thompson (1995) que conceitua cultura como a “forma de referir a uma variedade de fenômenos e um conjunto de interesses que são, hoje, compartilhados por estudiosos de diversas disciplinas, desde sociologia e antropologia até a história e crítica Literária” (THOMPSON, 1995, p. 65).

Porém Thompson (1995) acrescenta que conceito de cultura evoluiu com o passar da história, casando com a dilatação do sentido do termo expresso por Burke (2006). Destacamos então as principais dimensões apresentadas por Thompson (1995) que são quatro tipos de sentidos: a concepção clássica de cultura, descritiva, simbólica e a estrutural.

A concepção clássica surgiu a partir das primeiras discussões sobre cultura, especialmente as realizadas entre filósofos e historiadores alemães nos séculos XVIII e XIX (THOMPSON, 1995). Nessa concepção a cultura é definida como um “processo de desenvolvimento do enobrecimento das faculdades humanas, facilitado pela assimilação de trabalhos acadêmicos e artísticos e ligados ao caráter progressista da era moderna” (THOMPSON, 1995, p. 170). Essa concepção trazia um apelo mais elitista ligando “cultura” a trabalhos ligados a arte e a academia, privilegiando alguns trabalhos em relação a outros, atribuindo diferentes valores e criando segregação - o que traz reflexo até os dias de hoje. Porém com o surgimento da antropologia, mudanças no conceito de cultura foram feitas, tornando-se um campo mais ligado ao esclarecimento de costumes, práticas e crenças da sociedade no geral, não sendo focada apenas na sociedade europeia (THOMPSON, 1995).

Como dito, a antropologia exerceu uma mudança no conceito de cultura, tanto que Thompson (1995) refere que ambos têm sido vistos como coextensivos, por estarem tão intimamente ligados. Então na antropologia possuímos o estudo comparativo da cultura o que os liga diferentes formas e métodos, mas o autor trabalha com duas concepções: a “descritiva” e a “simbólica”.

Na concepção descritiva, o autor nos apresenta a definição de E.B. Tylor (1832 - 1917) sobre cultura, que ele diz conter os elementos chave dessa concepção, onde:

A cultura pode ser vista como o conjunto inter-relacionado de crenças, costumes, formas de conhecimento, arte, etc., que são adquiridos pelo indivíduos enquanto membros de uma sociedade particular e podem ser estudados cientificamente. Estas crenças, costumes, etc., formam um “todo complexo” que é característico de uma determinada sociedade, diferenciando essa sociedade de outros lugares e épocas diferentes (THOMPSON, 1995, p. 171).

Nessa definição a cultura é estabelecida como um objeto de pesquisa científica sistemática onde, para se ter seu entendimento, é necessário dissecar suas características e realizar sua classificação e comparações. O que pode ser um dos seus maiores pontos de contestação, pois não são especificados os métodos de análise, o que pode trazer em xeque a sua validade, se tornando vago ou redundante.

Thompson (1995) nos apresenta então, a definição de concepção simbólica da cultura, destacando o fato do ser humano desenvolver, com precisão, o uso da linguagem e símbolos - o que o diferencia dos demais animais. A partir dessa definição, o autor apresenta alguns pontos de estudo de Geertz (1973), que em sua análise refere uma abordagem interpretativa da cultura, onde o seu foco está ligado à preocupação das questões de significado, de simbolismo e interpretação da cultura. (THOMPSON, 1995). Neste viés, o autor acredita que para se ter um melhor entendimento sobre alguma cultura, o pesquisador deve exercer uma atividade mais próxima a uma interpretação de texto do que uma classificação da flora e fauna (THOMPSON, 1995).

Contudo, para realizar esse tipo de análise, o autor percebeu dificuldades e fraquezas na abordagem de Geertz (1973), listando-as: A primeira é a utilização do termo “cultura” de variadas formas, a segunda está relacionada com o texto, que tem uma grande importância dentro da sua forma de análise, mas parece não conter a complexidade necessária para atingir um resultado mais completo numa pesquisa, e a terceira dificuldade, se “dá com a atenção insuficiente aos problemas de conflito social e de poder” (THOMPSON, 1995, p. 179). Para o autor, as relações de poder são fenômenos culturais que afetam os indivíduos, então a falta de preocupação sobre esse problemas, aparenta deixar o seu texto incompleto ou “enganoso”.

A partir das análises criadas por Thompson (1995) sobre as concepções tratadas anteriormente, o autor nos apresenta uma nova abordagem, que se baseou no trabalho de Geertz (1973), mas com alternativas às críticas realizadas por ele, formulando a concepção estrutural da cultura, que busca dar ênfase ao caráter simbólico dos

fenômenos culturais ao mesmo tempo em que se preocupa com o fato de estarem sempre inserido em contextos sociais estruturados (THOMPSON, 1995). Então possuímos uma análise que busca entender as formas simbólicas para se ter a compreensão da cultura e da comunicação simbólica em geral. Assim, conseguimos entender como os indivíduos e os grupos usam a comunicação simbólica para representar o mundo, comunicar ideias e valores, e construir identidades e sentido de pertencimento em uma determinada comunidade. Thompson (1995) nos apresenta cinco aspectos principais das formas simbólicas: *intencionais, convencionais, estruturais, referenciais e contextuais*.

No aspecto intencional, o autor entende que as formas simbólicas são intencionais, ou seja, são criadas por indivíduos ou grupos para comunicar ideias, valores, emoções e experiências, e são criadas com o objetivo de serem compreendidas por outros indivíduos ou grupos. Na segunda característica, a convencional, somos expostos a ideia que as formas simbólicas são criadas dentro de um sistema de significados compartilhado por uma determinada comunidade. Elas são criadas a partir de convenções sociais, culturais e linguísticas que são amplamente aceitas e reconhecidas por membros da comunidade (THOMPSON, 1995).

No que se refere ao aspecto estrutural, as formas são organizadas e estruturadas de acordo com regras e padrões específicos. Elas são criadas a partir de um conjunto de elementos que são organizados de acordo com uma lógica interna que lhes dá significados. Nas formas referenciais é dito que elas se referem a algo fora de si mesmas e são usadas para representar o mundo e para comunicar informações sobre ele, incluindo ideias, conceitos, emoções e experiências.

Já a quinta característica das formas simbólicas, o aspecto contextual, onde é dito que "as formas simbólicas estão sempre inseridas em processos e contextos sócio-históricos específicos dentro dos quais e por meio dos quais elas são produzidas, transmitidas e recebidas." (THOMPSON, 1995, p. 192). Então as formas são criadas e usadas em contextos específicos, e o seu significado pode variar dependendo do contexto social, cultural e histórico em que são utilizadas.

Ao sermos apresentados à concepção estrutural de cultura, somos introduzidos a uma forma de análise em que buscamos compreender como os indivíduos e os grupos

se utilizam da comunicação simbólica para representar o mundo, construir identidades e transmitir ideias, histórias e valores. Para obtermos a comunicação, necessitamos que a mensagem seja recebida e interpretada por indivíduos. E para que esse processo de troca ocorra, é necessário certos meios de transmissão. (THOMPSON, 1995), criando condições para que o ser humano consiga realizar a transmissão de cultura, que seguiremos tratando nos próximos capítulos.

2.2 TRANSMISSÃO CULTURAL

Formas simbólicas nos são apresentados diariamente, sendo transmitidas de diversas maneiras. Temos acessos a elas por jornais, livros, quadrinhos, estações de rádio, televisão e todos os formatos que nos é disponível dentro da internet e dos aparelhos portáteis que utilizamos diariamente. Essas formas simbólicas que se apresentam são mantidas pela indústrias midiáticas, que estão envolvidas na transmissão, no apoio financeiro e nas transformações ativas dessas formas. (THOMPSON, 1995)

A troca dessas formas entre produtores e receptores implica em uma série de características que Thompson (1995) dá o título de transmissão cultural, no qual ele distingue três aspectos: o meio técnico da transmissão; o aparelho institucional de transmissão; distanciamento espaço temporal implicado na transmissão

O autor define o *meio técnico de transmissão* como: “substrato material de uma forma simbólica, isto é, os componentes materiais com os quais [...] uma forma simbólica é produzida e transmitida.” (THOMPSON, p. 221. 1995). Hoje, esses meios incluem a escrita, a impressão, a telegrafia, o telefone, o rádio, a televisão e a internet, entre outros. E cada um deles tem suas próprias características e limitações que influenciam a forma como a cultura é transmitida e recebida. Dentro desse aspecto também apresentamos atributos que ajudam a compreender melhor suas características. A *fixação* das formas simbólicas transmitidas pode variar de acordo com o meio técnico pelo qual é transmitido. Conversas de telefone tem uma fixação diferente de um material escrito em livros, que também difere de vídeos presentes no Youtube. Esses meios acabam tendo diferente forma de “estocagem” das formas simbólicas, então por conta da característica de

fixação, “os meios técnicos podem ser vistos como diferentes tipos de mecanismos de estocagem de informação.” (THOMPSON, p. 222. 1995).

O meio técnico também permite certo grau de *reprodução* de formas simbólicas. Então de acordo com o meio, possuímos diferentes graus de reprodutibilidade, permitindo às formas simbólicas serem reproduzidas de forma massiva, chamando a atenção para a sua exploração comercial. O último atributo dos meios técnicos é a *participação* que eles permitem aos indivíduos que transmitem ou captam formas simbólicas. Dependendo do meio, é necessário possuir habilidades e recursos diferentes para codificar e decodificar as mensagens transmitidas por ele (THOMPSON, 1995). Isso evidencia que, para compreender por completo uma forma simbólica, é preciso ter conhecimento prévio do uso técnico do meio e habilidade para decodificar a mensagem. Portanto, não podemos dissociar os meios técnicos dos contextos sociais nos quais são empregados pelos indivíduos envolvidos na codificação e decodificação de formas simbólicas (THOMPSON, 1995).

O aparelho institucional de transmissão é designado por Thompson (1995) como “um conjunto específico de articulações institucionais dentro das quais o meio técnico é elaborado e os indivíduos envolvidos na codificação e decodificação das formas simbólicas estão inseridas.” (THOMPSON, p. 224, 1995). Então, entendemos que há um sistema de regras, recursos e relações, principalmente hierárquicas, no processo de transmissão das formas simbólicas. O autor apresenta um exemplo de uma obra literária que, para ser publicada, deve passar por um processo de aceitação de uma rede de instituições ligadas a cadeia de produção e transmissão dessa obra, sendo descrita como *canais de difusão seletiva* das formas simbólicas.

Ele também argumenta que o aparelho institucional desempenha um papel crucial na *implementação restrita* de formas simbólicas. O *mecanismo para a implementação restrita* ocorre quando certos grupos sociais ou instituições controlam a produção e distribuição de formas simbólicas, limitando seu acesso a determinados indivíduos ou grupos. O que pode ser feito de diversas maneiras, como através da censura, da regulação governamental, ou do controle de meios de comunicação e instituições culturais.

Thompson (1995) nos apresenta o terceiro aspecto da transmissão cultural, que ele chama de *distanciamento espaço-temporal*, apoiado nos estudos de Harold Innis (1894 - 1952) e Anthony Giddens (1938 - presente), pois ambos enfatizam a importância desse aspecto para teoria social e para a análise do sistema de comunicação. Ela refere-se à maneira como a transmissão cultural é influenciada pela distância física e temporal entre os emissores e receptores de formas simbólicas.

O autor destaca dois aspectos: o *contexto da copresença* e a *extensão da acessibilidade*. O contexto da copresença refere-se à situação em que o emissor e o receptor estão fisicamente presentes no mesmo lugar e no mesmo momento, permitindo uma interação direta. Isso pode ocorrer, por exemplo, em uma conversa entre duas pessoas ou mais. Nesse contexto, a transmissão cultural é influenciada pela comunicação não verbal e pela interação direta entre os interlocutores. Ressalta que os meios técnicos podem “facilitar o distanciamento espacial ao mesmo tempo que garante uma copresença temporal.” (THOMPSON, p. 226, 1995).

Quando as formas simbólicas ultrapassam o contexto de copresença, exibimos a *extensão da acessibilidade* que refere-se à possibilidade de transmissão de formas simbólicas a longas distâncias e em diferentes momentos. Isso pode ocorrer através de meios de comunicação de massa, como televisão, rádio e internet. Nesse contexto, a transmissão cultural é influenciada pela tecnologia e pelas limitações impostas pela distância física e temporal entre emissores e receptores. Thompson (1995) destaca que o avanço tecnológico tem aumentado a acessibilidade no espaço e no tempo ao mesmo momento que dão aos usuários flexibilidade e maior controle sobre as condições de uso.

A partir do entendimento aspectos básicos da transmissão cultural e seus atributos, conseguimos ter uma visão de como as formas simbólicas são transmitidas e quais processos elas passam até chegar no seu receptor. O autor nos apresenta uma síntese, ilustrada na Figura 1.

Aspectos da Transmissão Cultural

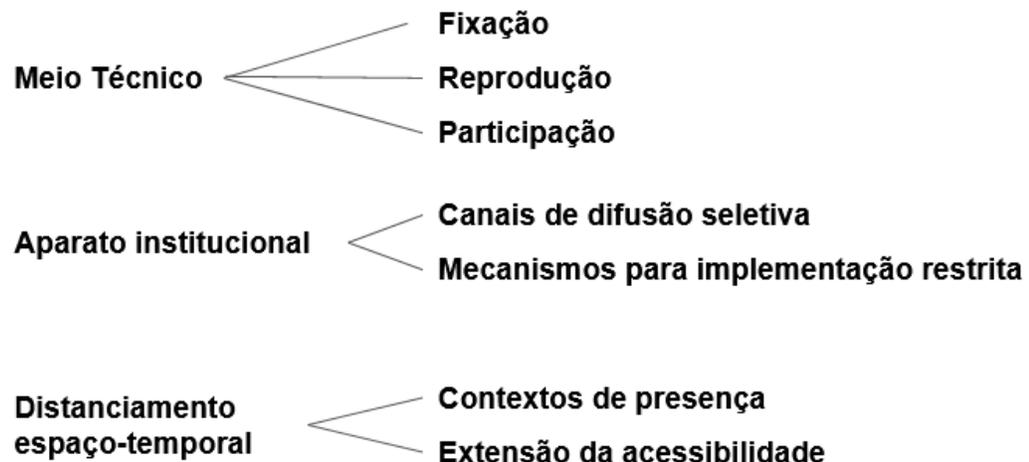


Figura 1 - Síntese dos aspectos da transmissão cultural e seus atributos por Thompson (1995)

Fonte: Thompson (1995, p.227)

Assim, as formas simbólicas estão presentes em nosso cotidiano, sendo transmitidas por diversos meios técnicos disponíveis, como a internet, televisão, rádio, livros, entre outros. Cada meio técnico tem suas próprias características, limitações e atributos que afetam a forma como essas formas são transmitidas e recebidas. Além disso, a transmissão cultural também é influenciada pelo aparelho institucional, que controla a produção e distribuição das formas simbólicas, e pelo distanciamento espaço-temporal, que afeta a transmissão cultural pela distância física e temporal entre produtores e receptores. Por isso, é fundamental compreender a complexidade envolvida na transmissão cultural das formas simbólicas, e como esses aspectos podem afetar a nossa compreensão das mensagens transmitidas.

2.3 CULTURA DA CONVERGÊNCIA E A CULTURA DA CONEXÃO

A Cultura da Convergência (JENKINS, 2006), nas palavras do autor é “onde as velhas e novas mídias colidem, onde a mídia corporativa e mídia alternativa se cruzam, onde o poder do produtor de mídia e o poder do consumidor interagem de maneiras imprevisíveis” (JENKINS, 2006, p. 29). Em resumo, é onde colocamos as mídias tradicionais e as mídias atuais como coexistentes e passíveis de mudanças geradas pelas interações das pessoas.

Interações que são potencializadas pelos avanços tecnológicos e, também, pelo uso de dispositivos móveis facilitam o acesso à internet. Como resultado, desfrutamos de acessos diários a plataformas de conteúdo que são chamadas de “novas mídias”, nas quais há uma nova forma de consumir. Nesse novo modelo, passamos a viver em confluência, substituindo o consumo individualizado e personalizado por um consumo no qual vivemos interligados em rede (JENKINS, 2006).

Isso impacta a produção cultural, pois o deslocamento do conteúdo de uma mídia específica para outros canais, modificou as relações entre os produtos e os consumidores, esses que são incentivados a procurar novas informações e fazer conexões em meio a conteúdos de mídia dispersos (JENKINS, 2006). Essas mídias que cada vez mais oferecem interatividades aos usuários, como os streamings, que ao permitirem a participação dos seus consumidores ajudam a criar uma cultura participativa, com o compartilhamento de conhecimentos e opiniões, que possibilitam a criação da chamada “aldeia global” (MCLUHAN, 1969).

Esse compartilhamento gera uma inteligência coletiva, que Pierre Lévy (1997 apud JENKINS, 2006) refere ao dizer que “ninguém sabe tudo, e todo conhecimento reside na humanidade.” Contemos uma subordinação das expertise individuais a objetivos e fins comuns, fortalecendo as comunidades que são “mantidas por meio da produção mútua e troca recíproca de conhecimento”. (JENKINS, p. 56, 2006).

Os avanços nas formas de compartilhamentos de conteúdo têm um papel importante para a difusão das informações, mas os fãs tem um papel central na cultura participativa, sendo “o segmento mais ativo do público das mídias, aquele que se recusa a simplesmente aceitar o que recebe, insistindo no direito de se tornar um participante

pleno.” (JENKINS, p. 188, 2006) e, dentro dessa participação, dispomos da criação de conteúdos nas novas mídias, citadas anteriormente.

Enquanto apresentamos uma parte do público que continua apenas consumindo conteúdos, outra parte está interessada em também produzir materiais. Jenkins, Green e Ford (2014) citam uma pesquisa realizada em 2007 pelo Pew Center for the Internet & American Life que concluiu que 64% dos adolescentes *online* dos Estados Unidos produziram mídia, resultado que deve ter aumentado com a evolução das plataformas digitais e a democratização da internet. Entretanto, os autores afirmam que não devemos presumir que existam valores diferentes entre os membros produtores culturais e aqueles que debatem ou interpretam coletivamente. Da mesma forma que não deve haver uma medida de peso entre aqueles que produzem conteúdo de mídia de formas mais técnicas com aqueles que produzem para, simplesmente, gerar discussão e compartilhar conteúdo (JENKINS; FORD; GREEN, 2014).

Destacamos que dentre os tipos de conteúdos compartilhados, abrangemos assuntos pautados pelo humor, que são constantes dentro das mídias sociais e estão atrelados no dia a dia de diversos fãs, com o uso de piadas e memes². Esse conteúdo compartilhado pelo público pode utilizar assuntos ligados ao produto que é consumido da mesma forma que se aproveita de temas do cotidiano.

Então a Cultura da Convergência é uma realidade que impacta diretamente na produção e consumo de conteúdo cultural. As interações entre as mídias tradicionais e as novas mídias geram mudanças na relação entre produtores e consumidores, incentivando a participação ativa dos usuários e criando uma cultura participativa e colaborativa. Quando se colocam as habilidades individuais em prol de um objetivo em comum, há o fortalecimento da comunidade e geração de uma inteligência coletiva. Ao mesmo tempo em que apresentamos um público que continua apenas consumindo conteúdos, possuímos uma parcela cada vez maior de pessoas interessadas em também produzir materiais e contribuir com a criação de conteúdo cultural. O resultado disso é uma cultura cada vez mais diversa e democrática.

² Imagens, textos, vídeos e outros formatos que têm como objetivo parodiar, debochar ou refletir sobre situações do cotidiano ou assuntos específicos.

A partir dos estudos de transmissão cultural e a compreensão e fenômeno da cultura da convergência, apresentaremos o Youtube, que é umas das plataformas de *streaming* que mais se destaca na produção de conteúdo no formato de vídeo, possibilitando o compartilhamento de vídeos e também a interação por meio da ferramenta de comentários disponibilizados pela plataforma, sendo um interessante campo de estudo, no qual poderemos trabalhar as teorias apresentadas anteriormente.

2.4 YOUTUBE

O YouTube foi fundado em fevereiro de 2005 por três ex-funcionários do PayPal: Chad Hurley, Steve Chen e Jawed Karim. Eles criaram a plataforma com a intenção de tornar mais fácil para as pessoas compartilharem vídeos online. Na época, o compartilhamento de vídeos na internet era uma tarefa complicada, e muitos sites tinham limitações de tamanho e formato.

Nos primeiros anos, o YouTube cresceu rapidamente e em 2006, o Google adquiriu a plataforma por 1,65 bilhões de dólares³. Sob a administração do Google, o YouTube continuou a crescer e a se expandir, tornando-se a plataforma de compartilhamento de vídeos mais popular do mundo, com mais de 2 bilhões de usuários mensais ativos⁴, também sendo usado como fonte de pesquisa, sendo a segunda maior plataforma de buscas do mundo (depois do Google).

Mesmo enfrentando alguns desafios, como a gestão de conteúdo inadequado, a monetização de vídeos e a concorrência de outras plataformas de mídia social, como a *Twitch*, a plataforma continua a crescer e a evoluir, tornando-se um dos pilares da cultura digital moderna. Tendo enorme influência na cultura popular, sendo responsável por lançar a carreira de muitos artistas e criadores de conteúdo que se conectam com um público em busca de vídeos que apresentem assuntos de interesse.

³ Disponível em: <<https://g1.globo.com/Noticias/Tecnologia/0,,AA1304481-6174,00.html>>; Acesso em: 21 fevereiro, 2023.

⁴ Disponível em: <<https://www.tecmundo.com.br/internet/140938-youtube-continua-crescendo-tem-2-bilhoes-usuarios-mensais.htm>>; Acesso em: 21 fevereiro, 2023.

2.4.1 CRIAÇÃO DE CONTEÚDO NO YOUTUBE

O YouTube é uma plataforma que proporciona muitas possibilidades para o produtor criar conteúdos variados, conseguindo conversar com públicos que estão à procura de vídeos que sanem suas necessidades de entretenimento, conhecimento e também de sociabilidade. Essa última necessidade consegue ser satisfeita por conta das interações possibilitadas pelas ferramentas de comentário da plataforma, da sustentação de consumo de conteúdos no qual o usuário se sinta representado e também pelos compartilhamentos originados por pessoas com interesse próximo.

Então esses criadores de conteúdo, conhecidos como “*youtubers*” são cada vez mais estimulados a produzir vídeos, desenvolvendo os mais variados conteúdos, gerando uma gama gigante de canais. Motivados pela facilidade de começar com baixos custos de produção e possibilidade de compartilhar informações como fãs ou entusiasta de um assunto, o que acaba os tornando referência para os seus públicos.

[...] o Youtuber consome algum conteúdo da mídia e, segundo os critérios de filtragem do seu canal, determina que tal conteúdo é relevante para ser comentado. Em seguida, produz o vídeo, edita-o e posta no Youtube. O internauta consome as notícias sob o ponto de vista do Youtuber, com uma dupla presença da mídia: a dos meios de comunicação e a do líder de opinião por meio da internet. Apesar disso, o Youtuber apresenta-se como sujeito sinônimo, pelo fato de não ser celebridade das mídias tradicionais, o que lhe proporciona certa legitimidade perante os assinantes de seu canal (é uma pessoa anônima falando para outros anônimos). Por essa razão, é reconhecido como líder, tornando-se, com o passar do tempo, uma celebridade midiática da internet (MOTTA, BITTENCOURT, VIANA, 2014, p.11, apud LEÃO, 2018, p. 25).

Um dos formatos mais difundidos pelos youtubers são os *vlogs*, que consistem em vídeos onde os criadores compartilham suas ideias e opiniões por meio de sua fala, olhares e gestos, ajudando a estabelecer empatia com a audiência que, inicialmente, busca informações. Com a frequente divulgação de conteúdo, eles conseguem estabelecer uma comunicação regular com o público. O sucesso é alcançado a partir do engajamento dos usuários, que é gerado pelo compartilhamento e comentários dos vídeos, além da monetização proporcionada pela plataforma e por parcerias.

Então se o sucesso dos *youtubers* está ligado ao engajamento dos usuários, o Youtube deixa claro a importância do compartilhamento de conteúdo como modelo de

negócio. Como destacam Burgess e Green (2009, p. 23): “[...] para o YouTube, a cultura participativa não é somente um artifício ou um adereço secundário; é, sem dúvida, seu principal negócio.”

Para prosseguirmos o trabalho, no capítulo seguinte, serão apresentados a história do *manga* e pontos como sua importância cultural para o Japão. Informações que nos possibilitam ter uma visão melhor sobre o objeto estudado.

3 MANGA E A CULTURA JAPONESA

As histórias em quadrinhos japonesas ou *manga* são conhecidos mundialmente por conta de títulos como *Dragon Ball*, *Naruto*, *Sailor Moon*, *Sakura Card Captors*⁵ e outras diversas obras que conquistaram e ainda conquistam os mais variados públicos por conta de suas histórias, características distintas na estética, narrativa, forma de leitura e consumo, se tornando, dessa forma, um dos grandes símbolos culturais contemporâneos do Japão.

Neste capítulo apresentaremos a história desses quadrinhos, sua importância cultural e o seu papel como ferramenta de disseminação da cultura nipônica.

3.1 HISTÓRIA DO MANGA

O *manga* que consumimos hoje é resultado da junção e mudança de diversos elementos da arte japonesa. O termo é formado por dois kanjis⁶ (漫画): **man** (漫) = tem como significado “irresponsável”, “extravagante”, “irreverente” ou “improvisado”, **ga** (画) = “imagem” ou “desenho”, podendo ser traduzido como “desenhos irreverentes”. No Japão é um termo utilizado para se falar sobre qualquer história em quadrinhos, mas no restante do mundo é usado como referência ao estilo nipônico de quadrinhos.



Figura 2 - Manga em Kanji

⁵ Quadrinhos *Dragon Ball* e *Naruto*, disponíveis em: <https://mangaplus.shueisha.co.jp/>; Quadrinhos *Sailor Moon*, disponível em: <https://editorajbc.com.br/mangas/colecao/sailor-moon/>; E *Sakura Card Captors*, disponível em: <https://editorajbc.com.br/mangas/colecao/card-captor-sakura/>

⁶ Alfabeto japonês formado por ideogramas. É utilizado com mais dois alfabetos e é baseado no alfabeto chinês.

Registros antigos apontam os *emakimono*⁷ (絵巻物): **e** (絵) = pintura, **maki** (巻) = enrolar, **mono** (物) = objeto⁸, como um dos grandes precursores do *manga*, que consistiam em rolos de papel de arroz ou seda, que continham ilustrações as quais narravam acontecimentos históricos, lendas, cenários cotidianos e muitos outros temas, recebendo destaque por seus traços cartunescos e algumas cenas hilariantes, que estão presentes até hoje no seu sucessor. Mas, diferente do *manga*, eles eram mais desejados e adquiridos pela elite monástica e a aristocracia.

Não podemos deixar de citar os *Chojugiga* (鳥獣戯画, literalmente “caricatura de animais”) quando falamos sobre *emakimono*, pois este é uma das séries mais conhecidas do estilo, feitas pelo monge Toba Sojo (1053 - 1140), ganhando o nome de “Toba-e”. Neles tínhamos como personagens, animais, em forma antropomórfica, retratando diversas situações.



Figura 3 - Chojugiga
fonte: Museu Nacional de Kyoto. Domínio público.

⁷ Rolo de pintura

⁸ Emakimono: Aprenda a Fazer os Pergaminhos que Contam Histórias. Disponível em: <https://www.japanhousesp.com.br/artigo/emakimono-aprenda-a-fazer-pergaminhos-que-contam-historias/>

Segundo Kinko Ito (2005,p.459):

A publicação de artes de Toba-e, um estilo de caricatura espirituosa e cômica do dia a dia japonês, começou em Quioto durante o período Hoei (1704-1711). O nome Toba-e vem do bispo Toba. A publicação dos livros de Toba-e em Osaka marcou o início da comercialização do manga no início do século XVIII. Eles foram impressos usando xilogravura e se espalharam de Osaka para Quioto, Nagoia, e depois para Edo (atual Tóquio) durante o período Tokugawa (1603-1867). Osaka, até então a cidade central onde as empresas editoriais prosperavam com uma população urbana em rápido crescimento.

As xilogravuras, no Período Edo (1615 -1868), eram formas de arte popular feitas sobre papel que tinham como conteúdo lendas, histórias populares e folclóricas. Serviam como bons presentes e eram comercializados em feiras e encomendados a artistas. Inicialmente eram feitas em preto e branco, mas com o passar do tempo, eles foram evoluindo e sendo reproduzidos de forma colorida, essa técnica de reprodução em cor ficou conhecida como *Nishiki-e*, sendo futuramente usada nas estampas coloridas e sequencializadas, os *Ukiyo-e*.



Figura 4 - Ukiyo-e, Sobre as Ondas (Kanagawa oki nami ura), também conhecido como: "A Grande Onda" (1831)

Fonte: Domínio público.

Mesmo tendo suas raízes bem antigas no Japão, somente na Era Meiji (1868-1912) o termo *manga* começou a ser utilizado. A troca intercultural iniciada nessa época pelo processo de abertura econômica, política, cultural com países europeus e os Estados Unidos afetou e levou a esse marco.

Com a circulação da mídia impressa dos jornais e sua influência de produção no formato ocidental, que continha ilustrações cômicas, como os cartuns e charges, Rakuten Kitazawa, foi nos apresentado. Ele é referenciado como o primeiro artista a criar uma história japonesa em quadrinhos com personagens fixos em uma série contínua. A estética era a mesma da charge, com conteúdo cômico, ácido com críticas ao Estado, mas adaptado ao gosto, estética e realidade do japonês, criando um estilo próprio (LUYTEN, 2012).



Figura 5 - Página de Passeios em Tóquio de Tagosaku e Mokube (Tagosaku to Mokubē no Tōkyō-Kenbutsu) (1902)

Fonte: Manga-Museum.

Com o sucesso desse formato, não demorou muito para que surgissem obras que compilariam essas histórias, então em 1877, foi lançada a primeira revista humorística nipônica, a *Marumaru Chinbun* (Revista Marumaru), que teve duração de 30 anos. Voltadas ao público adulto, demoraram alguns anos para serem lançadas para o público infantil, por volta dos anos em 1920, para então em 1931 ter sua primeira revista, a *Shonen Club*.

Durante a Segunda Guerra Mundial, houve uma grande produção e foco em quadrinhos bélicos, porém com o fim dos confrontos e a derrota do Japão, tivemos modificações na forma que o *manga* começou a ser editorado e produzido, passando a abranger outros públicos e dividindo gêneros. Então foram criados o *shonen manga* (少年漫画, literalmente “quadrinho para garotos”) e *shoujo manga* (少女漫画, significando “quadrinho para garotas”), abrangendo histórias que miravam um público de faixa etária entre 12 a 18 anos, separação que existem até os dias atuais e estão entre as principais categorias do *manga*.

Outra mudança que acabou ocorrendo devido ao resultado da guerra, foi a necessidade de utilização de papel de jornal nas revistas e também a impressão em uma só cor. Pois com os recursos financeiros e materiais mais escassos, o mercado do país teve que se adaptar, o tornando um meio barato de entretenimento, aumentando sua popularidade dentro de um tempo de reestruturação política e econômica japonesa, de forma que os *manga* “representaram exatamente isso: muitas páginas de diversão (e esquecimento) a baixo custo” (LUYTEN, 2012, p.19).



Figura 6 - Manga impresso (2019)
Fonte: Shueisha - Weekly Shonen Magazine

3.1.2 A REVOLUÇÃO DE OSAMU TEZUKA

Não podemos falar sobre a história dos quadrinhos japoneses sem mencionar o “Deus do *Manga*”, Osamu Tezuka, aquele que revolucionou toda a indústria, criando padrões que se tornariam as principais características de todo gênero, se diferenciando de quaisquer produções mundiais.

Nascido em Toyonaka, em 1928, o jovem estudante de medicina viu nos *manga* a oportunidade de trazer felicidade para o japonês, então, através de histórias cômicas, otimistas, humanas e fantasiosas, e também, seu talento e habilidades para o desenho e narrativa, iniciou uma revolução, inaugurando a estética dos olhos grandes, formas mais arredondadas, cabelos pontudos, membros compridos e uso de técnicas cinematográficas em enquadramentos, resultado de seu apreço pelo cinema e animações estadunidenses.

Também inovou ao apresentar um manuscrito longo para a época com 250 páginas desenhadas, extrapolando o limite de 190 das publicações da editora, a famosa revista *Shintaka Rajima* (A Nova Ilha do Tesouro) (Figura 7), considerado o primeiro *manga* da geração pós guerra, sendo feito 400 mil exemplares, se tornando um sucesso absoluto.

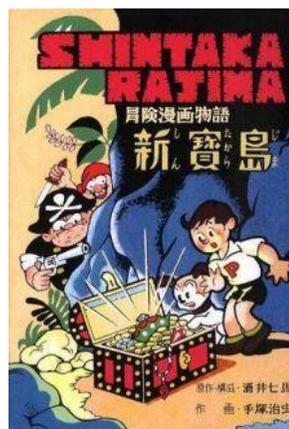


Figura 7 - Shintaka Rajima (A Nova Ilha do Tesouro) (1947)
Fonte: Manga Livre

Assim na década de 1950, tivemos o surgimento de várias revistas, e assim, o lançamentos de diversas histórias com os mais diferentes gêneros. Fato que gerou um aumento do alcance do público, pois agora tínhamos *manga* que contavam histórias de romance, esporte, ficção, comédia, cotidiano e diversos outros tipos, abrangendo todos os gostos. Nos próximos anos, mais um padrão que perdura até hoje foi criado, duas principais formas de publicação: uma onde a revista é uma mistura de diversas histórias que pode ir de cem a mil páginas e o outro é um livro com compilados de capítulos da mesma história ou autor.

Osamu Tezuka também tem muita importância na difusão do *manga* pelo mundo, pois diversos dos seus personagens e títulos ganharam vida nos *anime*⁹ (desenhos animados), sendo os mais conhecidos: Princesa Cavaleiro, Kimba e Astro Boy, sendo este último, o primeiro material japonês a se tornar um anime na televisão. Estas animações introduziram os *manga* nos países que eram circulados e reforçaram a comercialização deles onde já se tinha sua presença. Nessa época também surgem outras franquias que irão se tornar pilares do gênero.



Figura 8 - Osamu Tezuka e sua obra (2018)
Fonte: Blog Papel e Papel

É inegável, portanto, a importância de Tezuka para os quadrinhos japoneses, merecendo a alcunha de “Deus do *Manga*” (*Manga no Kamisama*).

⁹ A palavra anime significa “animação” em japonês, mas sua origem vem do inglês animation. Para os japoneses toda animação é chamada de anime, mas assim como no caso do manga, o Ocidente convencionou chamar de anime somente as produção de origem nipônicas (SATO, 2007, p. 31).

3.2 IMPORTÂNCIA CULTURAL PARA O JAPÃO

O Japão se tornou o maior consumidor de quadrinhos do mundo¹⁰. Consumindo *manga* de formas convencionais, mas também tem seu uso incluído em contextos inesperados para os brasileiros. Como em materiais didáticos, peças publicitárias, manuais de instruções de produtos, adaptações de literatura clássica e outras variedades. Ultrapassando as barreiras do entretenimento, deixando de ser apenas história em quadrinhos.

O seu impacto é tão grande que a literatura e o cinema sofreram queda de público, desde a alta dos *manga*, nos anos 70, de acordo com com Gravett (2006, p.102). O impacto no cinema não parou nessa época, pois em 2020, o filme “*Demon Slayer: Mugen Train*”, adaptação de um arco do *manga*, “*Kimetsu no Yaiba - Demon Slayer*” se tornou a maior bilheteria da história do Japão com mais 38,7 bilhões de ienes (1,9 bilhões de reais) nacionalmente¹¹.

A força do *manga* pode ser comprovada pelo grande mercado competitivo, a alta produção e a variedade de histórias e gêneros. No entanto, a massiva aderência do público japonês ao *manga* está ligada a outros fatores, mas principalmente à conexão que o produto conseguiu criar com os signos culturais do país, utilizando-se de fatos e costumes cotidianos, linguística, valores - itens do folclore e cultura. Reforçando esse ponto Zanoni (2022, p. 100) afirma que “o *manga*, além de ser um objeto de entretenimento, é uma expressão visual de uma cultura.” Então, mesmo com sua produção visando lucro, o *manga* busca se ligar ao lazer e à identidade nacional, se afastando um pouco de uma imagem puramente comercial (JUNIOR, Braga, 2005)

Luyten (2012) e Gravett (2006) apontam a oportunidade de fuga da realidade como outro fator de sucesso dos quadrinhos. Pois as severas horas de trabalho dos adultos, a pesada rotina de estudos dos jovens, a rigidez das regras do país e seu sistema

¹⁰ Disponível em: <<https://valor.globo.com/eu-e/noticia/2021/06/20/por-dentro-da-bilionaria-industria-de-mangas-do-japao.ghtml>>; Acesso em: 31 janeiro, 2023

¹¹ Disponível em: < <https://olhardigital.com.br/2021/03/23/cinema-e-streaming/filme-de-demon-slayer-fatura-r-19-bilhao-no-japao/>>; Acesso em: 31 janeiro, 2023

hierárquico, cria a necessidade da busca por entretenimento e fontes de relaxamento, tornando o *manga* uma grande válvula de escape para a pressão sofrida por grande parte população, como afirma Luyten (2012).



Figura 9 - Leitura de manga em locais públicos (2016)
Fonte: Widewalls



Figura 10- Leitura de manga em locais públicos (2003)
Fonte: Nipponia

Os títulos mais vendidos do Japão, normalmente são de ação e aventura, contendo lutas e quadros com violência explícita. Ponto exaltado pela autora, já que esse fato contrasta com o baixo índice de violência do país. O que pode estar muito relacionado à sociedade da agressividade ao ser exposto a violência nos quadrinhos.

Ainda sobre os *manga* de luta, esse e outros conteúdos ganham uma nova dinâmica ao serem transformados em *anime*, pois a movimentação e efeitos sonoros transformam o produto inicial. Então as lutas ficaram mais interessantes, piadas ficaram mais engraçadas, assim como cenas dramáticas conseguem passar uma carga sentimental maior. Assim, podemos afirmar que as animações ajudaram o *manga* a ser difundido de forma mais ampla, indo para a TV, cinema, internet e, recentemente, em plataformas de *streaming*.

Com a força do *manga* e *anime*, surgiu, a partir da década de 1980, um grupo social que é altamente associada a esses gêneros, o *otaku* (お宅, sem tradução), denominação dada aos fãs e consumidores obcecados por algum assunto. No Japão, esse termo ganhou ênfase negativa, por extrema rejeição por parte da opinião pública, após dois episódios: um deles em 1989, quando foi descoberto um caso de sequestro e assassinato infantil realizado por um suposto *otaku*, pois foram encontrado uma coleção de *manga* no apartamento do assassino. E o outro foi um atentado em um metrô de Tóquio em 1995, situação em que 13 pessoas foram mortas e mais de mil passageiros saíram feridos. O mentor foi caracterizado como um *otaku* por sua paixão por robôs. Então mesmo com grande número de adoradores dos gêneros, se intitular como *otaku* no Japão, acaba não sendo muito frequente.

Mas, ao contrário do que ocorre no Japão, o restante do mundo utiliza essa palavra para mencionar e se identificar como fãs de *anime* e *manga*, sendo até utilizado como motivo de orgulho para aqueles que gostam dos gêneros, e quando usado de forma conotativa, ele tem um peso muito diferente do usado no seu país de origem.

3.3 MANGA COMO FERRAMENTA DE DISSEMINAÇÃO CULTURAL

O *manga* faz um enorme sucesso mundial, principalmente nos países que têm relações comerciais fortes com o Japão e também naqueles com colônias nipônicas (LUYTEN, 2012, p. 176). Essa adesão, em partes, surge da curiosidade que o Ocidente tem sobre a cultura nipônica.

Para Sato (2005, p 28):

O imaginário ocidental sobre o Japão, construído com base nos samurais, gueixas e templos foi, lentamente, se transformando em uma imagem diferenciada, de uma nação capaz de se reconstruir por completo após a guerra, e “cada vez mais ocidentalizado em sua forma, mas revelando aspectos tão antigos quanto os das imagens tradicionais.

Então as estéticas do *manga*, como os olhos grandes, cabelos espetados e coloridos, os corpos com membros longos e nomes atípicos, tão diferente do que era encontrado no mercado, trouxeram aos olhos do mundo para esse produto.

O caminho da popularização do *manga* é o oposto da praticada no Japão, pois desde os anos 60 os *manga* de maior sucesso são adaptados para *anime*. No resto do mundo, o processo é o oposto, o desenho animado é lançado nas TV ou canais de *streaming* e com o seu sucesso e boa recepção, os quadrinhos são publicados. O processo para a grande massa foi o mesmo no Brasil, onde por volta dos 1960 e 1970, *Speed Racer*, *Astroboy* e a *Princesa e o Cavaleiros* foram distribuídos no país, com o passar dos anos outros títulos foram chegando, mas somente nos anos 2000, a editora Conrad lançou o primeiro *manga* no formato japonês, sendo um volume de *Dragon Ball*.

Mas a chegada dos quadrinhos nipônicos no Brasil foi anterior a isso, pois se hoje apresentamos a maior colônia de descendentes japoneses fora do seu país de origem¹², não é de se espantar que eles já eram lidos pelas comunidades, até mesmo antes da sua popularização em terras brasileiras. As revistas eram importadas e tinham um importante papel na manutenção da língua entre os descendentes, conhecimento de costumes e também serviram de comunicação daqueles que não conseguiam voltar para o Japão.

¹² Disponível em: < <https://mundo-nipo.com/cultura-japonesa/historia-do-japao/07/03/2019/5-paises-com-a-maior-comunidade-japonesa-fora-do-japao/>>; Acesso em: 31 janeiro, 2023

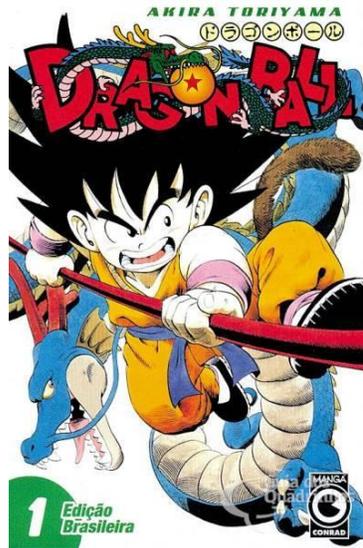


Figura 11 - Primeiro volume de Dragon Ball a circular no formato de leitura japonesa no Brasil (2000) pela editora Conrad (2000)
Fonte: Guia dos Quadrinhos

A internet também tem seu papel na disseminação do *manga* pelo mundo, com a disponibilização e compartilhamento de materiais estrangeiros, não encontrado no mercado oficial e nacional, com a tradução realizada por fãs, apresentando o produto para diversas pessoas e também agilizando o processo, trazendo traduções após dias do lançamento oficial no Japão. A união da comunidade também foi auxiliada pela internet, que a partir de interações em blogs, redes sociais e canais de streaming, conseguem fomentar e fortalecer seu gosto pelo *manga*.

Então com os *manga* sendo disponibilizados mundialmente, gozamos de um consumo global de um produto japonês que contém obras ricas em cultura e podem abordar períodos históricos do seu país de origem e também particularidades mitológicas dela, como lendas, mitos, deuses e criaturas do imaginário nipônico.

De acordo com Rocha (1996, p. 03):

O mito é uma narrativa. É um discurso, uma fala. É uma forma de as sociedades espelharem suas contradições, exprimirem seus paradoxos, dúvidas e inquietações. Pode ser visto como uma possibilidade de se refletir sobre a existência, o cosmos, as situações de "estar no mundo" ou as relações sociais. (ROCHA, 1996, p. 03).

A partir da leitura de *manga* o público consome a cultura japonesa, junto de seus mitos, alguns exemplos estão presentes em *Naruto*, onde o personagem principal, *Naruto Uzumaki*, contém o espírito da Raposa de Nove Caudas em seu corpo, esse ser, sendo baseada nas *Kitsunes*, que são raposas mágicas presentes na literatura e folclores japonês. Nessa mesma obra, somos apresentados a personagens baseados na *Lenda do Herói Jiraya*, que é um conto publicada por volta do século XIX, que narra a história do ninja *Jiraya* que junto de *Tsunade*, aprendem, respectivamente a magia do sapo e da lesma, que utilizam para derrotar *Orochimaru*, que ao ser possuído por um demônio cobra passa a querer dominar o Japão.

Então o *manga* se tornou uma grande fonte de informação sobre a mitologia japonesa, pois a inclusão de algumas referências em personagens e histórias pode trazer para os olhares mais curiosos, um incentivo para eles consumirem o material fonte, no qual seus autores favoritos usaram como referência.

3.4 PRESENÇA DO MANGA NO YOUTUBE BRASILEIRO

Com a diversidade de conteúdos e canais presentes no YouTube, certamente encontraríamos vídeos com natureza informativa e opinativa sobre *manga* na plataforma. É possível consumir canais com diversos objetivos, tais como informar e noticiar fatos relacionados a *manga*, comentar capítulos, criticar obras inteiras ou partes delas (capítulos, sagas, temporadas), indicar títulos novos para o público, criar teorias para prever o futuro da série, bate-papos com outros produtores, utilizar o *manga* para produção de outras mídias (música) e outros diversos conteúdos que chamam a atenção do seu público-alvo.

Em busca foi realizada no próprio site do Youtube, onde conseguimos mapear canais brasileiros que têm vídeos com o tema *manga* como um dos seus elementos base na criação de seus conteúdos. Nessa pesquisa, realizada em 10 de março de 2023, foram encontrados diversos canais nacionais, então utilizando a régua de 100 mil inscritos, conseguimos listar 26 canais: Ei Nerd (13,1 milhões); 7 Minutoz (12,9 milhões); Damianizando (2,05 milhões), Fred - Anime Whatever (1,43 milhões); Intoxi Anime (1,29 milhões); Haru (1,22 milhões); Bunka Pop (949 mil); Gabi Xavier (938 mil); Cronosfera (818 mil); Canal MangaQ (712 mil); Bruno Bandeira (686 mil); Nerd All Stars (630 mil); Jovem Otaku (626 mil); Chapéus de Palha (519 mil); Bleach Brasil (415 mil); All Blue (333 mil); NodeHat - Vencendo Animes (301 mil); Felipe Honório (284 mil); Pipoca & Nanquim (283 mil); Katsu X (218 mil), Cenário Transparente (215 mil); Mangá Tube (204 mil); LOAD (157 mil); Narrativando (112 mil); Quadrinhos na Sarjeta (106 mil); Thaleria (101 mil).

Dos canais listados acima, apenas o 7 Minutoz não apresenta vídeos no formato de *vlog*, tendo como conteúdo músicas baseadas em obras ou personagens de *manga*. Assim, todos os outros 25 canais possuem vídeos produzidos em que o criador ou criadores aparecem expondo seus pensamentos sobre *manga*, geralmente em formato de *vlog*, ou em alguns casos apenas as suas vozes são apresentadas, juntamente com recortes de imagens do *manga*, mas devemos exaltar que não existe uma regra, pois a plataforma dá a liberdade deles testarem diferentes modalidades de vídeo, ficando com o público a avaliação do formato do vídeo.

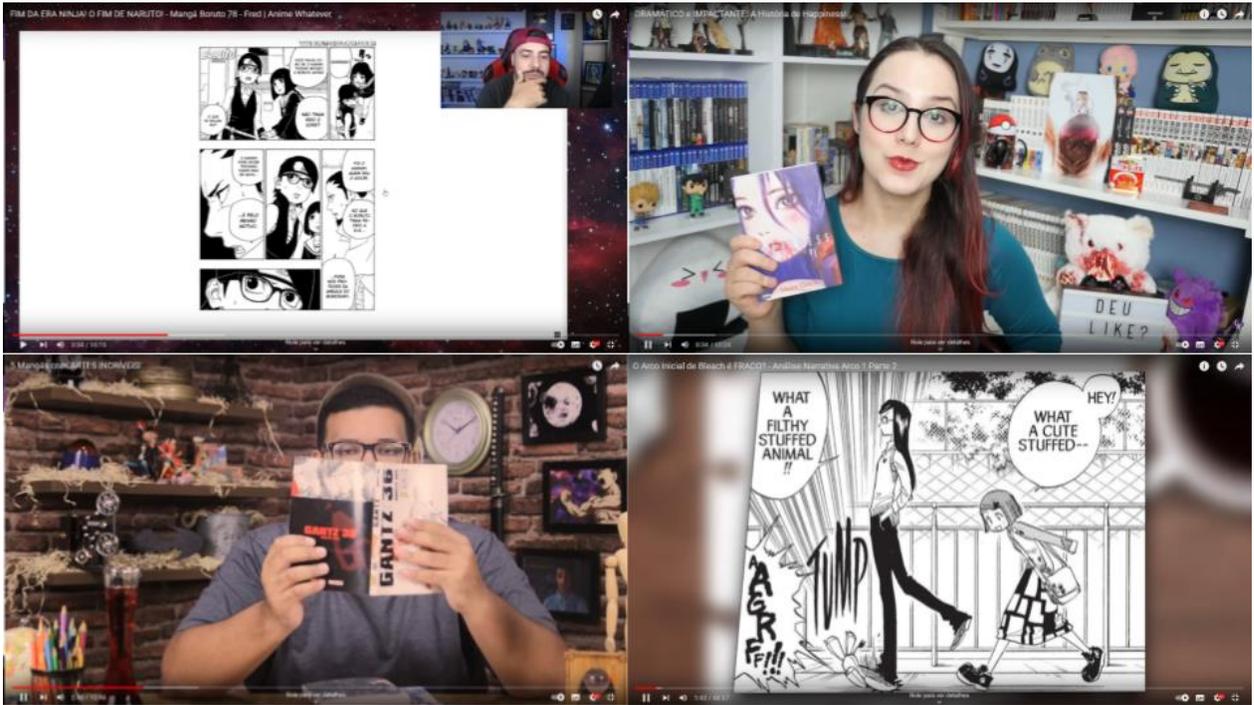


Figura 12 - Recorte de vídeos dos canais pesquisados pelo autor (2023)
 Fonte: Fred - Anime Whatever, Gabi Xavier, Cronosfera, Narrativando.

Então a quantidade de inscritos em canais que falam de *manga* demonstra que há uma procura de conteúdos dessa natureza. Os consumidores conseguem achar *youtubers* que dialogam com eles, seja por conta do gosto em comum por uma obra ou também por outras características pessoais do apresentador, como humor, pensamentos e crenças. Então essa identificação, junto das ferramentas do próprio Youtube formam comunidades e nichos, que são fortalecidas pelo conteúdo criado por “alguém como eles”.

4 LENDAS JAPONESAS RETRATADAS EM MANGA

Neste capítulo, serão apresentados os procedimentos metodológicos utilizados para a realização desta pesquisa. Inicialmente são apresentadas as motivações para a escolha do vídeo, depois a descrição do vídeo selecionado e uma breve análise sobre o mesmo, então, procederemos à análise dos comentários do vídeo selecionado, com a intenção de responder ao problema de pesquisa.

4.1 METODOLOGIA

Para dar início a este trabalho de conclusão de curso foi necessário realizar uma pesquisa bibliográfica, com intuito de levantar material sobre os temas que ajudariam a compreender o objeto de estudo. Segundo Gil (2002), a pesquisa bibliográfica é desenvolvida a partir da busca de informações em algum material elaborado e publicado.

Para Andrade (2010, p. 25):

A pesquisa bibliográfica é habilidade fundamental nos cursos de graduação, uma vez que constitui o primeiro passo para todas as atividades acadêmicas. Uma pesquisa de laboratório ou de campo implica, necessariamente, a pesquisa bibliográfica preliminar. Seminários, painéis, debates, resumos críticos, monográficas não dispensam a pesquisa bibliográfica. Ela é obrigatória nas pesquisas exploratórias, na delimitação do tema de um trabalho ou pesquisa, no desenvolvimento do assunto, nas citações, na apresentação das conclusões. Portanto, se é verdade que nem todos os alunos realizarão pesquisas de laboratório ou de campo, não é menos verdadeiro que todos, sem exceção, para elaborar os diversos trabalhos solicitados, deverão empreender pesquisas bibliográficas (ANDRADE, 2010, p. 25).

Como esta pesquisa tem o intuito de compreender a percepção do público sobre o conteúdo do vídeo analisado, foi utilizada a técnica metodológica de análise de conteúdo, que constitui técnicas de exploração documental que buscam encontrar significados em conteúdos analisados, tendo em conta as suas condições de produção e de recepção. Para Bardin (2016, p 48), análise de conteúdo é:

Um conjunto de técnicas de análise das comunicações visando obter, por procedimentos sistemáticos e objetivos de descrição do conteúdo das mensagens, indicadores (quantitativos ou não) que permitam a inferência de conhecimentos relativos às condições de produção/recepção (variáveis inferidas) destas mensagens. (BARDIN, 2016, p. 48).

Para se alcançar o objetivo de compreensão da análise do conteúdo, Bardin (2016), organiza a administração dessa técnica em três etapas: pré-análise, exploração do material e tratamento dos resultados.

A pré-análise é a fase em que o material de investigação é organizado e preparado, então, nesta fase foram realizadas as escolhas e as demarcações do que foi analisado nos textos a partir da leitura dos materiais escolhidos, visando a apropriação dos seus conteúdos. A escolha dos textos é chamada de constituição do corpus, e é definida pela autora como “conjunto de documentos tidos em conta para serem submetidos aos procedimentos analíticos” (BARDIN, 2016, p. 126). Esse corpus é criado a partir das primeiras hipóteses e objetivos criados no projeto da pesquisa.

Na etapa de exploração do material foi realizado o trabalho de sistematização dos dados obtidos pela análise, tendo como norte os objetivos, as hipóteses geradas previamente no projeto e os referenciais teóricos.

Já no tratamento dos resultados, foi realizada a avaliação do material coletado para a extração de dados que sejam úteis ao objetivo da pesquisa, pois é necessário torná-los significativos e válidos (BARDIN, 2016). É nessa etapa que são realizados os cruzamentos e tratamentos das informações que foram sistematizadas, partindo para as interpretações de conteúdo.

Para conseguirmos esse cruzamento de informações e então uma análise de forma efetiva, realizamos a categorização de dados, que consiste na classificação de objetos de um conjunto por diferenciação para depois reagrupa-los sob critérios previamente definidos (BARDIN, 2016). A análise categorial possibilita diferentes categorizações, que foram criadas a partir dos objetivos desta pesquisa, sendo aplicados nos comentários das pessoas que assistiram o vídeo e proporcionando a continuidade da pesquisa. Com base na análise e separação prévia dos comentários, criamos de forma dedutiva as categorias listadas abaixo:

Categoria 1 - Elogios e feedback positivo: Comentários que expressam admiração pelo conteúdo apresentado, parabenizam o canal e *Eiichiro Oda* pelo trabalho e dão feedback positivo sobre a qualidade do conteúdo e do formato utilizado.

Categoria 2 - Discussão e análise: Comentários que discutem e analisam o conteúdo apresentado, levantando questões e fazendo interpretações sobre as referências culturais, personagens e histórias apresentadas.

Categoria 3 - Teorias e especulações: Comentários que propõem teorias e especulações sobre o que pode acontecer na história de *One Piece*, baseados em elementos apresentados no vídeo ou em outros momentos do *manga*.

Categoria 4 - Brincadeiras e memes: Comentários que utilizam humor, memes ou referências para fazer piadas ou brincadeiras relacionadas ao conteúdo apresentado.

A partir da criação de categorias, foram realizadas as etapas previstas dentro da análise de conteúdo de Bardin (2016), criando dados empíricos que foram articulados com as teorias já levantadas por esse trabalho, resultando numa reflexão acerca da proposta deste estudo de *Como as informações compartilhadas sobre lendas japonesas impactam na interação dos leitores de One Piece*.

4.2 ONE PIECE E CRIAÇÃO DE CONTEÚDO

A obra *One Piece* é uma série lançada em 22 de julho de 1997 no Japão, escrita e desenhada por *Eiichiro Oda* (1975 - presente). A obra conta até o momento com 1077 capítulos e 105 volumes encadernados publicados, sendo um grande sucesso no Japão e pelo mundo, chegando a registrar recorde mundial pelo *Guinness Book*, ultrapassando a venda de 500 milhões de cópias pelo mundo¹³.

One Piece é uma aventura que acompanha a jornada de uma tripulação de piratas capitaneada por *Monkey D. Luffy*, um jovem com poderes de borracha que sonha em se tornar o Rei dos Piratas. A história começa quando *Luffy* parte em uma jornada

¹³ Disponível em: <<https://br.ign.com/one-piece-2/101001/news/manga-de-one-piece-registra-recorde-mundial-no-guinness-book>>; Acesso em: 13 março 2023

pelo mar para encontrar o maior tesouro do mundo conhecido como *One Piece*, que foi deixado pelo antigo Rei dos Piratas, Gol D. Roger.

Juntos, a tripulação do Chapéu de Palha enfrenta diversos desafios, incluindo inimigos poderosos, criaturas marinhas perigosas e aventuras em várias ilhas e países que visitam. Além disso, eles lutam contra o Governo Mundial, uma organização que governa o mundo e persegue piratas por meio da Marinha e organizações secretas.

Ao longo da história, a tripulação desenvolve laços fortes e duradouros, enquanto buscam seus objetivos pessoais e ajudam o capitão a se tornar o Rei dos Piratas. A história de *One Piece* é conhecida por sua narrativa épica, personagens bem desenvolvidos e mundo expansivo, que é ricamente detalhado e cheio de mistérios a serem explorados.



Figura 13 - One Piece e seus personagens principais (2010)
Fonte: Shueisha - Shonen Jump

O mundo de *One Piece* é diferente pois as aventuras se passam em alto mar e em ilhas, o que possibilita o autor a trabalhar diversas dinâmicas de história em cada novo terreno que o bando desembarca, tendo ilhas que remetem a países reais, como Egito, Itália, Espanha, Japão e locais fictícios, como o reino submerso de Atlântida. É interessante observar como o autor utiliza as características culturais e folclóricas dos países retratados para criar locais, personagens e enredo, se aproveitando do aspecto referencial dessas formas simbólicas, utilizando características e particularidades dessas

culturas para criar identidade para o seu próprio produto, pois ao realizar referência ou representar algum objeto, as formas simbólicas dizem algo sobre aquilo que está referenciando (THOMPSON, 1995).

Desde 2017, a partir do capítulo 909, a obra apresenta o país de Wano, que tem como referência o Japão e sua cultura, pois nota-se o uso de algumas formas simbólicas que são apropriadas pelo autor na construção da ilha, como, geografia, arquitetura, vestimenta e a mitologia nipônica. A imersão na cultura fica evidente inclusive no design da vestimenta dos membros do bando dos Chapéus de Palha, que muda para o estilo japonês. Assim, os personagens principais, que não tinham referências japonesas em suas vestimentas, passaram a utilizar kimonos, roupas ninjas, *happi*¹⁴ e até mesmo uma roupa funerária típica.



Figura 14 - Design das vestimentas utilizadas pelo bando dos Chapéus de Palha. A esquerda o seu design comum e a direita o adotado pelo autor em Wano. Montagem realizada pelo autor (2023)
Fonte: Shueisha - Shonen Jump

Realizando uma breve análise da página 10, do capítulo 909, observa-se a primeira apresentação de Wano para o leitor, é possível perceber as formas simbólicas utilizadas por *Eiichiro Oda* (1975 - presente) de maneira que ele conseguisse criar uma nova ambientação a partir de um referencial.

¹⁴ Jaquetas happi ou casaco happi são coletes tradicionais japoneses feitos de algodão e apresentam desenhos e emblemas usados em festivais, mas também podem ser utilizados como uniformes.

A página (figura 15) se inicia com cortinas utilizadas no teatro *Kabuki*¹⁵(1), então a partir do primeiro toque do *shamisen*¹⁶(2), as cortinas se abrem, a gueixa com uma máscara de *kitsune* (3), continua a tocar a música e a história passa a se desenvolver em *Wano*, que detêm um castelo japonês em destaque (4), uma montanha aos fundos que remete ao *Monte Fuji*¹⁷(5), um pagoda em sua frente que lembra um dos cartões postais do Japão, a visão do *Chureito Pagoda*¹⁸ (6) e as pétalas das flores de cerejeira ou *sakura* caindo (7).

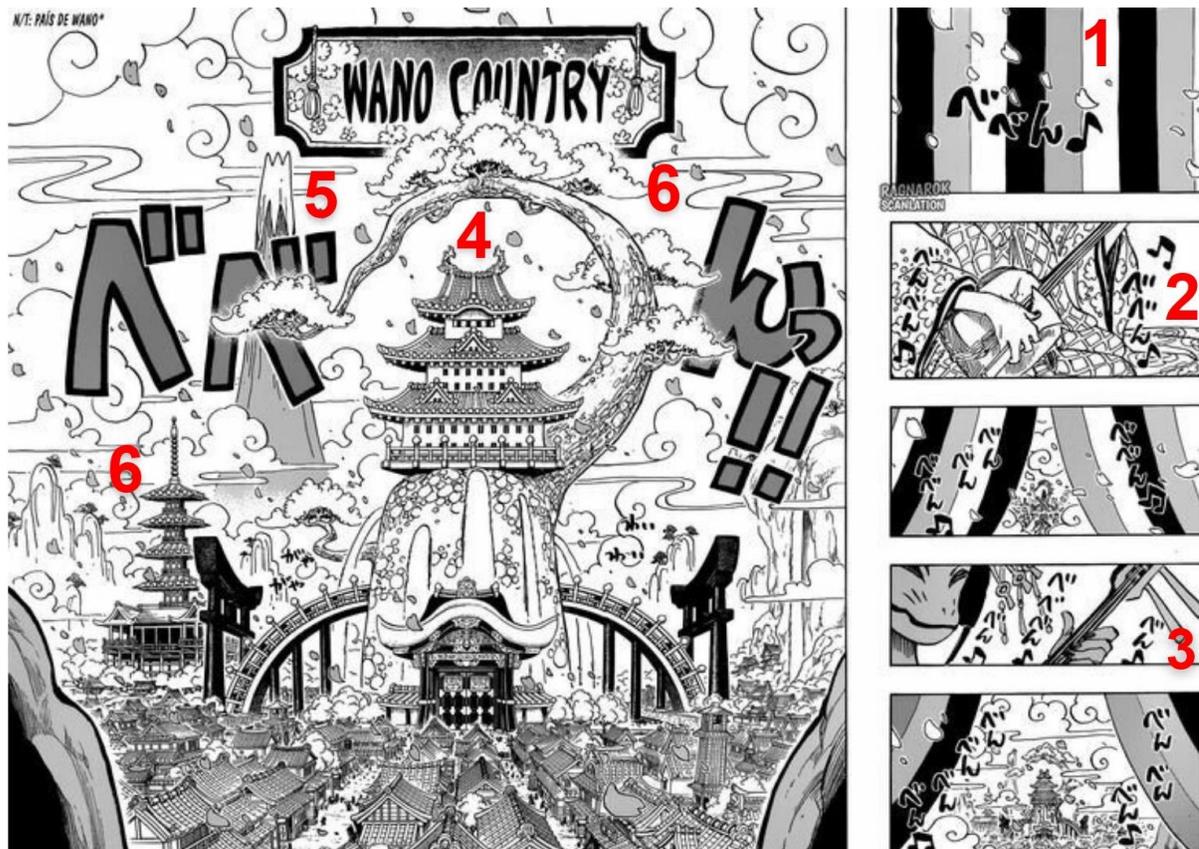


Figura 15 - Página 10 do capítulo 909 de One Piece (2018)
Fonte: Shueisha - Shonen Jump

¹⁵ Kabuki é uma das quatro formas tradicionais de teatro japonês. Disponível em: <<https://www.br.emb-japan.go.jp/cultura/kabuki.html>> Acesso em: 14 de março 2023.

¹⁶ Shamisen é um instrumento musical clássico do Japão, ele contém três cordas e remete a um violão. Disponível em: <<https://www.culturajaponesa.com.br/index.php/diversos/musica/shamisen/>>; Acesso em: 14 de março 2023.

¹⁷ Monte Fuji é o picos mais alto do Japão com 3.776 metros. Se tornou símbolo do país e ponto turístico. Disponível em: <<https://www.japan.travel/pt/fuji-guide/mt-fuji-more-than-a-mountain/>>; Acesso em: 14 de março 2023.

¹⁸ Chureito Pagoda é uma pagoda que faz parte do Santuário de Arakura Sengen, oferecendo uma vista espetacular do Monte Fuji. Disponível em: <<https://www.japan-guide.com/e/e6917.html>>; Acesso em: 14 março 2023; Traduzido pelo autor.

Todas as formas simbólicas citadas no trecho acima estão ligadas diretamente ao imaginário simbólico criado sobre o Japão, contendo diversos elementos que isolados já remetem ao país, mas ao serem colocados todos juntos, comunicam ao leitor que esse novo ambiente apresentado pelo autor é uma apropriação de símbolos japoneses, que passaram a pautar o arco de Wano. Então a partir de uma página, o autor tenta transmitir essas informações, utilizando de aspectos das formas simbólicas representadas por Thompson (1995) para apresentar um novo mundo, criando uma identidade para essa ilha.



Figura 16 - Imagens do Chureito Pagoda, Castelo de Himeji, pessoas utilizando máscara de Kitsune, uma gueixa tocando um shamisen e um palco de teatro Kabuki
Fonte: Montagem realizada pelo autor (2023)

Os leitores de *One Piece* recebem a transmissão dessas formas simbólicas e codificam de acordo com suas habilidades, conhecimentos e contexto, podendo ter uma compreensão diferente dependendo do contexto no qual se encontra, mas o público japonês, provavelmente, tem uma bagagem cultural que o permite entender as formas simbólicas referenciados pelo autor.

Porém, a partir do consumo de *manga* pela internet, dispomos de um meio técnico que permite a transmissão de um produto para diversos países, disponibilizando

a obra de Oda para leitores de diversas culturas, o que não garante o mesmo conhecimento dos leitores japoneses.

Esses ruídos, causados pelas diferenças culturais, podem se tornar uma oportunidade para o *youtuber* gerar conteúdo. Lembrando que ele é um dos consumidores do produto e também quer ter o máximo de entendimento das formas simbólicas presentes na obra, a fim de compreender a mensagem que o autor quer passar. A partir de pesquisas, conteúdos são gerados e compartilhados e dependendo da qualidade informativa do vídeo, sua legitimidade com seus inscritos é aumentada, trazendo mais pessoas a consumirem seus conteúdos.

Com o aumento do consumo, também há um crescimento das interações nos vídeos. A seção de comentários se torna um ambiente propício para a troca opiniões, conhecimentos e percepções, que são absorvidas pelos outros inscritos e pelos youtubers, criando a cultura participativa apresentada por Jenkins (2006), possibilitando o surgimento de uma aldeia global (MCLUHAN, 1969).

Procurando por um conteúdo que auxilie na melhor compreensão das referências presentes na saga do País de Wano, foi realizado a procura de uma produção que buscasse informar o seu público com referências utilizadas pelo autor da obra ao mesmo tempo que conseguiria movimentar uma quantidade expressiva de pessoas, para que pudessemos encontrar interações dentro da comunidade gerada pelo canal. Assim, procurando dentro dos canais que continham o perfil necessário para a pesquisa, foi encontrado o canal Chapéus de Palha, que tem como conteúdo vídeos com revisões, teorias e discussões sobre *One Piece*, apresentadas por Derek e Lipe, possuindo 519 mil inscritos, número expressivo, que proporciona encontrar interações da sua comunidade de espectadores, dentro da seção de comentários dos vídeos publicados. Continuando com a lógica, foi escolhido o vídeo intitulado "DESCOBRIMOS TODAS AS REFERÊNCIAS HISTÓRICAS USADAS POR ODA EM WANO - ONE PIECE Teoria/Discussão" (figura 17) (descrição do vídeo em Apêndice), com duração de 10:02, publicado em 27 de março de 2020, que conta com 23.982 visualizações, 4.700 curtidas e 241 comentários.



Figura 17 - Thumbnail do vídeo selecionado realizado pelo autor (2023)
 Fonte: Youtube - <https://youtu.be/thMnIPhKFTc>

A partir das interações criadas pela publicação do vídeo, buscamos compreender como o compartilhamento de lendas japonesas referências na obra são absorvidas pela comunidade do canal Chapéus de Palha, que leem a obra de Eiichiro Oda e nos auxiliar a descrever como eles se apropriam dessas informações para criar novas interações.

4.3 ANÁLISE DO VÍDEO

O vídeo do canal “Chapéus de Palha” tem caráter informativo, porém de uma forma descontraída e informal. Onde o narrador, Derek, apresenta ao espectador quatro mitos e histórias japonesas que podem ter sido utilizadas pelo autor da obra como referência para construção do enredo do arco de *Wano*.

Ele se inicia em um tom informativo, até Derek aparecer em tela, criando um tom informal ao se apresentar com um blazer e um chapéu de palha. Depois ele explica o “Conto de Momotaro”, enquanto imagens relacionadas a história são mostradas em tela, depois somos expostos a conexão do conto com personagens de *One Piece* junto de suas imagens. Esse mesmo formato continua na apresentação das histórias da derrota de *Yamata no Orochi*, do mito do *Hyakki Yagyo* e a história sobre *Minamoto no Yoshitsune* e *Benkei*.

Ao finalizar o vídeo, Derek informa que esse é o final da primeira parte do vídeo e pede a opinião do público sobre o conteúdo e formato do produto produzido. Após pedir um “like” e a inscrição no canal, ele informa que o conteúdo do vídeo foi baseado a partir de informações compartilhadas em uma publicação do Reddit¹⁹ e outras referências históricas procuradas por ele. Explicação importante, pois somando esse fato com a solicitação de Derek para que os espectadores participem com opiniões, é fortalecida a geração de uma inteligência coletiva, que foi tratada por Jenkins (2006) gerando o consolidamento das comunidades por meio de produções e trocas de conhecimento (JENKINS, 2006).

As comunidades, que para Lévy são “locais de discussão, negociação e desenvolvimentos coletivos” (LÉVY, 1997, JENKINS, p. 57, 2006) são fortalecidas por essas movimentações, criando mais estímulos para seus integrantes buscarem novas informações e gerarem respostas para novas dúvidas, criando um conhecimento coletivo, que é a soma do entendimento e saberes individuais que podem ser acionadas e compartilhados na comunidade quando é surgida a ocasião. (JENKINS, 2006).

Então o canal Chapéus de Palha encontrou uma necessidade dentro da sua comunidade de 519 mil inscritos, gerando conteúdo, o que resultou num desenvolvimento coletivo a partir da capacidade comunicacional e seu alcance dentro da comunidade.’

¹⁹ Reddit é um agregador social, onde suas interações são criadas em conversas dentro de comunidades, feita por meio de posts, comentários e votos; Disponível em: < <https://www.redditinc.com/>>; Acesso em: 16 março, 2023

4.4 ANÁLISE DOS COMENTÁRIOS

Foram coletados entre os dias 16 de março a 18 de março de 2023, 241 comentários. Na Tabela 1 pode-se observar a distribuição dos comentários de acordo com as categorias propostas no estudo.

| Categorias | Descrição | Número de comentários |
|------------|-----------------------------|-----------------------|
| 1 | Elogios e feedback positivo | 181 |
| 2 | Discussão e análise | 31 |
| 3 | Teorias e especulações | 15 |
| 4 | Brincadeiras e memes | 14 |

Tabela 1 - Categorização dos comentários
Fonte: Realizado pelo autor

Observa-se que não houve críticas negativas sobre o conteúdo e formato do vídeo, o que evidencia um apoio da comunidade, que também pode ser notado pela alta quantidade de elogios e *feedbacks* positivos.

Em relação à Categoria 1 (Elogios e feedback positivo), ressaltamos a presença de comentários que aclamam o autor da obra por conta da sua capacidade de utilização de referências em sua escrita, como destacado nos comentários abaixo:

Na minha opinião, esse formato de vídeo ficou ótimo, adorei ver todas as referências que Oda faz, isso só mostra quão inteligente ele é

 80   Responder

Isso é muuuito interessante, Wano tem tanta cultura (OP em geral na vdd né) incrível como Oda consegue coordenar tanta coisa, obg por compartilhar com a gente!

 21   Responder

Muito interessante. O Japão já foi um país fechado no passado e essa é a realidade de wano, fica a curiosidade de saber como o Oda vai desenvolver essa parte da histórica em OP.

 1  Responder

Figura 18 - Comentários da Categoria 1
Fonte: Youtube - Print Screen de comentários do vídeo no Youtube

Thompson (1995) apresenta a concepção estrutural da cultura através de uma análise que entendesse as formas simbólicas para se compreender a cultura e a comunicação simbólica. Assim, ao compreendermos as apropriações de formas simbólicas japonesas utilizadas pelo autor de *One Piece* e apresentadas e explicadas pelo vídeo do Chapéus de Palha, é possível visualizar o mundo que ele buscou representar, pois ao fazer uso de lendas para criar personagens, o autor emprega aspectos *intencionais* e *referenciais* das formas simbólicas, onde ele tem a propósito de passar uma ideia ao leitor ao utilizar as referências da mitologia japonesa, como o “Conto de Momotaro” para criar personagens de sua narrativa. Porém devemos observar que o “significado” de uma forma simbólica ou dos elementos constitutivos de uma forma simbólica, não são necessariamente idênticos aquilo que autor “tencionou” ao produzir a forma simbólica. (THOMPSON, 1995).

Isso pode ocorrer a partir de diferenças culturais dos consumidores, neste caso, dos consumidores globais de *One Piece*, pois como “as formas simbólicas estão sempre inseridas em processos e contextos sócio-históricos específicos dentro dos quais e por meio dos quais elas são produzidas, transmitidas e recebidas” (THOMPSON, 1995, p. 192), o significado pode variar e até mesmo não ser compreendido, pois mesmo sendo traduzido, a obra é originária do Japão e, possivelmente, o leitor não possui as faculdades e recursos culturais necessários para decodificar por totalidade as mensagens, fenômeno que ocorre já que as simbólicas são indissociáveis dos contextos sociais dos leitores.

Compreendendo a relação das lendas com personagens e acontecimentos montados pelo canal, o leitor/espectador cria ou aumenta o sentimento de respeito pelo autor da obra, resultando na exaltação de seu trabalho, como visto nos comentários.

Isso demonstra um bom trabalho do canal ao reproduzir as formas simbólicas, que mesmo com o distanciamento cultural, conseguiu transmitir os símbolos, se ligando ao terceiro aspecto da transmissão cultura de Thompson (1995), o distanciamento espaço-temporal, onde ele refere-se à forma como a transmissão cultural é influenciada pela distância física e temporal entre os emissores e receptores de formas simbólicas, as quais precisaram ser desligadas de sua forma e contexto original - neste caso os contos populares japoneses - e aplicados em um novo contexto da produção audiovisual relacionada a *manga*, para criar interesse e compreensão desse público, causando sua

compreensão. Este trabalho é aparentemente reconhecido pelo público como pode ser visto nos comentários da Figura 19.

Ficou bom pra esse tema(na minha opinião) já q tinham que mostrar as imagens enquanto ouvíamos as história.

  Responder

Achei muito bom o formato, e seria maneiro um video apresentando essas lendas da mitologia japonesa só que pra tentar prever um possivel spoiler...

Tmj.

  Responder

Figura 19 - Comentários da Categoria 1

Fonte: Youtube - Print Screen de comentários do vídeo no Youtube realizado pelo autor

Dentro das Categorias 2 (Discussão e Análise) e 3 (Teoria e Especulações), trabalhamos com uma forma de participação diferente das outras categorias pois aqui apresentamos interlocutores mais ativos, o fã/*otaku*, comentando no vídeo com a finalidade de criar ou aprofundar uma discussão sobre o assunto retratado com a comunidade de criada pelo canal que consome *One Piece*, os quais se encontram unidos naquele espaço, uma vez que a convergência das mídias permite modos de audiência comunitários, não precisando ser individualistas (JENKINS, 2006). Dessa forma o *otaku* encontra a possibilidade de interagir no mesmo espaço que consome seu conteúdo.

Na Categoria 2, os comentários discutem o conteúdo apresentado, trazendo uma nova interpretação sobre uma das lendas retratadas no vídeo. Na Figura 20 observa-se essa conversa gerada a partir da participação da primeira pessoa.

Sobre a terceira lenda, outro paralelo não seria do Oden saindo de Wano e quando voltou ela estava dominada por Orochi, Kaidou e sua tripulação? (os demônios).

 57   Responder

Também pensei nisso e achei mais interessante dessa forma,o monstro que não pode ser capturado sendo kaidou,que não pode ser morto

 9  Responder

Sim, enquanto eu a escutava só consegui pensar dessa forma.

 3  Responder

Creio que sobre o conto dos "cem demônios" o Odem se encaixa muito mais como o nobre que saiu de sua terra (nesse caso quando ele foi pro mar) e quando voltou, seu "servo" no caso Orochi já havia infestado sua corte de demônios, no caso Kaido e seus homens.

 4  Responder

Figura 20 - Comentários da Categoria 2

Fonte: Youtube - Print Screen de comentários do vídeo no Youtube realizado pelo autor

Nessa conversa evidenciamos uma discussão sobre como o conto de “*Hyakki Yagyo*” apresenta um paralelo diferente da apresentada pelo narrador do vídeo, envolvendo alguns outros personagens e sendo ligado a outra parte da trama.

Só uma pequena correçãozinha , Amaterasu é a Deusa do Sol , logo , Irmã mais velha de Susanoo

  Responder

Figura 21 - Comentário da Categoria 2

Fonte: Youtube - Print Screen de comentários do vídeo no Youtube realizado pelo autor

No comentário da Figura 21 apontamos uma correção, pois segundo o autor do comentário, o narrador comete um erro no conto de *Yamata no Orochi*.

Essas amostras de comentários evidenciam o caráter participativo da construção do conhecimento coletivo e também demonstram que mesmo sendo responsável pela união desses consumidores, o *youtuber* pode apresentar um conteúdo que contenha ruído em relação ao entendimento das formas simbólicas, fazendo-o trocar um gênero de uma divindade japonesa ou ter um visão diferente sobre as aplicações de referências simbólicas na trama.

Cabe destacar que trata-se de um conteúdo brasileiro, que tenta explicar e relacionar contos e lendas japonesas de uma obra estrangeira, então essa divergência pode ocorrer, mas não se torna uma situação punitiva por parte do público e nem visto como um vexame pelo canal, pois é o processo de aquisição e troca de conhecimento que importa nessa situação. Como destacado por Jenkins (2006, p.88)

O que consolida uma inteligência coletiva não é a posse do conhecimento -que é relativamente estática-, mas o processo social de aquisição do conhecimento -que é dinâmico e participativo-, continuamente testado e reafirmando os laços sociais do grupo social (JENKINS,2006, p. 88)

A busca por conhecimento e entretenimento é que une essa comunidade, assim, o canal cumpre com seu papel de produtor, proporcionando um material para o público debater e interpretar o conteúdo e as formas simbólicas apresentadas, gerando comentários que discutem e analisam esse material, como visto na Categoria 2. O canal também cria um ambiente em que os membros se sintam à vontade em formular especulações sobre a obra, tentando prever fatos futuros do *manga* e completar as lacunas deixadas pelo autor.

Acho que somente Smiles podem ser afetados pelo kibidango, já que eles não se transformam em um animal, eles são metade animais o tempo inteiro

 1  Responder

Momotaro = Momonosuke + Luffytaro. Luffy montado no Momonosuke e ambos dando o golpe final no Kaido. XD

Começou? Termina! Gostaria de ver a parte 2.

 1  Responder

Figura 22 - Comentários da Categoria 3

Fonte: Youtube - Print Screen de comentários do vídeo no Youtube realizado pelo autor

Na Figura 22 observamos comentários da Categoria 3, que trabalham com teorias e especulações que podem vir a acontecer na história de *One Piece*, baseados em elementos apresentados no vídeo ou em outros momentos do *manga*. Jenkins (2006), baseado em Pierre Lévy (1956 - presente), afirma que os grupos sempre estimulam seus membros a buscarem novas informações por meio de pesquisas e discussões. Para o

autor, “perguntas não respondidas criam tensão... indicando regiões onde é preciso inventar e inovar. “ (LÉVY, apud, JENKINS, 2006, p. 57)

Essa tensão e ansiedade impulsiona os interlocutores a criarem teorias sobre fatos que o autor pode nem ter pensado, mas que são incentivadas a fazê-lo a partir da sua vivência em confluência, que resulta em conexão e consumo constante. Então, a busca por participação plena em discussões, os levam a criar teorias, que reforçam o sentimento de inserção dentro da comunidade.

Somos apresentados a alguns comentários da Categoria 4 (Brincadeiras e memes), na Figura 23, onde percebe-se a utilização de humor, memes ou referências para fazer piadas ou brincadeiras relacionadas a aspectos apresentados no vídeo.

Cheguei mais rápido que o Kizaru jogando futebol com o X-Drake

 2  Responder

  • 1 resposta

tá fazendo cosplay de integrante do The Strokes?

  Responder

Figura 23 - Comentários da Categoria 4

Fonte: Youtube - Print Screen de comentários do vídeo no Youtube realizado pelo autor

O vídeo tem um tom informal e descontraído, o que abre margem para o público participar de maneira humorada, fazendo piadas ao brincar com personagens do *One Piece* e até mesmo rir sobre a vestimenta do apresentador. Criando um ambiente leve, que faça o público se sentir confortável, que possibilita a participação do coletivo, fortalecendo a comunidade criada dentro daquele ambiente.

Outro ponto importante segundo Jenkins, Green e Ford (2014) é o de que não devemos presumir que existam valores diferentes entre membros produtores e aqueles que debatem dentro de uma comunidade, da mesma forma podemos falar do uso de humor, pois durante essa amostragem dispomos da participação desses membros pautados no humor, porém em outras discussões, sua participação pode vir a ocorrer de outras formas, como os comentários das Categorias 2 e 3.

Então, com a aplicação da análise de comentários, realizada a partir do tratamento das interações dos espectadores do vídeo, obtidos com a sistematização destes, foi possível realizar uma análise sobre as interações apresentadas no nosso objeto de pesquisa.

Na Categoria 1 observou-se elogios para obra, autor e também para o trabalho do canal, demonstrando o carinho que a comunidade transmite pelo reconhecimento de um bom conteúdo, por meio das interações na seção de comentários, possivelmente, incentivando mais produções que auxiliam na compreensão mais plena dos conteúdos dos capítulos do *manga*, e assim fortalecendo o conhecimento da comunidade.

Já nas Categorias 2 e 3 os comentários buscam aprofundar discussões dentro dessa comunidade por meio de análises do conteúdo compartilhado e também da exposição dos entendimentos individuais que podem criar conexões com outros *otaku* que tenham percepções próximas, demonstrando o caráter participativo desses membros, que buscam contribuir na construção do conhecimento coletivo (JENKINS, 2006). Também somos expostos a aqueles membros mais ansiosos que buscam criar teorias com o intuito de prever acontecimentos futuros da série, exercício que é estimulado pela própria comunidade.

E, por último, analisamos o comportamento humorado dos interlocutores, observados na Categoria 4, atitude que é vista com bons olhos pelo público, já que estamos consumindo um conteúdo voltado ao entretenimento, mesmo apresentando caráter informativo.

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Esta pesquisa buscou compreender quais os impactos do vídeo do canal Chapéus de Palha relacionados ao *manga* de One Piece, no Youtube, na interação do seu público ao apresentar lendas japonesas referenciadas na obra.

Iniciando com a apresentação da base teórica, foi explorado a definição de cultura por Burke (2005) e depois por Thompson (1995). Dentro da perspectiva do segundo autor, tivemos um aprofundamento em quatro concepções de cultura, que nos levou a compreender o significado de formas simbólica e das características da sua transmissão. Com auxílio de Jenkins (2008, 2014), Green (2014) e Ford (2014), compreendemos como o impacto de velhas e novas mídias interagem com o consumidor e o impacto desse fenômeno na produção cultural.

Para termos um melhor entendimento sobre o objeto estudado, buscamos conhecer a história do *manga*, sua importância cultural para o Japão e o seu uso como ferramenta disseminação cultural, para isso, utilizamo-nos de Braga Junior (2005), Gravett (2006), Kinki Ito (2005), Luyten (2012), Sato (2005) e Zanoni (2022). A partir de Rocha (1996), compreendemos o conceito de mitos, para que pudéssemos tratar sobre as lendas japonesas em *manga*. Então, a partir de uma breve apresentação sobre o Youtube e seus criadores de conteúdo, conhecemos um pouco sobre o cenário de canais *otaku* na plataforma.

Finalmente nos concentramos no processo metodológico que possibilitou a resposta do problema desta pesquisa e seus objetivos. Após uma pesquisa bibliográfica (GIL, 2002) (ANDRADE, 2010), para realizar análise sobre a obra One Piece, foi utilizado a técnica de análise de conteúdo (BARDIN, 2016) sobre os comentários do vídeo escolhido.

Para a resolução do primeiro objetivo específico de **Analisar as apropriações culturais do Japão no *manga* One Piece**, fizemos uma pesquisa sobre a obra *One Piece* e as características do título, percorrendo sobre a riqueza da construção do seu mundo e o aproveitamento de formas simbólicas existentes (THOMPSON,1995), como referências culturais de países reais, para dar significado para ilhas e personagens da

obra. Assim, realizamos uma análise da apropriação das formas simbólicas japonesas utilizadas pelo autor para criar a ambientação do país de Wano e seus personagens.

Analizamos a página 10 do capítulo 909, na qual foi apresentado o país de Wano, cuja geografia é composta por diversos símbolos que remetem ao imaginário da japonês, demonstrando a intenção do autor de criar uma relação entre esse lugar fictício com o real, de apresentar um novo mundo, porém familiar - pois nos foi exibido um Japão que se encaixa no contexto da obra, criado a partir de uso de referências apropriados pelo autor.

Para prosseguirmos com a pesquisa, somos introduzidos ao vídeo "DESCOBRIMOS TODAS AS REFERÊNCIAS HISTÓRICAS USADAS POR ODA EM WANO - ONE PIECE Teoria/Discussão" (descrição do vídeo em Apêndice A) presente no Youtube, que foi brevemente analisado.

Com base em uma amostra do conteúdo do vídeo notamos como a sua produção buscou a participação dos seus espectadores por meio de comentários, criando movimentação dentro da comunidade, que a partir de interações e trocas de informações, fortalecem a geração de uma inteligência coletiva (JENKINS, 2006).

Então, a partir dessas interações criadas na seção de comentários do vídeo, buscamos alcançar as respostas para o segundo objetivo específico de **verificar como o compartilhamento de lendas japonesas referenciadas na obra são absorvidas pela comunidade de One Piece** e o terceiro objetivo específico de **descrever como a comunidade se apropria dessas informações para criar novas interações**.

De acordo com a técnica de análise de conteúdo (BARDIN, 2016), foi necessário haver a administração de três etapas para chegarmos no resultado de pesquisa, sendo estas a pré-análise, exploração do material e tratamento de resultados. Na última etapa utilizamos da categorização de dados para conseguirmos separar os comentários do vídeo em grupos, possibilitando uma melhor análise. A partir de então, chegamos a quatro categorias: **elogios e feedback positivo; discussão e análise; teorias e especulações; brincadeiras e memes**.

Com as categorias definidas foram realizadas as análises dos dados, nos quais foi possível observar uma boa recepção do público, sobre o conteúdo publicado, pois não tivemos a presença de críticas negativas sobre o vídeo, focando em comentários que

demonstraram contentamento com a descoberta das lendas e elogios para a forma como o autor conseguiu inserir esses traços culturais e formas simbólicas japonesas neste arco do *manga*, fazendo o público compreender a sua intenção de criar esse paralelo de Wano com o Japão clássico e mítico.

Outro ponto importante foi o papel do canal Chapéus de Palha, ao produzir um vídeo explicando as lendas japonesas para o seu público, então notamos reconhecimento dado pelos interlocutores pelo trabalho realizado, pois conseguiram transmitir uma tradução das formas simbólicas retratadas no quadrinho, para um público que, diferente dos japoneses, provavelmente não compreenderia o significado dos símbolos culturais referente a mitos e lendas nipônicas, pois vivemos em um contexto sócio-cultural diferente do público local do autor.

Foi realizado então a análise das demais categorias, nas quais os interlocutores buscaram por uma participação mais ativa, ao criar discussões, análise, teorias e especulações sobre acontecimentos futuros do *manga*, com base nas informações compartilhadas pelo vídeo. As conversas, estimuladas pela vontade de participar, que resultam do seu perfil de consumidor, que buscam uma participação plena dentro da comunidade, se recusando a apenas aceitar o que recebe (JENKINS, 2006).

Notamos que mesmo com os apontamentos das lendas e referências na obra, realizadas pelo canal, obtivemos comentários de pessoas que tiveram leituras diferentes da apresentada pelo vídeo, ligando um dos contos expostos a outros personagens e enredos, gerando interação com interlocutores que também concordavam com esse ponto de vista. Essa liberdade de participar das discussões, dá ao *otaku* o impulso para criar mais teorias, discussões e até vir a participar de forma mais humorada, por meio de piadas e memes que são compreendidos por outros consumidores da obra, como visto na última categoria listada - mostrando o quão importante é para este interlocutor participar da comunidade, indiferente da forma que é realizada, podendo ser produzindo conteúdo ou fomentando a comunicação do grupo, por meio de elogios, discussões, teoria ou piadas.

Então observamos uma boa recepção do conteúdo pela comunidade de canal Chapéus de Palha que consomem *One Piece* que se propuseram a conhecer as lendas japonesas ao consumirem o conteúdo do vídeo, e assim, obtendo conhecimento de

formas simbólicas que os ajudam a ter uma nova perspectiva sobre a história que se passa no arco de *Wano*.

Também conseguimos entender como os interlocutores se apropriam dessas novas informações, para interagir e criar discussões que resultam na movimentação da comunidade por meio de troca de informações, análise de acontecimentos na obra e criação de teorias acerca das brechas e pontos não respondidos da trama, estimulando outros membros a participarem da conversa, tudo isso, dentro das limitações do Youtube. Esse entendimento se deu a partir da categorização dos comentários e a separação das quatro categorias e do cruzamento teórico obtido a partir dessa análise.

Dessa forma, as respostas dos objetivos específicos desta pesquisa, nos ajudaram a **compreender quais os impactos do vídeo de canal Chapéus de Palha relacionado ao *manga* de One Piece na interação do seu público ao apresentar lendas japonesas referenciadas na obra**. A partir do referencial teórico e das análises do vídeo e comentários, identificamos que os consumidores buscam por materiais que os proporcionem conhecimento extra para obter uma maior compreensão da obra, possibilitando o aprofundamento da leitura.

Por se tratar de uma obra de autor japonês, há algumas barreiras culturais que torna a troca de informações uma rotina para o consumidor do *manga*, pois certas nuances não entendidas podem criar ruídos no seu entendimento da leitura, se tornando uma barreira para uma compreensão mais completa da obra.

Então, movidos pela necessidade de consumo de informações desses leitores, os criadores de conteúdo promovem conteúdos que levam a comunidade interagir entre si, movidos pela tensão dos estímulos dessas novas informações. No caso, o canal Chapéus de Palha, motivado pela necessidade da sua comunidade, apresentou lendas e contos japoneses, histórias que não são de conhecimento geral, cujas histórias impactam na leitura dos seus consumidores e como visto durante as análises, pode vir a interferir nas interações dos interlocutores que atuam de forma mais ativa dentro das comunidades.

Assim, para finalizar esta pesquisa, voltamos ao problema de pesquisa, **“Como as informações compartilhadas pelo vídeo do canal Chápeus de Palha sobre lendas japonesas impactam na interação da comunidade de One Piece?”** e concluímos que a busca dos consumidores do *manga* por assuntos relacionados a obra faz com que

tenhamos uma produção ativa de materiais relacionados a *One Piece*, criada pelo segmento mais ativo de consumidores que buscam uma participação plena. Um dos meios de produção são as publicações de vídeos no Youtube, plataforma que concentra uma grande diversidade de canais que falam de *manga* e, conseqüentemente, *One Piece*. O canal Chapéus de Palha, é um desses produtores, que a partir de seus vídeos, estimulam o público a discutir e a conhecer mais sobre o universo da obra.

Com o início da saga de *Wano* na obra, fomos apresentados a diversas referências culturais que não possuímos familiaridade, pois remetem a contos e lendas japonesas, que acabam sendo distantes de muitos brasileiros. No entanto, a partir da apresentação desses contos, explicadas as formas simbólicas apresentadas e relacionando-as aos personagens e a trama, podemos notar como a comunidade recebeu essas informações e moldou o conteúdo dos comentários, impactando nas interações dele a fortalecendo a cultura participativa ao gerar um aumento da inteligência coletiva.

Como essa pesquisa foi realizada a partir da análise de comentários do Youtube, ainda é possível novos desdobramentos em investigações futuras, podendo ser estendidas para a interações em outras redes sociais, no qual o também temos a interações com os integrantes do canal e outros consumidores de *One Piece*.

REFERÊNCIAS

ANDRADE, M. M. **Introdução à metodologia do trabalho científico: elaboração de trabalhos na graduação.** São Paulo, SP: Atlas, 2010.

BARDIN, Laurence. **Análise de conteúdo.** 2016 São Paulo: Edições 70.

BURGESS, Jean. GREEN, Joshua. **YouTube e a Revolução Digital: como o maior fenômeno da cultura participativa transformou a mídia e a sociedade /** com textos de Henry Jenkins e John Hartley; tradução Ricardo Giasseti. – São Paulo : Aleph, 2009.

BURKE, Peter. **Modernidade, Cultura e Estilos de Vida.** In: BUENO, M. L.; CAMARGO, L. O. de L. (Orgs.). **Cultura e Consumo: estilos de vida na contemporaneidade.** São Paulo: Editora Senac São Paulo, 2008.

BURKE, Peter. **Varieties de história cultural.** Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2006.

GRAVETT, Paul. **Mangá: como o Japão reinventou os quadrinhos.** São Paulo: Conrad, 2006. 183p.

ITO, Kinko. **A History of Manga in the Context of Japanese Culture and Society.** The Journal of Popular Culture, Vol. 38, No. 3, 2005. p. 456-475. Disponível e traduzido em: <https://pt.scribd.com/document/392426577/A-History-of-Manga-in-the-Context-of-Japanese-Culture-and-Society-pdf#>.

JENKINS, Henry. **Cultura da Convergência.** São Paulo: Aleph, 2006.

JENKINS, Henry; GREEN, Joshua & FORD, Sam. **Cultura da conexão: criando valor e significado por meio da mídia propagável.** São Paulo, Editora Aleph, 2014.

JUNIOR, Amaro Xavier Braga. **Desvendando o mangá nacional: reprodução ou hibridização?** 2005. 162 p. Dissertação (Pós-graduação em Sociologia) – Universidade Federal de Pernambuco, Recife, PE, 2005. Disponível em: <http://repositorio.ufpe.br/xmlui/bitstream/handle/123456789/9720/arquivo9300_1.pdf?sequence=1&isAllowed=y>. Acesso em: 30 jan. 2023.

_____. **Histórias em quadrinhos japonesas: história, estética e impactos sociais.** São Leopoldo: Faculdades EST, 2020 (Livro Didático). Disponível em: <https://drive.google.com/file/d/1dRSYUtDzsdt6RdaMmKLnN004ndYG96qx/view>. Acesso em: 30 janeiro 2023.

LEÃO, Luiz Wagner Vicentini. **Youtubers LGBTs: a construção da identidade dos Youtubers do Canal Põe na Roda.** 2018. Trabalho de Conclusão de Curso - Curso de Relações Públicas, Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 2019.

LUYTEN, Sonia Maria Bibe. **Mangá: o poder dos quadrinhos japoneses.** São Paulo: Hedra. . Acesso em: 05 jul. 2022. , 2001

MOREIRA, Sonia Virgínia. **Análise documental como método e como técnica.** In: DUARTE, Jorge; BARROS, Antonio (Org.). Métodos e técnicas de pesquisa em comunicação. São Paulo: Atlas, 2015. p. 269-279.

PORTELA, K. G. B.; MARQUES, M. G. **Produção cultural na internet: colaboração, consumo e interação comunicativa.** In: Intercom – Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares da Comunicação, Campo Grande, p. 1-12, 2015.

ROCHA, Everardo. **O que é mito?**. 7. ed. São Paulo: Brasiliense, 1996.

THOMPSON, John B. **Ideologia e cultura moderna: teoria social crítica na era dos meios de comunicação de massa.** Petrópolis: Vozes, 1995.

ZANONI, A. A. . O MANGÁ CONTEMPORÂNEO: ENTRE SOCIEDADE, NARRATIVA E CAPITAL. **Revista de História Bilros: História(s), Sociedade(s) e Cultura(s)**, [S. l.], v. 9, n. 19, p. 97–120, 2022. Disponível em: <https://revistas.uece.br/index.php/bilros/article/view/8199>. Acesso em: 30 jan. 2023.

APÊNDICE - DESCRIÇÃO DO VÍDEO

Abaixo a descrição do vídeo: **DESCOBRIMOS TODAS AS REFERÊNCIAS HISTÓRICAS USADAS POR ODA EM WANO - ONE PIECE Teoria/Discussão**

Imagem: Mapa do país de Wano descendo ao fundo. (conforme Figura A1)

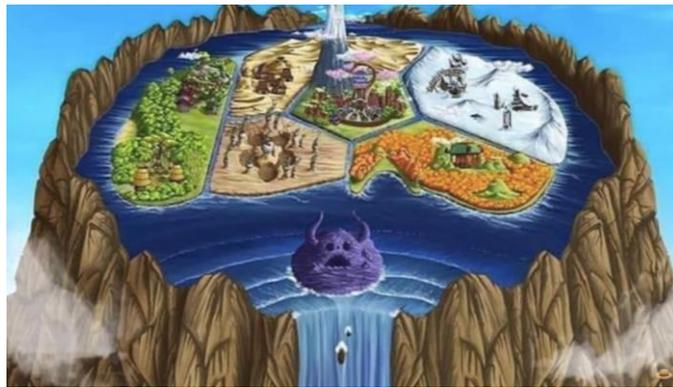


Figura A1 - Imagem do mapa do país de Wano

Fonte: Youtube - Print Screen do vídeo no Youtube realizado pelo autor

Youtuber: Ninguém sabe a quantos anos o arco de *Wano* vinha sendo planejado por *Eiichiro Oda*, com sua primeira menção oficial na obra acontecendo no capítulo 450, em 2007. O que nós agora temos certeza é de que é um dos arcos mais detalhados e pensados de *One Piece*.

Imagem: Primeira menção de Wano (conforme Figura A2)



Figura A2 - Imagem do mapa do país de Wano

Fonte: Youtube - Print Screen do vídeo no Youtube realizado pelo autor

Youtuber: Com sua construção de mundo e detalhamento nos auge da capacidade, *Oda* talhou pra nó, não somente um Japão alternativo no mundo de *One Piece*, mas um lugar que transita o imaginário do leitor, entre ficção e realidade, histórico e lendário, mítico e laico.

Youtuber: E nessa nota, vamos destrinchar hoje as maiores inspirações usadas para que essa maravilhosa saga pudesse existir.

Youtuber: Fala ai galera! Chapéus de Palha aqui. Eu sou Derek.

Imagem: Derek (youtuber) se apresentando (conforme Figura A3)



Figura A3 - Derek (youtuber) se apresentando

Fonte: Youtube - Print Screen do vídeo no Youtube realizado pelo autor

Derek: Você sabe todas as lendas que tornaram *Wano* possível? Não? Então venha acompanhando a lenda da vinheta.

Vinheta de abertura: Chapéus de Palha (conforme Figura A4)



Figura A4 - Vinheta Chapéus de Palha

Fonte: Youtube - Print Screen do vídeo no Youtube realizado pelo autor

Derek: O primeiro conto talvez seja o mais importante, o *Conto de Momotaro*, começou no século XIV e terminou no século XVI.

Imagem: Conto de Momotaro (conforme Figura A5)



Figura A5 - Imagem do Conto de Momotaro
 Fonte: Youtube - Print Screen do vídeo no Youtube realizado pelo autor

Derek: Um dia a esposa traz pra casa, um enorme pêssego que ela achou boiando em um rio. Para surpresa do casal, quando eles iam cortar o pêssego, de lá saiu uma criança. Já que o casal não tinha filhos, eles decidem criá-lo, dando seu nome de *Momotaro*, que significa “Garoto do Pêssego”.

Derek: *Momotaro* cresceu e se tornou um dos homens mais fortes de sua vila. Um dia ele ouviu que existia um *Oni*, que vivia em *Onigashima*, literalmente “Ilha Demônio”, que aterrorizava as vilas da região. Então ele decidiu confrontar esse *Oni*. Seus pais estavam preocupados, o *Oni* é uma criatura assustadora, tendo um formato de humanóide, pele grossa e vermelha, garras poderosas, chifres e longos caninos. O *Oni* é um monstro enorme e muito forte, que carrega um bastão de metal, chamado de *Kanabo*.

Derek: *Momotaro* implorou aos seus pais para poder ir, porém sua mãe só deixaria ir com uma condição, que levasse um delicioso *kibidango* que ela havia preparado pra ele em sua jornada.

Derek: No caminho *Momotaro* encontrou um cachorro, que perguntou pra ele: “Onde ele ia e o que ele tava carregando?”

Imagem: Conto de Momotaro - oferecendo Kibidango para o cachorro (conforme Figura A6).



Figura A6 - Imagem do Conto de Momotaro - oferecendo Kibidango para o cachorro
 Fonte: Youtube - Print Screen do vídeo no Youtube realizado pelo autor

Derek: *Momotaro* respondeu que estava indo para *Onigashima* e que carregava era o mais delicioso *kibidango* de todo o Japão. O cachorro decidiu acompanhá-lo, em troca, claro, de um *kibidango*, durante sua jornada. A mesma coisa aconteceu com o macaco e um faisão.

Derek: Porque ele havia dividido o seu valioso *kibidango*, a sua aliança cresceu tanto que eles puderam derrotar o *Oni* e fazer com que ele promettesse nunca mais atacar os habitantes dos vilarejos.

Derek: E pra fechar a história, *Momotaro* pegou todas as riquezas que o *Oni* tinha acumulado e distribuiu ela entre os camponeses.

Derek: A referência aqui é bem clara, *Momotaro* é *Momonosuke*, *Oni*, claro, é o vilão máximo de *Wano*, *Kaidou*, e ele vive em *Onigashima* também.

Derek: O *kibidango* é uma referência ao poder mágico, ou *akuma no mi*, pra galera que não é de *Wano*, da *Otama*, que literalmente torna animais e até *gifters*, possivelmente usuários de *Zoan* também, em aliados.

Derek: No conto *Momotaro* usa o *kibidango* para tornar um cachorro seu aliado, possivelmente *Inuarashi*, o macaco, tal qual, *Monkey D. Luffy* e também o faisão, esse faisão pode ser tanto o Marco que *Inuarashi* está tentando recrutar neste momento da história, mas também, em uma reviravolta, pode ser uma referência a *Kuzan*, ex-almirante da Marinha, que era conhecido como Faisão Azul, *Aokiji*.

Imagem: Referências utilizadas pelo autor na construção da história (conforme Figura A7)



Figura A7 - Referências utilizadas pelo autor na construção da história - Momonosuke baseado em Momotaro; Kaido baseado no Oni; Otama gerando kibidangos; Monkey D. Luffy sendo o macaco que ajuda Momonosuke a lutar.

Fonte: Youtube - Montagem de Print Screens do vídeo no Youtube realizado pelo autor

Derek: O próximo conto é sobre *Yamata no Orochi*, a serpente dragão gigante de oito cabeças. A história da derrota de *Yamata no Orochi* é uma fonte de inspiração forte para o conflito que a aliança do Chapéu de Palha enfrenta com o shogun *Orochi*.

Derek: Essa serpente mitológica teria 8 cabeças, 8 caudas e um corpo colossal que se expandiria através de 8 vales e 8 colinas. Tá percebendo um padrão?

Derek: Quando *Susano*, o deus do mar e das tormentas da mitologia xintoísta, é exilado dos céus, ele encontra um casal e sua filha chorando próximo a um rio. Ele ouve a história que todo o ano, *Orochi* vem e devora uma de suas filhas, esse ano chegou a hora de sua oitava e final filha, *Kushinada*.

Imagem: Susano e Yamata no Orochi (conforme Figura A8)



Figura A8 - Susanoo e Yamata no Orochi

Fonte: Youtube - Montagem de Print Screens do vídeo no Youtube realizado pelo autor

Derek: Para salvá-la, *Susanoo* pede a *Kushinada* em casamento. Quando ela aceita, ele a transforma em um pente presilha, para adornar seus cabelos. Então ele ordena que os pais de *Kushinada* preparem saque e filtrem-o por oito vezes. Eles também devem construir uma fortificação com 8 barreiras, tendo cada barreira um tanque de saque.

Derek: Quando *Orochi* chega, ele é atraído diretamente ao saque e coloca cada uma de suas 8 cabeças nos tanques. Bebado *Orochi* fica enfraquecido e desorientado, o suficiente para que *Susanoo* o derrote com facilidade. Conforme *Susanoo* mutila o monstro, ele descobre uma grande espada que havia crescido dentro da besta. Essa espada, chamada de *Kusanagi*, é dada de presente para *Amaterasu*, deus do Sol, irmão mais velho de *Susanoo*. Como um presente e proposta de reconciliação entre irmãos.

Imagem: Presilha de cabelo e Susanoo com a espada *Kusanagi* (conforme Figura A9)



Figura A9 - Presilha de cabelo e Susanoo com a espada Kusanagi
 Fonte: Youtube - Montagem de Print Screens do vídeo no Youtube realizado pelo auto

Derek: *Orochi*, claramente, é o grande monstro. Uma serpente gananciosa e cruel, que tem uma atração forte por mulheres de bebidas. Devemos também lembrar que ele tenta pregar *Kushinada*, assim como em *One Piece*, quando representada pela *Hyori*, graça a sua imagem sempre ser relacionada aos seus belos adornos que leva em seu cabelo durante a história.

Derek: *Susanoo* pode ser tanto *Zoro* quanto *Momonosuke*, mas o meu palpite é que seja o *Zoro*, considerando que por momento, tomou um papel de protetor em relação a *Hiyori*.

Derek: Já *Kusanagi*, a espada lendária, pode ser representada por uma das espadas deixadas por *Oden* para seus filhos. A *Ame-no-habaraki*, que é um nome que já na mitologia é usado para referenciar *Kusanagi*, significa “Destruidor dos Céus”.

Imagem: *Orochi*, *Hiyori* e a espada *Ame-no-habaraki* (conforme Figura A10)



Figura A10 - Orochi, Hiyori e a espada Ame-no-habaraki
 Fonte: Youtube - Montagem de Print Screens do vídeo no Youtube realizado pelo autor

Derek: O terceiro conto é sobre *Hyakki Yagyo* ou “A parada noturna dos 100 demônios”, que talvez requeira um pouco mais de interpretação. Por vezes em maneira ordenada, por vezes em uma grande revolta, *Hyakki Yagyo* é uma referência às infindáveis hordas de criaturas sobrenaturais, conhecida por *Onis* e *Youkais*, lideradas por *Nurarihyon*, um monstro que não poderia ser capturado.

Imagem: *Hyakki Yagyo* (conforme Figura A11)



Figura A11 - Hyakki Yagyo

Fonte: Youtube - Print Screen do vídeo no Youtube realizado pelo autor

Derek: O conto que originou o mito do *Hyakki Yagyo* fala de um jovem da nobreza que é ordenado a fechar sua casa em Quioto e se mudar, imediatamente, para a corte imperial em Fukuhara. Ele deixa pra trás um serviçal para cuidar da casa, porém, tempos depois, quando ele finalmente retorna, descobre que a casa está infestada de Youkais, Onis, Tengus, entre outros monstros da mitologia nipônica. Esse demônios estavam usando a sua casa para festejar.

Derek: A interpretação para fazer o paralelo com One Piece precisa ser inversa do que você pode estar imaginando. Nesse caso, o Orochi representaria o nobre jovem, até por ele vir de uma família de renome em Wano, os Kurosumi. Já o leal servo que o trai, que mostra ser *Nurarihyon*, nada mais, nada menos é Kyoshiro, que o traiu e se mostrou ser tanto o “garoto da hora das bruxas” quanto Denjiro. Assim a procissão de demônios seria, na verdade, os aliados da rebelião sendo liderados por Denjiro, no dia do Festival do Fogo, uma grande festa revoltosa liderada por alguém que carrega uma dupla identidade.

Imagem: Imagens do *manga* - Kyoshiro como traidor e rebelião sendo formada (conforme Figura A12)



Figura A12 - Imagens do manga - Kyoshiro como traidor e rebelião sendo formada
 Fonte: Youtube - Montagem de Print Screens do vídeo no Youtube realizado pelo autor

Derek: O quarto mito é uma referência a dois guerreiros históricos do Japão, *Minamoto no Yoshitsune* na direita e *Benkei* na esquerda. Benkei foi um monge guerreiro que viveu no Japão no século XII, a maioria das histórias associadas a ele são exageradas a ponto de considerá-lo uma lenda, mas ele certamente foi uma pessoa de verdade que existiu.

Imagem: *Minamoto no Yoshitsune* (direita) e *Benkei* (esquerda) duelando (conforme Figura A13)



Figura A13 - Minamoto no Yoshitsune (direita) e Benkei (esquerda) duelando
 Fonte: Youtube - Print Screen do vídeo no Youtube realizado pelo autor

Derek: *Minamoto no Yoshitsune* é uma das figuras históricas mais amadas do Japão, ele foi um incrível guerreiro, que viveu de 1159 a 1189, ele ajudou o seu irmão mais velho, *Yoritomo* a conseguir o controle do Japão, assim estabelecendo o primeiro shogunato japonês.

Derek: Em 1160 o pai de *Yoshitsune*, que na época tinha 1 ano de idade, *Minamoto Yoshiotomo* foi assassinado por seu inimigo, *Taira Kiyomori*. *Kiyomori* poupou

a vida de *Yoshitsune*, o exilando em um monastério em Quioto. Lá, *Yoshitsune* treinou para se tornar um monge budista.

Derek: A lenda conta que perto desse monastério, na ponte *Goyo* em Quioto, *Benkei* se escondia nos arredores, surpreendendo e desafiando qualquer pessoa que passasse para uma luta de espadas. Ele guardaria para si as espadas dos derrotados, dessa maneira *Benkei* teria coletado 999 espadas, estava a procura do seu milésimo artefato. E nesse dia, ele teria encontrado *Yoshitsune*.

Derek: Ambos os personagens são superfamosos e amados por todo Japão, tendo de suas histórias derivados vários contos, mitos, lendas e até peças de *Kabuki*, assim como é contada a saga de *Wano* em *One Piece*.

Derek: Então fazendo esses paralelos com *One Piece*, *Benkei* seria *Gyukimaru*, as 999 espadas que guardava, seriam a câmara subterrânea onde mantinha as armas, além de claro, a ponte *Goyo* de Quioto será a ponte *Oihagi*, onde *Gyukimaru* aparece para enfrentar seus oponentes.

Imagem: Imagens do *manga* - *Gyukimaru* lutando na ponte (conforme Figura A14)



Figura A14 - Imagens do *manga* - *Gyukimaru* lutando na ponte
Fonte: Youtube - Print Screen do vídeo no Youtube realizado pelo autor

Derek: *Yoshitsune* seria o lendário *Ushimaru Shimotsuki*, descrito no capítulo 953 de *One Piece*. É importante notar que historicamente, *Yoshitsune* foi assassinado em um ato de traição, assim como aconteceu com *Shimotsuki*.

Derek: Então esse é o fim da parte 1 do vídeo. Por favor, me digam se vocês curtiram esse formato, pra saber se faço a parte 2 ou não. Tem muita história ainda para

contar sobre Wano e alguns mitos que não cobri ainda. Então por favor me deixem sabendo.

Derek: Então é isso, espero que vocês tenham curtido o vídeo, deem o seu like, deixe sua inscrição. Cheque os links na descrição, porque eu usei um post no Reddit para me basear nele e claro algumas referências históricas que eu também vou deixar ali embaixo.

Derek: E muito obrigado por estarem comprando o canal, se vocês curtirem, dê aquele comentário maneiro e é isso galera, valeu!