

UNIVERSIDADE FEDERAL DE JUIZ DE FORA
INSTITUTO DE CIÊNCIAS HUMANAS
BACHARELADO INTERDISCIPLINAR EM CIÊNCIAS HUMANAS

MANOEL DE LIRA MOREIRA

A CONSTRUÇÃO DO SUJEITO OTAKU E SUA REPRESENTATIVIDADE NOS EVENTOS

Artigo apresentado ao Bacharelado Interdisciplinar em Ciências Humanas, da Universidade Federal de Juiz de Fora, como requisito parcial para obtenção do grau de Bacharel (Trabalho de Conclusão de Curso). Orientador: Prof. Dr. Raphael Bispo dos Santos.

Juiz de Fora

2017

DECLARAÇÃO DE AUTORIA PRÓPRIA E AUTORIZAÇÃO DE PUBLICAÇÃO

Eu, **MANOEL DE LIRA MOREIRA**, acadêmico do Curso de Graduação Bacharelado Interdisciplinar em Ciências Humanas, da Universidade Federal de Juiz de Fora, regularmente matriculado sob o número 201473048A, declaro que sou autor do Trabalho de Conclusão de Curso intitulado **A CONSTRUÇÃO DO SUJEITO OTAKU E SUA REPRESENTATIVIDADE NOS EVENTOS**, desenvolvido durante o período de 6 de março de 2017 a 24 de novembro de 2017 sob a orientação de RAPHAEL BISPO DOS SANTOS, ora entregue à UNIVERSIDADE FEDERAL DE JUIZ DE FORA (UFJF) como requisito parcial a obtenção do grau de Bacharel, e que o mesmo foi por mim elaborado e integralmente redigido, não tendo sido copiado ou extraído, seja parcial ou integralmente, de forma ilícita de nenhuma fonte além daquelas públicas consultadas e corretamente referenciadas ao longo do trabalho ou daquelas cujos dados resultaram de investigações empíricas por mim realizadas para fins de produção deste trabalho.

Assim, firmo a presente declaração, demonstrando minha plena consciência dos seus efeitos civis, penais e administrativos, e assumindo total responsabilidade caso se configure o crime de plágio ou violação aos direitos autorais.

Desta forma, na qualidade de titular dos direitos de autor, autorizo a Universidade Federal de Juiz de Fora a publicar, durante tempo indeterminado, o texto integral da obra acima citada, para fins de leitura, impressão e/ou download, a título de divulgação do curso de Bacharelado Interdisciplinar em Ciências Humanas e ou da produção científica brasileira, a partir desta data.

Por ser verdade, firmo a presente.

Juiz de Fora, ____ de _____ de _____.

Manoel de Lira Moreira

Marcar abaixo, caso se aplique:

Solicito aguardar o período de () 1 ano, ou () 6 meses, a partir da data da entrega deste TCC, antes de publicar este TCC.

OBSERVAÇÃO: esta declaração deve ser preenchida, impressa e **assinada** pelo aluno autor do TCC e inserido após a capa da versão final impressa do TCC a ser entregue na Coordenação do Bacharelado Interdisciplinar de Ciências Humanas

A CONSTRUÇÃO DO SUJEITO OTAKU E SUA REPRESENTATIVIDADE NOS EVENTOS

THE CONSTRUCTION OF THE OTAKU SUBJECT AND HIS REPRESENTATIVITY IN EVENTS

Manoel de Lira Moreira¹

RESUMO

O trabalho tem como objetivo entender o sujeito otaku e a importância que eventos otaku têm para os mesmos. Inicialmente, será discutida a origem do termo “otaku” no Brasil. Em seguida, concepções acerca do “estilo de vida” (VELHO, 1995) otaku serão discutidas, tais como o ponto de partida para a entrada neste mundo e como o sujeito se porta perante a sociedade e constrói seu próprio estilo. Depois, serão abordadas algumas das manifestações e características dos otakus – além da importância das mesmas para a construção subjetiva desses indivíduos. Destaca-se aqui o enfoque na prática do cosplay (e suas vertentes) como ferramenta de expressão do estilo de vida otaku por meio de uma discussão sobre praticar ou não tal hobby e suas consequências. Por fim, usando conceitos antropológicos de lugar e espaço nas cidades como referências, discutir-se-á a importância que eventos destinados ao público otaku podem ter como local de liberdade e exercício de seus gostos e hábitos.

PALAVRAS-CHAVE: Evento, Otaku, Espaço, Estilo de Vida, Cosplay

ABSTRACT

This paper has the objective of understanding the otaku subject and the importance that otaku events has to this public. At first, it will be discussed the origins of the “otaku” term in Brazil. Next, conceptions about the otaku “lifestyle” (VELHO, 1995) will be discussed, like the starting point for entering this world and how the subject behaves in front of the society and builds his own style based on this scope. After, it will be addressed some of the manifestations and characteristics of the otakus – in addition to the importance of them for the subjective construction of the person as an otaku. A highlight can be made on the focus of the practice of cosplay (and its segments) as a tool of expression of the otaku lifestyle, with a discussion about to practice it or not and its consequences. Finally, using some anthropological concepts like place and space in the cities as references, it will be discussed the importance that events for the otaku public can have as a site of freedom and the exercise of its tastes and habits.

KEYWORDS: Event, Otaku, Space, Lifestyle, Cosplay

1. INTRODUÇÃO

¹ Graduando em Ciências Humanas pela Universidade Federal de Juiz de Fora – UFJF. E-mail: manoeldelira@yahoo.com.br
Artigo apresentado ao Bacharelado Interdisciplinar em Ciências Humanas como requisito parcial para obtenção do grau de Bacharel.
Orientador: Prof. Dr. Raphael Bispo dos Santos.

Otaku. Uma palavra estrangeira, mas bem conhecida em terras brasileiras. Simples e complexa simultaneamente. De maneira bem simplória, otaku seria aquele indivíduo que possui gosto elevado por algum aspecto da cultura japonesa. Seria fácil parar por aí ao se analisar de maneira superficial. Todavia, quando é mencionado o vocábulo “otaku”, uma série de outros fatores podem surgir. Pode-se falar em um “estilo de vida” otaku, por exemplo, nos termos propostos pela antropologia urbana? Otaku é alguma forma de “cultura”? Seria então um análogo oriental para “nerd”? Bem, alguns destes questionamentos serão postos em pauta no trabalho a seguir. Os principais objetivos deste texto são tentar definir uma abordagem plausível sobre o tema otaku, reconhecer algumas das expressões (visuais e vivenciais) mais comuns no cotidiano que colaboram para a formação de uma identidade em torno dessa cultura juvenil e, por fim, tentar entender como o espaço dos eventos otaku pode contribuir para o desenvolvimento e representatividade de algum sujeito que possa vir a se considerar enquanto tal. Uma coisa é certa: falar sobre o tema otaku pode ser tão intrigante e desafiador quanto pronunciar claramente “*Juukenhou – Hakke Sanbyakurokujuuichi Shisa*”. Mas ainda assim extremamente satisfatório.

A motivação para esta pesquisa partiu inicialmente de uma admiração pessoal – que se estende por mais de 20 anos - pelos elementos integrantes deste fascinante mundo otaku. Para melhor construir as opiniões aqui discutidas, foram feitas participações em duas edições do evento “Festival Anima Clube”, ambas ocorridas em Juiz de Fora – MG nos meses de abril e outubro do ano de 2017. Procurei observar como as pessoas interagem entre si e conversei com algumas delas tentando adquirir outros pontos de vista acerca da importância de poderem participar daqueles eventos. Segundo informações obtidas com o “Grupo Henshin” (organizador dos eventos), a média de público entre as duas edições foi de 700 pessoas visitantes – sendo que cada edição ocorreu durante um único dia. A entrada em ambas era gratuita.

2. O OTAKU NO BRASIL

“Kamehameha”, “kawaii”, “anime”, “mangá”, “cosplay”... se você já viu ou ouviu alguma destas expressões anteriormente, você já esteve em contato com o mundo otaku. Para situar melhor o início deste trabalho, deve-se pensar melhor em como “otaku” pode ser definido. A palavra, originalmente vinda do Japão, serve para definir sujeitos que têm um gosto extremamente elevado por algo – pode ser um simples prato de comida ou até mesmo um determinado tipo de vestuário (SCHÜLER, 2012).

Porém, o foco a ser seguido é em como a palavra otaku desdobrou-se no Brasil. Na década de 90, a extinta TV Manchete começava a exibir em sua grade atrações como *Shurato*, *Cavaleiros do Zodíaco*, *Jaspion* e *Dragon Ball*. O que elas têm em comum? Todas são programas televisivos vindos de terras nipônicas. Aí começava a surgir o conceito mais “brasileiro” de otaku.

Inicialmente, estas obras somente eram disponibilizadas em seu idioma nativo, ou seja, na língua japonesa. Vale destacar que tal obstáculo não travou o surgimento da paixão pelos programas japoneses – antes das próprias emissoras, alguns fãs já legendavam e traduziam episódios de animes e séries japonesas. Era apenas o começo de um grande fenômeno.

Talvez um fator que seja o mais “imponente” na definição e compreensão deste mundo otaku seja também sua maior qualidade: o abraço às mais diversas formas de mídia e expressão. Música. Anime. Mangá. Jogos eletrônicos. *Souvenirs*. Livros. Filmes. *Live actions*. Roupas. Cosplay. Enfim, é possível encontrar algum reflexo deste mundo otaku em um botão preso na mochila de um estudante ou até mesmo em tentativas frustradas de adaptações de obras clássicas – como o filme *Dragon Ball Evolution*, distribuído pela *20th Century Fox*. E tal propagação ganhou ainda mais velocidade com a chegada da internet – ferramenta que expandiu de vez para o mundo os traços nipônicos da expressão otaku. Antes, levavam-se anos para um anime produzido no Japão ser disponibilizado em outras localidades. Agora, em questão de minutos, já é possível desfrutar de um episódio que acabou de ser transmitido do outro lado do mundo.

Tal difusão é importante de ser exposta pois foi a mesma que permitiu o surgimento de mais otakus pelo Brasil. Vários lugares no país oferecem cursos para se desenhar mangás (e se tornar um mangaká), por exemplo. Conforme a paixão pelo universo otaku foi crescendo no país, mais e mais fãs foram aparecendo. O próximo passo é tentar entender a importância que do “ser” otaku para um sujeito.

3. AS INTERAÇÕES SOCIAIS DE UM GRUPO PECULIAR

Antes de qualquer coisa, é necessário entender que analisar os otakus requer uma compreensão de seus atos e maneiras de enxergar a realidade. “Não se trata apenas de apontar a coexistência de diferentes visões de mundo e estilos de vida. É fundamental perceber como os indivíduos lidam e se deslocam entre códigos e mundos diferenciados quanto aos valores, orientações e sistemas classificatórios.” (VELHO, 1995).

Entendendo um pouco das origens desse mundo otaku no Brasil, talvez algumas perguntas possam surgir nas mentes de muitos agora: é possível localizar otakus andando pela cidade? Eles se vestem de maneira específica? Frequentam algum tipo de espaço específico? A resposta para todas estas perguntas é “sim”. Mas também pode ser “não”. Vamos tentar entender um pouco melhor este impasse a seguir.

Bem, o que acontece é: não há nenhuma fórmula ou manual mágico que defina como ser um otaku – ou agir como tal. Cada indivíduo tem seu próprio “guia particular”, por assim dizer. “As ideologias individualistas são variadas e complexas, mas, enquanto conjunto, expressam e produzem um novo quadro de valores que se opõe à ordem hierárquica tradicional [...]” (VELHO, 1995). Essa perspectiva corrobora a riqueza do estilo de vida otaku – uma grande colcha moldada a partir de concepções individuais ou coletivas. Ainda citando VELHO:

“Ou seja, tanto a liberdade individual quanto a identidade singular de grupos situam-se num mundo de relações cujas fronteiras, em muitos casos, podem ser planetárias. Este jogo entre o singular e o universal, explicitado de modo dramático nos grandes centros urbanos, se dá, portanto, num campo de possibilidades específico.

Muitas vezes, o berço de nascimento de um otaku é em seu próprio quarto em frente a um computador, televisão ou vídeo game, por exemplo. Ele começa assistindo um anime por indicação de um amigo. Momentos depois, já se torna fã de alguma banda que teve uma de suas músicas como abertura de alguma animação – pode-se citar aqui a banda japonesa *the GazettE*, que emplacou uma turnê mundial alguns meses depois de ter sua música “*Shiver*” utilizada no anime *Kuroshitsuji* – e depois começa a pesquisar na internet de lojas virtuais que

possam vender camisas de seus personagens prediletos. Tudo isso ainda dentro de seu próprio quarto. Mas e fora dele?

Pois é, aqui podem começar a surgir algumas nebulosidades. Infelizmente, um otaku pode ser marginalizado devido ao seu comportamento ou forma de vestir. “Infantil”, “imaturo” e “criança” são só algumas das muitas coisas que são proferidas de maneira negativa para alguém que possa transparecer uma possível ligação com o mundo otaku. Muitas vezes, o sujeito é condicionado a poder exprimir seus gostos e preferências em lugares restritos – e isso não se restringe somente ao “ser” otaku. Um mero quarto para um otaku pode ser um lugar especial e de liberdade. “Proponho que se defina o lugar sempre como um centro de significados e, por extensão, um forte elemento de comunicação, de linguagem [...]” (HOLZER, 1999, p. 76). Esta definição de lugar far-se-á muito importante mais à frente neste texto.

Alguns conseguem sair de seus quartos e serem mais livres e desinibidos perante o público. Devido ao que foi exposto acima, pode-se considerar isso um grande feito. Então, as vezes é possível enxergar pelas ruas um otaku. Roupas com desenhos de personagens de animes, penteados coloridos e extravagantes, bolsas ou mochilas anexadas com vários bótoms de animes, alguns mangás sendo carregados sob um dos braços... enfim, tais traços visuais certamente podem ser notados em alguém que se declare otaku. No entanto, como dito acima, não há nenhuma norma universal que tange a maneira correta de se vestir.

Figura 1 - Exemplo de vestimentas de um otaku



Fonte : <https://i.pinimg.com/originals/a2/d9/43/a2d943a23df7721e7ab496c44802e986.jpg>

Mesmo com maiores sentimentos de liberdade, ainda assim este otaku que sai às ruas pode ser marginalizado e tratado com indiferença perante os olhos da sociedade. Mas este pode contar com algo a seu

favor: a socialização com outros semelhantes a ele. Na maior parte dos casos, o indivíduo que assim age não vê no seu cotidiano locais ou pessoas com quem ele possa partilhar suas concepções, ideias e opiniões relacionadas ao mundo otaku. Juntando tal pressuposto com a ideia de marginalização outrora discutida, um otaku pode encontrar em um círculo de amizades de outros otakus um lugar mais reconfortante e prazeroso. É um momento onde “[...] indivíduos que partilham preferências por comportamentos condenados ou discriminados desenvolvem uma identidade comum e solidariedade.” (VELHO, 1981, p. 16).

Geralmente tais grupos são formados por pessoas que partilham de um mesmo estilo, por assim dizer. Fãs de algum anime ou mangá específicos, por exemplo. Mas isto acaba sendo apenas um pontapé inicial para o início da convivência. Como já explorado neste trabalho, o otaku acaba encontrando uma segunda “família” nesta forma de convívio. Antes uma oportunidade para somente discutir um tema em comum, agora o sujeito pode ter um local onde constrói bases de confiança, amizade e companheirismo. É ali que ele se desenvolve e cria novos laços sociais. Trata-se de um novo lar para um indivíduo antes solitário. Pode-se pensar também numa especificação de caráter antropológico acerca destes grupos. Em “Tribos urbanas: metáfora ou categoria?”, Magnani traz definições interessantes de “tribo urbana”. Destaca-se: “[...] tribo permitiria agrupar os iguais, possibilitando-lhes intensas vivências comuns, o estabelecimento de laços pessoais e lealdades, a criação de códigos de comunicação e comportamento particulares.” (MAGNANI, 1992). A priori, o uso do termo citado parece ser totalmente adequado. No entanto, é válido chamar a atenção para o fato de que a palavra “tribo” pode evocar consigo imaginários que não sejam adequados ao grupo dos otakus, tais como um grupo rudimentar primitivo. MAGNANI também enuncia:

“Por isso é que não se pode tomar um termo de um contexto e usá-lo em outro, sem mais [...] Sendo metáfora, “tribo” evoca, mais do que recorta. E evoca o quê? Primitivo, selvagem, natural, comunitário – características que se supõe estarem associadas, acertadamente ou não, ao modo de vida de povos que apresentam, num certo nível, a organização tribal.”

É interessante tal jogo entre ficção X realidade. São obras fictícias que atraem atenção e interesse por parte dos sujeitos e, por meio da influência dessas, os otakus começam a exibir traços que são notados no cotidiano. Trata-se de uma transcrição de personagens, lições de moral e conduta muitas vezes encontradas em histórias e que se tornam refletidas nas personalidades e até mesmo nas identidades de otakus.

Antes de um maior aprofundamento sobre a contribuição da ficção para um otaku, podem ser destacados aqui os principais tipos de animes e mangás existentes, sendo eles: *shounen* (aventuras mais direcionadas ao público jovem masculino), *shoujo* (histórias direcionadas às garotas mais jovens), *yaoi* (romances entre personagens do sexo masculino), *yuri* (romances entre personagens do sexo feminino) e os *hentai* (histórias de conteúdo sexual para público maior de 18 anos).

A partir de noções de aproximação com a realidade, Issa defende que a ficção é, em nossa sociedade, um importante veículo de comunicação e, também, de interação e aprendizado. Atua como um “espelho” que reflete e transforma sentimentos e experiências na vida do sujeito (ISSA, 2015).

A partir das construções e relações sociais, o sujeito mergulha cada vez mais neste famigerado universo otaku. Muitas vezes, apenas uma camisa ou bótomo com imagens de personagens podem não ser suficientes para o indivíduo expressar-se como ele realmente desejaria. Então, é chegada a hora de abordar mais uma forma de expressão bem abundante entre os otakus. Vamos falar sobre cosplay.

4. O COSPLAY COMO MANIFESTO SUBJETIVO

“Cosplay” talvez seja uma expressão deveras mais conhecida que otaku. Trata-se de uma palavra criada a partir da síntese da expressão “costume play” que, numa tradução livre, significaria algo como “representação de roupas”. Bem, isto é apenas o começo da ideia, a ponta do iceberg.

“Fazer um cosplay” – como é dito entre os otakus – consiste em trazer ao mundo real um personagem da ficção. Como se faz isso? Através de uma caracterização mais fidedigna possível da ficção. Roupas, maquiagens, penteados, equipamentos, gestos, ações, trejeitos; enfim, tudo o que for possível (mantendo o tom sadio da prática, obviamente) para literalmente dar vida a um personagem.

Figura 2 - Cosplay de Zelda, da série *The Legend of Zelda*



Fonte: https://pm1.narvii.com/5830/0890c8b66911b0ece2b69f74cb7953a58515357b_hq.jpg

Segundo o site <http://www.worldcon.org/worldcon-history/>, a primeira manifestação conhecida de cosplay data de 1939. Ocorreu na Worldcon – ou The World Science Fiction Convention – uma convenção focada na abordagem de ficção científica. Desde então, o cosplay se aprimorou e apresenta diversos desdobramentos e variedades, como será discutido a seguir.

Podem ser definidas três formas principais de “caracterização de personagens”: cosplay, crossplay e gender bender. No cosplay, a pessoa se caracteriza como um personagem do mesmo sexo que a própria. O

crossplay consiste em dar vida a um personagem do sexo oposto ao praticante. Por fim, gender bender consiste em uma reimaginação de um personagem, ocorrendo uma “troca de gênero” do mesmo. Vale destacar que usualmente quando se fala em cosplay, acaba-se englobando todas as práticas acima descritas.

Figura 3 – Crossplay da personagem Misaki Ayuzawa do anime “*Kaichō wa Maid-sama!*”



Fonte: <https://pbs.twimg.com/media/DMUpH7iVQAE0hZ2.jpg>

Tal ato talvez possa ser considerado a “expressão máxima” de ser otaku. Bem, talvez a mais evidente. Mas é importante lembrar que, como foi dito anteriormente, não existe nenhum “guia definitivo de como ser otaku”. Fazer cosplay não é nenhum tipo de obrigação para aquele que se considera um otaku. Aqui, é possível notar alguns comportamentos peculiares – tanto para aqueles que se definem como otaku quanto para outros que “estão de fora” deste meio.

Figura 4- Gender bender do personagem Mario, da série *Super Mario World*



Fonte: https://img00.deviantart.net/e881/i/2013/098/c/3/gender_bender_mario_cosplay_by_lillybearbutt-d60ynlt.jpg

Primeiramente, falemos sobre aqueles que praticam o cosplay. Há varias motivações para tal: representar admiração por algum personagem predileto, se sentir mais “legal”, tirar fotos, reunir amigos para todos se vestirem de personagens de um mesmo universo (prática bem comum, diga-se de passagem) e até por motivos financeiros (existem pessoas que fazem do cosplay seu trabalho profissional, por exemplo). Em grande parte dos casos, a prática tem o intuito de ser uma atividade lúdica, catártica e descompromissada.

Ainda assim, é extremamente válido atentar-se ao significado subjetivo do cosplay. Pessoas tímidas podem ganhar um encorajamento maior ao trajarem-se como seus ídolos. Pode haver um grande fator motivacional presente nesta ação, por exemplo. Para muitos, ter a oportunidade de se vestir como um personagem admirado é uma oportunidade ímpar e muito gratificante. É poder se desprender da rotina, ter um momento não-usual e agir de maneira diferenciada. Ou seja, a atividade pode ter diferentes graus de importância para cada um. Ainda assim, infelizmente é uma prática que muitas vezes acaba sendo alvo de escárnio. Isso pode ocorrer tanto por pessoas que conhecem bem o mundo otaku (apresentam um julgamento preconceituoso ao dizerem que determinado cosplay não está bom ou fiel o suficiente ao personagem original) quanto por indivíduos que não estão inseridos nesse estilo de vida – definem como uma prática trivial, infantil e grande perda de tempo e dinheiro. Bem, tais práticas devem ser pensadas e refletidas, ainda mais devido ao tamanho da importância subjetiva que o cosplay tem para algumas pessoas.

Como dito anteriormente, a prática não se trata de nenhuma ação obrigatória dentre os otakus. Há aqueles que não a fazem. Muitas vezes, isso ocorre como consequência do que foi exposto acima. Várias pessoas sentem-se inibidas pelo fato de poderem sofrer julgamentos pesados e discriminatórios. Outras apenas não se sentem confortáveis e não vêem real “necessidade” de fazer cosplay. Há uma série de fatores aqui que podem ser levados em consideração. Faz-se o seguinte questionamento: os otakus já sofrem com menosprezo e indiferença de pessoas fora do meio, não obstante, ainda há preconceitos dentro do próprio mundo otaku; por que? Para melhor tentar entender tal situação, vale fazer uma discussão sobre os chamados “desviantes”.

“A confusão, ‘a incerteza e insegurança nas relações sociais’, faz com que os indivíduos fiquem ‘perdidos’, ‘soltos’, ‘desenraizados’, tornando-se anômicos. [...] A ideia de desvio, de um modo ou de outro, implica a existência de um comportamento ‘médio’ ou ‘ideal’, que expressaria uma harmonia com as exigências do funcionamento do sistema social.” (VELHO, 2003, p.17)

A partir deste conceito, é possível enxergar alguns destes sujeitos que não “abraçam totalmente” os aspectos do estilo de vida otaku como desviantes. Pode ser uma explicação plausível para analisar o motivo de tal preconceito advindo dos próprios grupos de otakus.

Bem, depois da discussão das relações sociais e de algumas práticas dos otakus, é possível notar que determinado estilo de vida pode ser alvo de críticas e comentários intimidadores. Muitas pessoas acabam não encontrando um local adequado para permitirem exercer o seu lado otaku. A timidez é um fator cruel neste sentido, ela inibe e restringe uma expressão plena e prazerosa por parte do indivíduo. Então, muitas vezes, os sujeitos sofrem por terem que viverem enclausurados devido aos seus gostos e peculiaridades. Há alguma solução para este problema?

Felizmente, a resposta é “sim”. Vejamos como logo em seguida.

5. ESPAÇOS DE LIBERDADE: OS EVENTOS OTAKU

Figura 5 - Anime Friends 2017, evento ocorrido no Transamerica Expo Center em SP



Fonte: <http://boletimnerd.com.br/wp-content/uploads/2017/06/Anime-Friends-2017-9-fatores-que-despertam-a-nostalgia-dos-otakus-4.jpg>

Segundo POCOCK;

“O lugar pode ser referir a uma variedade de escalas, em cada uma delas, em termos experienciais, há um limite característico com estrutura interna e identidade, no qual o local (insiderness) se distingue do estrangeiro (outsiderness) [...] Nós, portanto, habitamos em uma hierarquia de lugares, levando-nos ao nível apropriado de resolução de acordo com o contexto particular no qual encontramos a nós mesmos. Cada nível ou estado nasce da experiência das interações mútuas entre homem e ambiente.”

A partir da perspectiva acima, nota-se como o lugar é um conceito totalmente pertinente quando se fala de identidade, experiência e interações. Pensando nisso, é válido discutir sobre um possível local onde os otakus podem afirmar suas identidades e exercer seus estilos de vida. Como já retratado em momentos anteriores, os otakus podem não ter muitas aprovações perante a sociedade devido aos seus gostos peculiares e particularidades. Neste contexto, surgem os eventos otaku.

Com a proposta de reunir os fãs, os eventos tendem a representar espaços onde podem ocorrer interações sociais. “Com a finalidade de ampliar a esfera de seus relacionamentos inerentes ao convívio em família, no trabalho, na escola ou no lazer, e de quebrar a rotina dos afazeres diuturnos, o homem cria, organiza e participa de reuniões, que são genericamente chamadas de eventos.” (GIACAGLIA, 2003, p. 3).

Sendo assim, os otakus podem se reunir em eventos direcionados ao seu universo. Trata-se de um lugar onde eles exercem espontaneamente seus hábitos que muitas vezes são coibidos durante os dias. Lá, reúnem-se com pessoas que compartilham dos mesmos gostos e preferências. É um local de liberdade e expressão. Para isso, constrói-se um espaço com vendas de produtos temáticos, salas de games e exibição de animes, palestras com mangakás ou dubladores famosos, shows de bandas que tocam músicas do mundo otaku, venda de comidas típicas (ora comida japonesa, ora comida baseada em alguma animação, por exemplo), concursos e desfiles cosplays... enfim, é criado para o sujeito otaku um paraíso. Ali ele se desprende de amarras que o travam no cotidiano e pode ser livre.

Novos laços são criados e relações construídas. O sentimento de encontrar com mais pessoas que compactuam de gostos similares é pura catarse. Eis então, nos eventos otaku, um espaço de liberdade. Um espaço onde o otaku se encontra, reencontra e reinventa a si mesmo. Um lugar que se torna uma casa.

Foram exatamente tais sensações as quais pude vivenciar durante os eventos que visitei na cidade de Juiz de Fora durante o ano de 2017. O “Festival Anima Clube”, que ocorreu em duas edições, foi capaz de proporcionar ao público da cidade uma amostra deste estilo de vida. Organizado pelo “Grupo Henshin”, o evento atraiu grande público – uma média de 700 pessoas visitantes. Com salas temáticas e diversos pontos de venda, bastava transitar em meio ao espaço por poucos minutos e eu observava pessoas se divertindo, interagindo e,

principalmente, desfrutando daquele espaço prazerosamente. Ora participando de um torneio de *Street Fighter V*, ora lanchando no “*Maid Café*”, eu só pensava em uma coisa: o mundo otaku é, de fato, incrível.

Figura 6 - Sala “*Maid Café*” coordenada pelo grupo “*Arcanis Maid*” no Festival Anima Club



Fonte: https://scontent-lga3-1.xx.fbcdn.net/v/t1.0-9/19642804_2014776112133998_2115012099927104491_n.jpg?oh=045bbce6c730d6fc75f4a01efc3ae083&oe=5AA00D5A

6. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Como dito no início deste trabalho, entender o universo que gira em torno dos otakus é um processo demasiadamente complexo. Não basta apenas entender o estilo de vida otaku, pois não é algo que possa ser colocado em um manual definitivo e universal. A principal missão é, além de entender, saber que tal estilo é moldado de acordo com as percepções e experiências de cada um.

A visão externa que se tem destes sujeitos merece ser repensada. É infeliz menosprezar indivíduos que tenham interesse e admiração pelo universo otaku dizendo que os mesmos são infantis, levianos e imaturos. Não se trata disso. Por que um anime seria uma obra de ficção menos efetiva – ou pior – que uma novela ou um filme de Hollywood, por exemplo? São concepções que pessoas de fora deste estilo de vida possuem e devem ser repensadas.

O cosplay é talvez a prática mais notável deste curioso grupo. Sua prática pode ser bem reveladora no que tange uma compreensão mais aprofundada das identidades que os otakus constroem para si mesmos. É um ato que arranca das páginas de papel ou das cenas de animações personagens intangíveis e os transportam para o mundo real onde vivemos. Deveras interessantes o impacto e a importância que obras fictícias podem desempenhar na vida e na personalidade de um otaku.

Por fim, é encantador compreender o papel dos eventos otaku. Representam muito mais que um local de compra e venda de produtos. Tais locais possuem a incrível capacidade de serem paraísos na Terra para os otakus. São lugares onde é observada uma gama imensa de pluralidades e representações. Nestes eventos, a meta é ser livre e abraçar um mundo que por algumas horas sai do plano fictício e ganha forma material. É um mundo onde gostar de animes, mangás, ter cabelos coloridos, ser amante de jogos eletrônicos e fã dos mais variados tipos de personagens é permitido. Neste mundo, o preconceito não tem vez. Neste mundo, ser otaku é ser feliz.

REFERÊNCIAS

COSTA, V. S. **Geração Sentimental: a Construção Social do Otaku**, in Seminário Nacional da Pós-Graduação em Ciências Sociais – UFES. Vitória, 2011.

COSTA, V. S. **Mais do que fãs: o universo da crítica de animê e mangá na Internet**. 2015. Dissertação (Mestrado em Antropologia Social) – Universidade Federal do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2015.

GIACAGLIA, M. C. **Organização de Eventos: teoria e prática**. 1. ed. São Paulo: Cengage Learning, 2008.

HOLZER, Werther. **O lugar na geografia humanista**. Revista Território, ano IV, nº 7, p. 67-78, jul./dez. 1999.

ISSA, Victor. **Otaku: um sujeito entre dois mundos**. 2015. Dissertação (Mestrado em Antropologia Social) – Universidade de São Paulo, São Paulo, 2015.

MAGNANI, J. G. C. **Tribos Urbanas: metáfora ou categoria?**, in Cadernos de Campo, FFLCH/USP, São Paulo, ano 2º, nº 2. Disponível em <http://www.revistas.usp.br/cadernosdecampo/article/view/40303>

POCOCK, D.C.D. **Place and the novelist**. Transactions of the Institute of British Geographers N. S. , (6), p. 337-347.

VELHO, Gilberto. **Desvio e divergência: uma crítica da patologia social**. 8.ed. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed, 2003.

VELHO, Gilberto. **Estilo de Vida Urbano e Modernidade**. Estudos Históricos, Rio de Janeiro, vol. 8, nº 16, p.227-234, 1995.

VELHO, Gilberto. **Individualismo e Cultura: notas para uma antropologia da sociedade contemporânea**. Rio de Janeiro: Zahar Editores, 1981.