

**UNIVERSIDADE ESTADUAL PAULISTA “JÚLIO DE MESQUITA FILHO”
FACULDADE DE CIÊNCIAS HUMANAS E SOCIAIS**

Bruna Carolina da Silva Souto

CULTURA POP JAPONESA: MANGÁ E ANIME COMO SOFT POWER

FRANCA-SP

2021

**UNIVERSIDADE ESTADUAL PAULISTA “JÚLIO DE MESQUITA FILHO”
FACULDADE DE CIÊNCIAS HUMANAS E SOCIAIS**

BRUNA CAROLINA DA SILVA SOUTO

CULTURA POP JAPONESA: MANGÁ E ANIME COMO SOFT POWER

Trabalho de conclusão de curso apresentado à graduação em Relações internacionais - Universidade Estadual Paulista “Júlio de Mesquita Filho” - UNESP, campus de Franca, como requisito para colação de grau.

Área de concentração: Relações Internacionais e cultura.

Orientador: Prof. Dr. Marcelo Passini Mariano

FRANCA-SP

2021

S728c Souto, Bruna Carolina da Silva
Cultura pop japonesa : mangá e anime como soft power / Bruna Carolina da Silva Souto. -- Franca, 2021
54 f. : il., tabs., mapas

Trabalho de conclusão de curso (Bacharelado - Relações Internacionais) - Universidade Estadual Paulista (Unesp), Faculdade de Ciências Humanas e Sociais, Franca
Orientador: Marcelo Passini Mariano

1. Relações Internacionais. 2. Cultura popular. 3. Mangá (Quadrinhos japoneses). 4. Animação. I. Título.

Sistema de geração automática de fichas catalográficas da Unesp. Biblioteca da Faculdade de Ciências Humanas e Sociais, Franca. Dados fornecidos pelo autor(a).

Essa ficha não pode ser modificada.

BRUNA CAROLINA DA SILVA SOUTO

CULTURA POP JAPONESA: MANGÁ E ANIME COMO SOFT POWER

Trabalho de conclusão de curso apresentado à graduação em Relações internacionais -
Universidade Estadual Paulista “Júlio de Mesquita Filho” - UNESP, campus de Franca, como
requisito para colação de grau.

Área de concentração: Relações Internacionais e cultura.

BANCA EXAMINADORA

Orientador: Prof. Dr. Marcelo Passini Mariano
Universidade Estadual Paulista “Júlio de Mesquita Filho”
Faculdade de Ciências Humanas e Sociais, Campus de Franca

Prof^a. Dr^a. Elizabete Sanches Rocha
Universidade Estadual Paulista “Júlio de Mesquita Filho”
Faculdade de Ciências Humanas e Sociais, Campus de Franca

Prof^a. Dr^a. Fernanda Mello Sant’Anna
Universidade Estadual Paulista “Júlio de Mesquita Filho”
Faculdade de Ciências Humanas e Sociais, Campus de Franca

Franca, 04 de fevereiro de 2022

AGRADECIMENTOS

Primeiramente eu agradeço a Deus, pois em um período tão complicado do mundo devido a pandemia de Covid-19, eu e minha família estamos bem e com saúde, pois sei que mediante um cenário conturbado na minha casa, eu não teria condições de realizar esse trabalho. Em segundo lugar, eu tenho que agradecer a minha mãe (Cleidimar) e ao meu pai (Josué), não apenas por me apoiarem até aqui, mas por ouvirem durante horas as minhas divagações sobre esse trabalho, por tentarem entender minhas teorias loucas - mesmo não gostando realmente de animes e mangás - e por reservarem um tempo pra ler tudo o que eu escrevia, às vezes apontando erros simples que eu não fui capaz de ver, e às vezes apenas me incentivando a continuar. Também agradeço a Láine pelas sugestões sobre o texto, pois foram de grande ajuda.

Por último, mas definitivamente não menos importante, eu agradeço ao professor Marcelo Mariano, inicialmente por aceitar embarcar nessa loucura, mesmo que na minha cabeça ela fizesse sentido. Por me aturar durante dois anos com esse projeto, uma vez que eu não consegui levá-lo para frente na primeira vez, e mesmo assim o professor aceitou tentar uma segunda vez. Por aceitar continuar trabalhando comigo, mesmo depois que eu acabei atrasando um pouco - ou muito - as coisas por questões pessoais.

“Um país não muda pela sua economia, sua política e nem mesmo sua ciência; muda sim pela sua cultura”.

(Herbert de Souza “Betinho”)

“Independentemente das nossas limitações, nós sempre podemos ser de alguma utilidade. Nosso poder pode parecer insignificante, mas ele pode se revelar útil no grande esquema das coisas”.

(Shikamaru Nara - Naruto Shippuden)

RESUMO

Esse trabalho de conclusão de curso investigou a cultura pop japonesa, mais especificamente os mangás e animes, de modo a demonstrar como eles se apresentam como uma importante ferramenta de *soft power*. Sendo uma pesquisa qualitativa, para o trabalho foram analisados autores que procuram definir o poder, e como o mesmo se vincula à história do Japão. Para o trabalho, também foram debatidas ideias de especialistas em comunicação, além de serem analisadas três obras - Pokémon, Sakura Card Captor e One Piece. Buscou-se mostrar o que é o *soft power*, e como o mesmo é importante para o Japão devido a sua história e suas limitações. Em seguida, explora-se como os mangás e os animes foram introduzidos nas sociedades e como suas características os tornam um "fenômeno" de popularidade, sendo capazes de influenciar as pessoas com seus "ensinamentos". A pesquisa demonstrou como o fácil entendimento que essas obras proporcionam, assim como seus temas abordados, possibilitam a criação de um vínculo entre as pessoas de diferentes sociedades e a cultura do Japão, e como isso, se bem organizado, pode responder aos interesses da agenda do governo japonês.

Palavras-chave: Soft power; cultura; Japão; cultura pop japonesa; mangá; anime.

ABSTRACT

This course completion work investigated Japanese pop culture, more specifically the mangas and animes, in order to demonstrate how they present themselves as an important soft power tool. As a qualitative research, this paper analyzed authors who seek to define power, and how it relates to Japanese history. For this project, ideas from experts in communication were also discussed, in addition to the analysis of three pieces - Pokémon, Sakura Card Captor and One Piece. It seeks to show what soft power is and how it is important to Japan due to its history and limitations. Then, it explores how manga and anime were introduced into societies and how their characteristics made them a "phenomenon" of popularity, able to influence people with their "teachings". The research demonstrated that due to the topics of these productions as well as their easy-to-understand formula, they enable the creation of a bond between people from different societies and the Japanese culture, and how this, if well organized, can respond to the interests of the Japanese government's agenda.

Keywords: Soft power; culture; Japan; Japanese pop culture; manga; anime.

Lista de Ilustrações

Figura 1 - Império Japonês	13
Figura 2 - Esboços de Hokusai	19
Figura 3 - Maiores consumidores de anime do mundo	26
Figura 4 - Ash resgata Charmander	30
Figura 5 - Laboratório da Equipe Rocket	31
Figura 6 - Yukito (Yue) conta para Sakura que ama o irmão dela	33
Figura 7 - Luffy grita que Camie não está a venda, e os cidadãos de Sabaody manifestam seus preconceito sobre os homens peixe	37
Figura 8 - Chopper manifesta sua opinião sobre o uso de armas biológicas	38

SUMÁRIO

1	INTRODUÇÃO	9
2	O PODER	12
	2.1 O que é Soft Power?	15
	2.2 O Japão e o Soft Power	18
	<i>2.2.1 Um pouco do contexto histórico japonês</i>	18
	<i>2.2.2 O Japão do Soft Power</i>	22
3	MANGÁ E ANIME	26
	3.1 Origem e características	26
	3.2 O “boom” a partir dos anos 1990	29
	<i>3.2.1 Expansão ao redor do mundo</i>	33
	3.3 O que a obra nos apresenta	37
	<i>3.3.1 Pokémon</i>	37
	<i>3.3.2 Sakura Card Captor</i>	40
	<i>3.3.3 One Piece</i>	43
4	CONCLUSÃO	48
	REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS	50

1 INTRODUÇÃO

Muitas pessoas que nasceram e cresceram depois da Segunda Guerra Mundial foram embalados pelas tirinhas e pelas histórias em quadrinhos, sejam de grandes heróis, como *Batman* e *Superman*, ou aquelas voltadas para o dia-a-dia, como a *Turma da Mônica* e *Peanuts*, ou cheia de críticas veladas como é o caso da *Mafalda*. Decorre, que a partir dos anos 1990, uma outra manifestação dos quadrinhos começou a ganhar o mundo, os mangás. Também conhecidos como quadrinhos japoneses, os mangás já existiam há décadas, mas foi preciso uma ajuda do anime, versão animada dos mangás, através da facilitação do acesso aos meios de comunicação e da popularização dos programas de televisão para que essas obras caíssem nas graças do público, mas bastou um grande sucesso nos determinados países, como *Cavaleiros do Zodíaco* no Brasil ou *Dragon Ball* na Espanha, para que essas obras ganhassem residência permanente nos lares da população, em alguns casos acompanhando os indivíduos até a vida adulta.

Foi pensando nisso, somado às características particulares dos mangás e animes que permitem um fácil reconhecimento do seu país de origem, o Japão, e um conhecimento breve daquilo que entendemos como *soft power*, para visualizarmos como mangás e animes seriam uma ferramenta de *soft power* japonês bastante poderosa, uma vez que, por aproximar seus personagens do cidadão comum, com alegrias, tristezas, dificuldades e superações, e tratar de temas universais, como amor, amizade, perdas e sonhos, ademais de expor preocupações da sociedade em relação ao meio ambiente, a corrupção e a globalização, essas obras possibilitam uma afinidade e um reconhecimento do leitor ou espectador com a cultura e o dia-a-dia do povo japonês, criando uma conexão entre as diferentes populações ao redor do planeta, demonstrando que não estamos sozinhos diante das adversidades que o mundo atual nos apresenta.

Levando isso em consideração, e sabendo que embora o grande sucesso desse segmento da cultura pop japonesa se deu a partir dos anos 1990, mas que os mesmos já tinham contato com outros países desde a década de 1960, procurou-se entender a relação que o governo japonês mantinha com esse segmento da cultura pop japonesa. O trabalho não se aprofundou nessa relação, pois ela dedica pouca atenção aos animes e mangás, isso porque mesmo havendo um projeto que procura melhorar a imagem do país a partir da cultura pop japonesa, denominado *Cool Japan*, e que o governo japonês tenha destinado uma verba considerável ao mesmo, cerca

de 500 milhões de dólares¹, o projeto tem foco em outras áreas como moda e culinária, e quando fala de conteúdo, seu interesse foi estabelecido pelo J-pop, voltando-se para a indústria musical do Japão².

Quando o projeto aborda os animes e mangás, o seu foco está na atração de turistas, para lugares que se dedicam a cultura dos animes e mangás como o Museu Ghibli, o Kyoto International Manga Museum, o Osamu Tezuka Manga Museum, deixando de fora o resto do próprio Japão³, pois existem diversas paisagens que chamam a atenção dentro dos quadrinhos, como templos, grandes estações ou cidades onde se desenvolvem as histórias. O *Cool Japan* dedica pouca atenção a toda a atração comportamental que os mangás e animes podem produzir, e quando falamos do governo japonês, pouco se tem feito para usar da capacidade de transformação que as obras podem exercer dentro da sociedade.

Esse estudo compreende que todo o percurso realizados pelos animes e mangás teve pouca ou nenhuma ligação com o governo japonês, inicialmente porque eles não viam como esse setor da cultura pop poderia ajudar a atingir seus objetivos, sendo vistos apenas como uma forma de entretenimento da população, segundo a *Revista Cenarium*, para o professor David Leheny da Universidade Waseda, em Tóquio, o Japão só percebeu o potencial de sua cultura pop depois que a animação *Viagem de Chihiro* ganhou um Oscar em 2003⁴. E mais recentemente pelo que parece ser uma falta de entendimento de todo o potencial que essas obras têm de moldar atitudes através do tempo quando expandidas ao redor do mundo, por seu contato direto com diversos setores da sociedade.

Diante disso, esta pesquisa procurou demonstrar como os mangás e animes são capazes de influenciar comportamentos dentro das sociedades, criar questionamentos e de aproximar diferentes populações dos valores japoneses, de forma a convergir interesses, e mudar o

¹ ISSHIKI, J. N.; MIYAZAKI, S. Y. M. Soft power como Estratégia de Marketing: a manifestação da cultura pop japonesa no Brasil. *Estudos Japoneses*, n. 36, p. 59-70, 2016, p. 44.

² Cool Japan Strategy Public-Private Collaboration Initiative. Cool Japan Strategy Promotion Council. Japão, 17 jun. 2015. Disponível em: https://www.cao.go.jp/cool_japan/english/pdf/published_document2.pdf. Acesso em: 08 set. 2021.

³ IGLESIAS, J. A. S. Japón imaginado. El imaginario manganime y la peregrinación mediática en el marco de la estrategia «Cool Japan». *Mirai. Estudios Japoneses. Ediciones Complutense*. vol. 1, 2017, pp. 253-262. DOI: <https://doi.org/10.5209/MIRA.57116> Disponível em: <https://revistas.ucm.es/index.php/MIRA/article/view/57116>. Acesso em: 01 set. 2021. p. 258

⁴ Japão aposta na cultura Geek como política pública e conquista fãs com animes e mangás. *Revista Cenarium*. Brasil. 12 jul. 2021. Disponível em: <https://revistacenarium.com.br/japao-aposta-na-cultura-geek-como-politica-publica-e-conquista-fas-com-animes-e-mangas/>. Acesso em: 13 set. 2021.

comportamento dos países frente ao mundo. Isso basicamente aborda como se dá uma das maneiras de atuação do *soft power*, no qual, as mudanças dentro das sociedades, proporcionam uma lenta transformação nos interesses do governo, ajudando a estabelecer novas agendas, e como isso acaba auxiliando na realização dos interesses do país de onde se originou o *soft power*.

Para isso, o presente trabalho foi dividido em duas partes: a primeira procura estabelecer, diante de diferentes autores, o que podemos conceituar como poder, para em seguida apresentar o que Joseph Nye idealizou sobre o que é o *soft power*, e quais são suas diferentes nuances, que proporcionam a um Estado capacidade de mudar preferências dentro dos seus pares. Depois de definir isso, essa pesquisa procura recuperar dentro da história do Japão como o país se relaciona com os diferentes tipos de poder, quais suas características e como seu passado determinou a forma com que o país deve agir dentro do âmbito internacional, em especial devido às suas limitações, tanto físicas como de procedimento. Diante disso, procura-se apresentar como é o potencial de *soft power* japonês, e porque é uma vantagem para o país dedicar algum esforço para essa área.

A segunda parte vai apontar como os mangás e animes são uma ótima forma de exercer o *soft power* por parte do Japão. Para isso, o estudo apresenta um pouco da história dos mangás e animes, expondo as características que os tornaram aquilo que eles são hoje, e que os torna de fácil reconhecimento. Em seguida, aborda-se como essas obras ganharam o mundo, e de que modo elas se expandiram e continuam a crescer. Através de especialistas em histórias em quadrinhos como meio de comunicação, como Sônia B. Luyten, discorre-se sobre a capacidade dos mangás e animes de se misturar dentro da sociedade, e como suas características são atrativas para o público, sendo eficaz em sua maneira de criar uma ligação com as demais sociedades. Por último, procurando demonstrar o que foi apontado anteriormente, o trabalho analisa três obras japonesas que fizeram grande sucesso no ocidente, *Pokémon*, *Sakura Card Captor* e *One Piece*, apresentando suas características, os temas que são apresentados por eles, assim como suas críticas.

2 O PODER

Para saber se podemos classificar os mangás e animes como uma ferramenta de *soft power*, primeiro é preciso entender o que significa esse conceito, e para falar de *soft power* antes precisamos abordar o que é "poder".

Não é incomum ouvirmos falar de poder no nosso cotidiano, seja através de pessoas ou instituições, e como existe uma demanda por ele. Contudo, mesmo sendo um termo amplamente utilizado, poder também é um termo extremamente difícil de conceituar, tanto que diferentes autores expressam o que para eles é o poder de formas diferentes. Por exemplo, a filósofa Hannah Arendt vai dizer em *A Condição Humana*, que o poder é um potencial, e existe quando os homens deixam de agir individualmente e passam a atuar de forma conjunta. Por essa característica, para Arendt, o poder é uma entidade mutável, difícil de mensurar e pouco confiável, mas com uma elevada autonomia frente a elementos materiais⁵.

Por sua vez, Karl Deutsch, em *Análise das Relações Internacionais*, apresenta uma visão muito mais direta do que é poder, definido por ele como “a capacidade de prevalecer em um caso de conflitos e de superar obstáculos”⁶. Deutsch aponta que o poder tem múltiplas dimensões, como seu potencial, que se refere aos recursos - humanos e materiais - que podem ser relacionados a esse poder, o seu peso, que é a capacidade que um ator tem de interferir nos resultados, além do domínio, alcance e finalidade do poder, sendo que cada uma dessas dimensões pode interferir na forma como o poder é aplicado, e também afeta a percepção que os outros podem ter de um determinado ator.

Já no *Dicionário de Política* de Norberto Bobbio, encontramos a seguinte definição de poder: “designa a capacidade ou a possibilidade de agir, de produzir efeitos. Tanto pode ser referida a indivíduos e a grupos humanos como a objetos ou a fenômenos naturais”⁷. Quando voltado ao âmbito social, o poder é “uma relação entre pessoas”⁸. Ademais, Bobbio faz uma distinção entre Poder potencial, que diz respeito a uma possibilidade, procurando determinar

⁵ ARENDT, Hannah. O Espaço da Aparência e o Poder. In: ARENDT, Hannah. *A condição Humana*. Forense Universitária, 10ª Edição, Rio de Janeiro, 2004, p. 212-213.

⁶ DEUTSCH, Karl. Poder e Estado-Nação. In: DEUTSCH, Karl. *Análise das Relações Internacionais*. Editora Universidade de Brasília, Brasília-DF, 1978, p. 33.

⁷ BOBBIO, N; MATTEUCCI, N; PASQUINO, G. *Dicionário de Política*; trad. Carmen C, Varriale et ai.; coord. trad. João Ferreira; rev. geral João Ferreira e Luis Guerreiro Pinto Cacais. Editora Universidade de Brasília, 11ª ed. Brasília, 1998, p. 933.

⁸ *Ibidem*, p. 934.

como o outro vai agir, e o Poder atual, que é a capacidade de exercer a ação, que pode ser uma resposta ao comportamento da contraparte⁹.

Diante dessas diferentes interpretações do poder, podemos analisar o que Joseph Nye entende sobre o que é o poder, antes de adentrarmos nas categorias de poder desenvolvidas pelo autor. Primeiramente, Nye afirma que o conceito de poder acaba adquirindo diferentes significados diante de diferentes autores, o que foi possível observar anteriormente, ademais, esses significados de forma geral, estão impregnados com as crenças e valores de seus respectivos escritores. Diante disso, ao abordar qual a definição de poder, Nye atribui a ele diferentes características. Assim como Arendt, Nye considera o conceito de poder bastante vago e difícil de aferir, e segundo o autor, diferentes recursos de poder (militar, econômico, ambiental, e outros) produzem diferentes resultados dependendo do âmbito em que são inseridos¹⁰. Podemos entender então que o poder é um recurso um tanto abstrato, mesmo que consigamos observar como ele é capaz de realizar mudanças.

Como Bobbio esclarece em seu dicionário, Nye entende que o poder está vinculado às relações humanas, e deixa claro que o mesmo varia segundo o contexto em que essas relações acontecem. Se por um lado, Nye não nega a definição empregada por Deutsch, por outro ele elabora essa definição de uma forma um pouco diferente, “poder é a capacidade de fazer coisas, e em situações sociais, de afetar os outros para obter os resultados que desejamos”¹¹. Além disso, Nye vai desenvolver mais esse entendimento, pois obter os resultados desejados não é tão simples, uma vez que inúmeras forças, sejam adversas ou não, estão agindo sobre a mesma questão.

Diante disso, Nye afirma que só é possível que um ator tenha poder quando se estipula qual objetivo ele quer alcançar com esse poder, isso porque ter forças para conquistar alguns resultados, não significa ter forças para alcançar os objetivos almejados pelo ator, como por exemplo, os ataques realizados pelos Estados Unidos (EUA) contra o Estado Islâmico (EI), mesmo que tenham causado danos ao EI, não foi orientado de forma eficiente para que eles deixassem de agir, como era a exigência dos EUA.

⁹ Ibidem, p. 936.

¹⁰ NYE, Joseph. *The Future of Power*. PublicAffairs, 2011, s/p.

¹¹ Ibidem, tradução livre de “Power is the capacity to do things and in social situations to affect others to get the outcomes we want”, s/p.

Portanto, poder, só é poder de fato, quando orientada por políticas, dentro de um contexto específico que permite estabelecer o quê, onde, como e quando os atores obtêm aquilo que estão buscando¹². Isso significa dizer, que um ator, quando vai agir, deve estabelecer estratégias, dentro de uma conjuntura, para o uso de seus recursos, sejam eles tangíveis - Forças Armadas e dinheiro - ou intangíveis - cultura, valores, instituições - pois vai ser por meio dessas estratégias que seus objetivos serão realizados, uma vez que “a prova do poder não está nos recursos, mas na capacidade de mudar o comportamento dos Estados”¹³, sendo que são diversificadas as formas como se pode promover essas mudanças.

De acordo com Nye, o poder pode ser manifestado em três diferentes aspectos: o primeiro é o comando de mudança, no qual o ator consegue alcançar seus objetivos através do suborno ou da ameaça contra atores mais fracos, por exemplo, quando a França ameaçou não assinar o acordo entre a União Europeia (UE) e o Mercosul, caso o presidente do Brasil, Jair Bolsonaro, realizasse a intenção de sair do Acordo de Paris. Essa mesma ameaça foi feita por Luxemburgo caso o Brasil continuasse a ignorar seu dever para com os tratados climáticos de proteção à Amazônia, quando, em 2019, diversas queimadas estavam acontecendo na floresta. É importante ressaltar que essas ameaças podem ser facilmente cumprida por qualquer um dos países, pois mesmo com níveis diferentes de poder, os membros da UE possuem poder de veto, o que lhes dá margem para esse tipo de manobra¹⁴.

Já o suborno pode aparecer como uma doação, ajuda humanitária, instalação de uma multinacional em um determinado país, caso o mesmo se alinhe aos interesses de determinado ator, não é preciso dizer que a ideia da retirada desses mesmos recursos de um país também podem ser tomados como uma forma de coerção. Nesse cenário, precisamos entender que quanto mais complexo o âmbito internacional, mais reduzido fica o poder das grandes potências, pois elas têm que lidar com mais atores ao mesmo tempo¹⁵.

O segundo é o controle das agendas, no qual os atores com maior poder limitam os assuntos que estarão em pauta, de modo que temas que não são de seu interesse, não sejam manifestados, como exemplo, podemos citar a resolução da Organização das Nações Unidas

¹² Ibidem, s/p.

¹³ NYE, Joseph. Soft Power. Foreign Policy, Autumn, 1990, No. 80, Twentieth Anniversary (Autumn, 1990), p. 155. Tradução livre de “proof of power lies not in resources but in the ability to change the behavior of states”.

¹⁴ Quais são os poderes e processos legislativos do Parlamento Europeu? Atualidade. Disponível em: <https://www.europarl.europa.eu/news/pt/faq/17/quais-sao-os-poderes-e-processos-legislativos-do-parlamento-europeu>. Acesso em 22 ago. 2021.

¹⁵ Ibidem, p. 156.

(ONU) para a criação de dois estados no território da Palestina durante a década de 1940, mas que no fim resultou apenas na criação do Estado de Israel, enquanto a questão da criação de um Estado Palestino permanece até a atualidade sem uma determinação. Devemos levar em conta, quando falamos de agenda, que quanto maior o número de atores dentro do cenário internacional, mais temas de interesse serão apresentados¹⁶.

Por fim, o último aspecto é o de estabelecer preferências, no qual um ator procura se aproximar do outro, de forma a criar ou expor afinidades, o que possibilitaria um alinhamento entre os dois atores frente a disputas e acordos no âmbito internacional. Esse terceiro aspecto é o mais difícil de perceber quando os atores estão agindo, uma vez que é complexo definir quanto daquelas crenças são próprias da sua identidade e quantas foram introduzidas nela com o passar do tempo. É principalmente nesse aspecto que podemos reconhecer a ação do *soft power*.

2.1 O que é *Soft Power*?

Nye, em seus estudos, vai estipular três tipos de poder: para começar, o *smart power*, conceito apresentado como a habilidade de combinar os recursos dos outros dois tipos de poder, *hard* e *soft power*¹⁷. O segundo é o *hard power*, que é definido por possibilitar mudanças pelo uso da força ou através de pagamento¹⁸, esse tipo de poder está intimamente relacionado ao primeiro aspecto do poder, o comando de mudanças. Por último, o *soft power*, que “é a capacidade de afetar os outros por meio de métodos cooperativos de estruturar a agenda, persuadir e provocar atração positiva para obter os resultados preferidos”¹⁹. Na presente análise, iremos focar principalmente nesse último tipo de poder proposto, de forma a desenvolver suas características.

Inicialmente, temos que ter em mente que o *soft power* não é necessariamente algo bom ou ruim, ele é simplesmente uma forma de poder, que apesar do nome, busca o que qualquer outra forma de poder procura fazer, concretizar seus objetivos. E, embora, a denominação do conceito por parte de Nye seja recente, o uso dessa prática não o é, podemos citar como referência o esplendor que permeava a corte francesa, que procurava denotar todo um grau de sofisticação, e dizer como a França estava à frente de seu tempo, tudo isso com a intenção de

¹⁶ NYE, Joseph. *Soft Power*. *Foreign Policy*, Autumn, 1990, No. 80, Twentieth Anniversary (Autumn, 1990), p. 157.

¹⁷ NYE, Joseph. *The Future of Power*. *PublicAffairs*, 2011, s/p.

¹⁸ *Ibidem*, s/p.

¹⁹ *Ibidem*, tradução livre de “Soft power is the ability to affect others through the co-optive means of framing the agenda, persuading, and eliciting positive attraction in order to obtain preferred outcomes”, s/p.

impressionar aliados e inimigos estrangeiros, não é a toa que durante muito tempo a língua francesa era ensinada e tão apreciada ao redor do mundo.

Diante disso, de acordo com Nye, existem duas formas pelas quais o *soft power* pode atingir seus alvos, a primeira é a forma direta, que acontece pela relação entre os representantes das diferentes nações, e a outra é a forma indireta, na qual, o *soft power* alcança primeiro a população, e através dela, seus representantes políticos,

Na forma direta, os líderes podem ser atraídos e persuadidos pela benignidade, competência ou carisma de outros líderes [...] Mais comum, entretanto, é um modelo de duas etapas em que públicos e terceiros são influenciados e, por sua vez, afetam os líderes de outros países. Nesse caso, o *soft power* tem um efeito indireto importante ao criar um ambiente propício para decisões (tradução livre)²⁰.

Além disso, precisamos entender que o *soft power* é muito mais difícil de se implementar nas políticas desenvolvidas pelo governo do que parece, Nye aponta três motivos para essas dificuldades,

o sucesso em termos de resultados está mais no **controle do alvo** do que frequentemente acontece com o hard power. Um segundo problema é que os **resultados geralmente demoram muito**, e a maioria dos políticos e do público está impaciente para ver um retorno imediato de seus investimentos. Terceiro, os **instrumentos do soft power não estão totalmente sob o controle dos governos**. Embora os governos controlem as políticas, a cultura e os valores estão incorporados às sociedades civis (tradução livre)²¹.

Isso significa dizer, que embora um ótimo recurso de poder, como o *soft power* é um tipo de poder que se relaciona com a sociedade, ele depende de como a mesma vai reagir a ele. As mudanças que o mesmo pode provocar levam tempo para se misturar com crenças locais, que podem muito bem ter valores opostos aos interesses dos diversos Estados, o que significa uma necessidade de mudança de mentalidade, o que pode ocorrer entre gerações. O *soft power* nesse contexto é possível justamente pelo fato de que a cultura não é estática, mas construída socialmente, e portanto aberta a mudanças quando novos fatores são incorporados no meio social,

²⁰ NYE, Joseph. *The Future of Power*. PublicAffairs, 2011, “In the direct form, leaders may be attracted and persuaded by the benignity, competence, or charisma of other leaders [...] More common, however, is a two-step model in which publics and third parties are influenced, and they in turn affect the leaders of other countries. In this case, soft power has an important indirect effect by creating an enabling environment for decisions”, s/p .

²¹ NYE, op. cit., “success in terms of outcomes is more in the control of the target than is often the case with hard power. A second problem is that the results often take a long time, and most politicians and publics are impatient to see a prompt return on their investments. Third, the instruments of soft power are not fully under the control of governments. Although governments control policy, culture and values are embedded in civil societies”, s/p.

mas tais mudanças não ocorrem do dia para a noite, elas levam tempo e adaptação. Aliás, não podemos esquecer que a cultura é um tipo de interação, então da mesma maneira em que estamos influenciando-a, somos influenciados por ela.

Exatamente por isso, o *soft power* pode não ser eficiente se a postura do Estado que está tentando implementá-lo não condizer com aquilo que ele transmite. Temos o exemplo dos protestos que correram o mundo sob a bandeira *Black Lives Matter*, depois da morte de George Floyd por parte da polícia estadunidense. Para um país que se apresenta ao mundo como uma grande democracia, o que deveria significar maiores igualdades, imagens como as desse caso, abalam profundamente a opinião pública. Diante desse exemplo, podemos avaliar o que Nye chama de recursos básicos do *soft power*, que são os mecanismos nos quais esse poder logra alcançar seus resultados,

o *soft power* de um país repousa pesadamente em três recursos básicos: sua cultura (em lugares onde é atraente para os outros), seus valores políticos (quando faz jus a eles em casa e no exterior) e suas políticas externas (quando os outros vêem como legítimos e com autoridade moral) (tradução livre)²².

Falando em recursos, devemos ter em mente que é comum associar recursos intangíveis ao *soft power*, e conseqüentemente, também fazemos o mesmo com recursos tangíveis, correlacionando-os ao *hard power*. No entanto, essa divisão existente entre os recursos não é tão sólida quanto fazemos parecer, e da mesma forma como recursos tangíveis podem ser usados para promover o *soft power*, o oposto também é possível²³. Podemos ilustrar como recursos tangíveis - força militar e dinheiro - podem ser usados pelos Estados como *soft power* para fomentar a forma como são vistos no ambiente internacional.

Quando abordamos as forças militares, precisamos considerar que a visão tradicional que vincula essas forças a guerra e derrubada de inimigos já não é suficiente. Existem quatro situações em que se pode usar as Forças Armadas, das quais duas estão ligados ao *soft power*: promover proteção e manter a paz, e fornecer assistência²⁴. Na primeira situação podemos usar como exemplo a proteção que os EUA fornece ao Japão, uma vez que este possui apenas Forças de Autodefesa. Essa aproximação atribui aos EUA uma série de benefícios, como preferência na

²² NYE, Joseph. *The Future of Power*. PublicAffairs, 2011, “The soft power of a country rests heavily on three basic resources: its culture (in places where it is attractive to others), its political values (when it lives up to them at home and abroad), and its foreign policies (when others see them as legitimate and having moral authority)”, s/p.

²³ *Ibidem* s/p.

²⁴ *Ibidem* s/p.

esfera comercial, e geralmente um alinhamento nas disputas internacionais. Por sua vez, podemos pensar nas operações de paz da ONU, quando falamos do uso militar para manutenção da paz. Operações como a Minustah (A Missão das Nações Unidas para a Estabilização no Haiti) ou a Minusca (Missão de Estabilização Multidimensional Integrada das Nações Unidas na República Centro-Africana), promovem uma interação constante entre a população e os soldados enviados na missão, essa convivência acaba promovendo laços culturais entre os dois países. Quanto à questão da assistência, podemos pensar no socorro em casos de desastres naturais, e na recepção de militares estrangeiros para exercícios de treinamento, como o que ocorre no Centro de Instrução de Guerra na Selva (CIGS), na Amazônia.

É necessário destacar um último fator quando falamos de *soft power*, a comunicação e a evolução de seus meios por um baixo custo, em especial a internet. O advento da internet modificou, e muito, a forma como os Estados interagem entre si, com suas populações e com as populações dos demais países, isso porque, com a velocidade com que a informação viaja, fica difícil guardar informações por muito tempo. Basta uma postagem, e então uma explosão, um bombardeio, uma morte, se torna viral e em pouco tempo o mundo inteiro se torna ciente.

Mesmo assim, a internet não serve apenas para minar o poder dos Estados, ou desfavorecer a sua imagem, a facilidade do acesso à informação permite que novos atores participem no âmbito internacional, e que as pessoas busquem informações, seja sobre o dia-a-dia, ou sobre culturas e países que lhes atraem, de forma que possam ficar mais próximos deles. O avanço no sistema de comunicação permite que o poder, que antes ficava concentrado nas mãos dos Estados, seja agora difundido por novos atores, que também passam a ser importantes dentro do cenário internacional. Ademais, por seu alcance e velocidade, os meios de comunicação podem promover um incremento do *soft power*, pois como dissemos anteriormente mudanças de mentalidade dependem de um relacionamento direto entre diferentes partes, e as redes de comunicação atuais são excelentes para proporcionar isso.

2.2 O Japão e o *Soft Power*

2.2.1 *Um pouco do contexto histórico japonês*

Durante quase dois séculos de isolamento por parte do Japão (Era Tokugawa, 1603-1868), o mundo ocidental enfrentou diversas mudanças, dentre elas muitas foram ocasionadas por duas

grandes revoltas - a Guerra Civil Americana e a Revolução Francesa - o que levou a mudanças no sistema econômico colonial até então estabelecido. O isolamento político-econômico do Japão não condizia mais com a economia capitalista que vinha se fortalecendo, e sua crescente necessidade por mercados, isso levou a uma mediação estadunidense para a abertura dos portos japoneses em 1853²⁵, essa ação resultaria com o tempo na Restauração Meiji (1868), que promoveu o fim do período shogun²⁶ japonês, e conduziu o país para a era da industrialização.

Segundo José Yamashiro (1964), a Era Meiji foi um período de transição para os nipônicos, ocasionadas por mudanças nos setores político, econômico e social. No plano político o poder volta a ser centralizado nas mãos do imperador, o que vai proporcionar as condições para que as demais mudanças ocorram no país. No âmbito econômico o Japão precisava aumentar seu capital, e para isso ele vai desenvolver sua indústria nos moldes ocidentais, ao mesmo tempo em que novas técnicas foram introduzidas no campo para aumentar a produção. Essas transformações no modo de produção, tanto no campo quanto na cidade, provocaram um êxodo rural em um momento na qual a cidade não estava preparada para essa transição. De acordo com Maria Rosa (2012), “o fenômeno emigratório japonês é consequência de momentos de grandes mudanças estruturais na sociedade japonesa”, sendo assim, a forma que o Japão encontrou para lidar com o inchaço urbano e as consequências da modernização pelo qual passava foi a emigração.

Nesse mesmo período, duas guerras acabaram por garantir o rápido progresso e consolidação da industrialização japonesa, o que colocou o país de vez na era capitalista. A primeira guerra sino-japonesa (1894-1895), ocorreu como consequência de interesses antagônicos entre o Japão e a China na questão do território coreano com o qual o Japão queria fazer negócios e que a China considerava parte de seu território, e logo em seguida a guerra nipo-russa (1904-1905), pelo descontentamento dos russos pela expansão japonesa. Ambas as guerras acabaram com a vitória nipônica, e de acordo com Emiliano Unzer (2017), garantiram ao Japão o controle das ilhas de Taiwan e Pescadores por parte da China, além desta garantir o respeito a independência da Coreia, o Japão também recebeu a região de Liaodong, mas essa

²⁵ ROSA, Maria. A história do Japão contada por períodos e eras: do pré-Jomon ao atual. Mundo-Nipo. Dez/2012. Disponível em: <https://mundo-nipo.com/cultura-japonesa/historia-do-japao/15/12/2012/a-historia-do-japao-contada-por-periodos-e-eras-do-pre-jomon-ao-atual/>. Acesso em: 03/dez/2020.

²⁶ Chamado de Bakufu no Japão, ganhou a denominação de shogunato pela tradição ocidental. Foi um período de isolamento japonês, no qual a figura do Imperador não tinha poder real e a sociedade era dividida em classes - os militares - shoguns, os daimyos - grandes senhores de terras, e os trabalhadores, que também eram divididos em castas - samurais, camponeses, artesãos e comerciantes. O período ficou popularmente conhecido como feudalismo japonês, e durante esse tempo o poder estava concentrado nas mãos dos militares.

conquista só foi efetiva com a vitória sobre a Rússia que também teve que ceder Port Arthur e metade da ilha de Karafuto ou Sacalina²⁷. Esses eventos acabaram por aumentar o sentimento nacionalista japonês, ademais de fortalecer a inclinação militarista²⁸.

Posteriormente, o advento da primeira guerra mundial proporcionou um crescimento rápido da economia japonesa, que se manteve durante o período de recuperação da Europa pós-guerra. Contudo, com a volta da concorrência europeia, o Japão entra em um período conturbado, tanto econômico, recessão depois de um grande crescimento, quanto político, pela ascensão de ideias democráticas que não agradavam a aristocracia nacional. Esta incompatibilidade de ideias abriu espaço para que o grupo militar e diversos setores ligados a eles passassem a fazer parte da política e da economia do país, e com eles vinham ideias expansionistas, o que subsequentemente levaria a novos conflitos com a China, culminando na segunda guerra sino-japonesa com a invasão da Manchúria²⁹.

Foi nessa época que o Japão iniciou a expansão do seu imperialismo, levando a anexação de diversos territórios³⁰ (ver figura 1). Sucedeu também nesse período a aliança militar do Japão com a Alemanha e a Itália, além do ataque à base naval estadunidense de Pearl Harbor, no Havaí, o qual levou os Estados Unidos (EUA) a entrar de vez na segunda guerra mundial ao lado dos Aliados (França e Inglaterra, e posteriormente também a União das Repúblicas Socialistas Soviéticas - URSS). Não foi uma situação favorável para o Japão, que em 1945 teria uma derrota definitiva, e sua história marcada pelos ataques das bombas nucleares as cidades de Hiroshima e Nagasaki por parte dos EUA.

Figura 1- Império Japonês

²⁷ UNZER, Emiliano. Imperialismo Japonês na Ásia: da Era Meiji à Segunda Guerra Mundial. 2017. Disponível em: https://www.researchgate.net/publication/319315707_Imperialismo_Japones_na_Asia_da_Era_Meiji_a_Segunda_Guerra_Mundial. Acesso em: 23 ago. 2021.

²⁸ ROSA, op.cit.

²⁹ YAMASHIRO, José. Pequena História do Japão. 2. Ed. São Paulo: Heder, 1964, p. 179.

³⁰ Ibidem, p. 183.



Fonte: UNZER, 2017³¹.

Ainda em 1945, as forças Aliadas ocuparam o território japonês sob o comando do general Douglas Mac Arthur, com o objetivo de erradicar as ideias imperialistas e bélico-militaristas, estabelecendo uma democracia, na qual a população pudesse usufruir de liberdade de opinião, culto e imprensa³². Para isso, uma nova Constituição foi estabelecida em 1946, no qual em seu preâmbulo declara,

Nós [o povo japonês] desejamos ocupar um lugar de honra dentro da comunidade internacional nos esforçando na preservação da paz e no banimento da tirania e escravidão, opressão e intolerância, em todo o tempo e em todo o mundo. Nós reconhecemos que todas as pessoas do mundo têm o direito a viver em paz, livres do medo e da miséria. Nós acreditamos que nenhuma nação é responsável apenas por si, mas que as leis de moralidade política são universais; e que a obediência a essas leis é uma incumbência de todas as nações que devem sustentar a sua soberania e justificar o seu relacionamento soberano com outras nações³³

³¹ UNZER, op. cit.

³² YAMASHIRO, op.cit., p. 184.

³³ A Constituição do Japão. Embaixada do Japão no Brasil. Disponível em: <https://www.br.emb-japan.go.jp/cultura/constituicao.html#:~:text=Artigo%209.,de%20se%20resolver%20disputas%20internacionais.&text=O%20direito%20a%20beliger%C3%A2ncia%20do%20Estado%20n%C3%A3o%20ser%C3%A1%20reconhecido>. Acesso em: 03/dez/2020.

e para viver dentro desses moldes, o Japão passa de uma nação bélica para uma nação pacifista, que estipula no Capítulo II, Artigo 9, sua renúncia à guerra,

Aspirando sinceramente a paz mundial baseada na justiça e ordem, o povo japonês renuncia para sempre o uso da guerra como direito soberano da nação ou a ameaça e uso da força como meio de se resolver disputas internacionais.

Com a finalidade de cumprir o objetivo do parágrafo anterior, as forças do exército, marinha e aeronáutica, como qualquer outra força potencial de guerra, jamais será mantida. O direito a beligerância do Estado não será reconhecido.³⁴

As forças Aliadas permaneceram no Japão até 1951, quando houve a assinatura do tratado de paz que devolveu ao Japão sua soberania, em seguida o governo assinou um tratado de “segurança mútua” com os EUA, a partir desse acordo foi criada uma cláusula no tratado de paz que deu ao Japão o direito de possuir Forças de Autodefesa³⁵. Depois disso, o Japão levou pouco tempo para se restabelecer entre as grandes potências econômicas e tecnológicas do mundo, e atualmente se mantém como a terceira maior economia do mundo (atrás dos EUA e da China)³⁶. Rosa (2012), vai dizer que

O Japão é sinônimo de superação [...] sempre pronto a recomeçar, seja um recomeço de pós-guerra, de tragédias naturais como os “Grandes terremotos” ou tragédias infligidas por bombas nucleares como as de Hiroshima e de Nagasaki.³⁷

e não há nada melhor para mostrar e atrair o mundo, do que um país capaz de se reinventar, desenvolver e evoluir diante das adversidades.

2.2.2 O Japão do Soft Power

O pós segunda Guerra Mundial significou mudanças para o Japão, não apenas em seu âmbito interno, mas também na forma como ele interagiu com as outras nações, essas mudanças aconteceram em razão do Japão ser um dos países derrotados na guerra, ademais, naquele momento a nação precisava passar por uma reconstrução depois dos ataques a Hiroshima e Nagasaki e lidar com as suas consequências. Mas o Japão não foi o único a enfrentar mudanças

³⁴A Constituição do Japão, op.cit.

³⁵YAMASHIRO, op.cit., pp. 186/187

³⁶Quais são as maiores economias do mundo? Dicionário Financeiro. Brasil. Disponível em: <https://www.dicionariofinanceiro.com/maiores-economias-do-mundo/>. Acesso em: 08 set. 2021.

³⁷ROSA, op.cit.

graças a esse evento, o fim da guerra trouxe uma nova percepção da capacidade destrutiva das grandes potências, e isso significava que a forma dos países interagirem entre si precisava de transformação. Pensando nisso, e como dissemos anteriormente, o contexto importa para se determinar a estratégia de ação de um país para alcançar seus objetivos, e era nesse contexto no qual o Japão deveria começar a pensar seus próximos passos.

No cenário internacional, o processo de globalização sofreu um grande impulso devido a evolução rápida dos meios de transporte e de comunicação a um valor acessível. Devemos atentar que a globalização nesse período promoveu um aprofundamento na integração entre os países, e isso impactou diversas áreas: “a econômica; a transferência de políticas através das fronteiras; a transmissão de conhecimento; estabilidade cultural; a reprodução, relações e discursos de poder”³⁸. Essa integração fez com que os países procurassem outras formas de fazer valer suas vontades, isso porque atacar outras nações podia significar um grande prejuízo para si mesmo.

Exemplificando, com a criação da ONU, cujo o objetivo principal é evitar uma nova grande guerra, além de promover a relação entre os países³⁹, sendo signatários da ONU, causaria uma imagem muito ruim atacar outro membro da Organização, além disso, ações bélicas contra outros países poderiam acarretar sanções, o que não é do interesse dos Estados. Já no cenário econômico, a integração os tornou parceiros de negócios, o ataque a um parceiro econômico, significa atacar sua própria economia, isso além de inepto, provocaria uma reação de sua própria elite econômica, o que deixaria o governo desacreditado. Por fim, o desenvolvimento da tecnologia militar durante a guerra, foi transferida para tecnologia de uso civil, promovendo grandes mudanças nesse período, esse desenvolvimento, querendo ou não, foi compartilhado entre as nações, tendo como resultado um grande avanço econômico que envolveu o mundo inteiro, não é a toa que Hobsbawm chama esse período do pós guerra até a década de 1980 de “Era de Ouro”⁴⁰.

³⁸ AL-RODHAN, R. F. N.; STOUDEMANN, G. Definitions of Globalization: A Comprehensive Overview and a Proposed Definition. Geneva Centre for Security Policy, Geneva, jun. 2006. Disponível em: <https://web.archive.org/web/20121119215401/http://www.sustainablehistory.com/articles/definitions-of-globalization.pdf>. Acesso em: 15 jun. 2021.

³⁹ ONU foi criada para preservar a paz entre as nações. Assembleia Legislativa do estado de São Paulo. São Paulo, out. 2002. Disponível em: <https://www.al.sp.gov.br/noticia/?23/10/2002/onu-foi-criada-para-preservar-a-paz-entre-as-nacoes>. Acesso em: 02 jun. 2021

⁴⁰ HOBBSAWM, Eric. Era dos Extremos: o breve século XX: 1914-1991. Trad. Marcos Santana. 2ª Ed. São Paulo; Companhia das Letras, 1995, pp. 259-260.

De forma interna, devido ao que foi acordado em sua Constituição, o poder militar do Japão se tornou bastante escasso, e o fato do país ser uma ilha significa que seus recursos (naturais, energéticos e físicos) também são limitados, ainda que o país possua um grande poder econômico como uma das maiores economias do mundo desde metade da década de 1950, depender apenas de um fator não é viável, então o Estado japonês precisava de outras formas de exercer poder, e é nesse sentido que todas as formas de *soft power* se fazem necessárias, em especial aquelas formas ligadas a recursos intangíveis.

Por suas próprias características - educação, economia, cultura, capacidade de resiliência - o Japão prontamente se mostrou como um modelo para diversas sociedades que almejam alcançar patamares semelhantes, e até hoje o país mantém esse papel, não é ao acaso que durante os cinco anos em que foram realizadas as pesquisas do *The soft power 30 (2015-2019)*⁴¹, o Japão sempre aparece como um dos dez países com melhores índices de *soft power* do mundo. O índice foi feito pela Portland em parceria com o Centro de Políticas Públicas da University of Southern California (USC), e usa seis categorias para realizar a lista: Digital, leva em conta a infraestrutura da rede e como o país usa a diplomacia digital; Cultura; como é o apelo para as suas produções e qual seu alcance global; Empreendimento, foca na capacidade de inovação, modelo econômico e facilidade para fazer negócios; Educação, utiliza não apenas o capital humano do país, mas também a atratividade para estudantes internacionais e quantas bolsas de intercâmbio ele dispõe; Engajamento Global, pensa na força da rede diplomática de determinado país, além de suas ações para o desenvolvimento das relações globais; e Governo, considerando a forma de governo, as liberdades individuais e a qualidade de suas instituições políticas⁴².

Diante disso, temos de levar em consideração algumas coisas, mesmo com todas as características do Japão que fazem dele um bom detentor de *soft power*, suas ações nesse sentido precisam observar certos cuidados. Alguns analistas argumentam que o *soft power* na atualidade nada mais é do que uma forma de imperialismo cultural por parte das grandes potências⁴³, e o Japão, por seu passado imperialista sobre os países asiáticos, deve tomar precauções para que

⁴¹ Colocação do Japão no índice de países com melhores soft power: 08º lugar (2015), 07º lugar (2016), 06º lugar (2017), 05º lugar (2018), 08º lugar (2019).

⁴² The soft power 30 by Portland. Disponível em: <https://softpower30.com/what-is-soft-power/>. Acesso em: 05 jul. 2021.

⁴³ NYE, Joseph. *The Future of Power*. PublicAffairs, 2011, s/p.

suas ações não sejam vistas dessa forma⁴⁴, pois alguns países na Ásia, ao mesmo tempo em que são suas contrapartes mais próximas devido à localização geográfica, também apresentam visões cautelosas sobre o Japão devido ao passado comum.

Pensando especialmente no *soft power* advindo da setor cultural japonês, animês e mangás apresentam um grande potencial para serem usados com tal finalidade, mesmo assim durante muito tempo a nação asiática evitou criar políticas públicas nesse sentido, um dos motivos foi aquilo que citamos no parágrafo acima, outro decorre do entendimento do governo do Japão de que não renderia frutos investir em uma política dessa natureza, a partir do entendimento de que sua cultura pop serviria apenas para entretenimento. Isso se mostrou incorreto, e segundo Nissim Kadosh Otmazgin, pesquisador das políticas culturais do Japão e suas repercussões na região asiática, a partir da segunda metade da década de 2000, o governo japonês realmente começou a pensar sobre medidas para transformar a cultura pop japonesa em uma forma de poder.

Embora um plano de ação envolvendo o setor cultural só tenha sido elaborado em meados de 2017, com o *Cool Japan*, os animes e mangás já faziam grande sucesso desde a década de 1990, e apesar da conclusão de Otmazgin, de que tentar usar um transbordamento natural da cultura popular como *soft power* pode ser bastante problemático, até mesmo prejudicial para o governo⁴⁵, foi justamente esse transbordamento natural que permitiu ao governo a percepção de que essa era uma forma viável de empregar poder. Além disso, os animes e mangás trazem um reflexo da situação interna do país, assim como de suas ideias e aspirações, fazendo críticas, quando necessário, às questões domésticas do país, se os problemas são semelhantes, a aproximação para uma resolução conjunta se torna muito mais factível.

⁴⁴ OTMAZGIN, Nissim Kadosh (2012): Geopolitics and Soft Power: Japan's Cultural Policy and Cultural Diplomacy in Asia, *Asia-Pacific Review*, 19:1, 37-61, 14/mai/2012. Disponível em: <https://www.tandfonline.com/doi/abs/10.1080/13439006.2012.678629>, acesso em 28/jul/2020.

⁴⁵ OTMAZGIN, op.cit., p. 55.

3 MANGÁ E ANIME

Quando pensamos em cultura pop, estamos ponderando sobre um tipo de cultura voltada para as massas, e embora ela tenha sofrido grande preconceito por ser uma cultura direcionada para a comercialização, ela também é o tipo de cultura que abre espaço para questionamentos sobre as ideias dominantes, sendo capaz de inspirar comportamentos e mudar atitudes⁴⁶. Diante disso, pretendemos falar dos grandes representantes da cultura pop japonesa, aos quais podem representar um papel importante de influenciador dentro das sociedades.

De acordo com a Prof^a. Dr^a. Sônia B. Luyten, pesquisadora especialista em histórias em quadrinho e cultura pop japonesa, “em todas as sociedades letradas de nossa época, as pessoas se declaram influenciadas, em menor ou maior grau, pelas histórias em quadrinhos”⁴⁷, isso acontece pois em algum momento do desenvolvimento pessoal, todos nós temos algum tipo de contato com essas histórias, mas em nenhum lugar do mundo esse fenômeno é tão intenso como no Japão. Luyten afirma que o país é o maior produtor de HQ's do mundo, mas não é qualquer quadrinho que o Japão produz, popularmente conhecidos como mangás, os quadrinhos japoneses tem uma série de características que lhe são intrínsecas, que os fazem ser reconhecidos em qualquer lugar do mundo, sendo inclusive copiados.

É justamente tal qualidade que torna os mangás um possível agente de *soft power* tão interessante, o fácil reconhecimento de suas origens permite uma aproximação com o Japão, criando uma ligação com o mesmo. Além do mais, a adaptação dos mangás para animes, permitem um alcance maior do conteúdo, sem perder aquilo que lhe caracteriza. O alcance e a acessibilidade dos mangás e dos animes ao público, os tornam os principais representantes da cultura pop japonesa no mundo.

3.1 Origem e características

⁴⁶ O que é Cultura Pop? Beco Cultural. 08 nov. 2020. Disponível em: <https://becocultural.com.br/cultura-pop/>. Acesso em: 19 ago.2021.

⁴⁷ LUYTEN, S. M. B. “O sonho japonês” e a difusão do mangá. Revista USP, São Paulo, n. 27, nov. 1995. p. 132

Embora Mônica Faria (2008) e Pedro Vasconcellos (2006) apontem como o marco inicial dos mangás a arte dos séculos XI⁴⁸ e XII⁴⁹, quando pensamos no mangá como o conhecemos hoje, três expoentes mais recentes acabaram sendo essenciais para chegarmos nesse ponto. O primeiro foi Katsushika Hokusai, ele viveu durante o período Edo (1603-1868), e era um artista que fazia gravuras do tipo ukiyo-ê⁵⁰. De acordo com Luyten, as obras de Hokusai possuíam um viés caricatural⁵¹, e o artista gostava de pensar a questão do movimento, principalmente nas formas e posições em que o corpo humano podia se encontrar, esse interesse fez de Hokusai o pioneiro em criar desenhos em sucessão, observamos isso em uma série de obras que foram designadas como Hokusai Manga⁵². Essa foi a origem do termo mangá, que significa desenhos irreverentes ou rabiscos descompromissados, eles exageravam o aspecto do ser humano, mostrando-o de forma espontânea no seu cotidiano, essa característica não mudou, pois por mais fantásticos que sejam seus enredos, os mangás continua ilustrando a vida cotidiana dos japoneses.

Figura 2 - Esboços de Hokusai



Fonte: LUYTEN, 2014⁵³.

Embora o termo mangá tenha sido criado por Hokusai, foi o cartunista Rakuten Kitazawa quem popularizou o conceito durante a Era Meiji (1868-1912). Baseando-se nos pasquins ingleses daquela época, Kitazawa apresentou aos meios jornalísticos do Japão as charges políticas, isso fascinou os japoneses e garantiu que pouco depois fosse criada a Marumaru

⁴⁸ FARIA, M. L. História e Narrativa das Animações Nipônicas: Algumas Características dos Animês. Actas de Diseño N°5, Buenos Aires, Argentina Año III, Vol. 5, p. 150-157, Jul. 2008, p. 150. Disponível em: https://fido.palermo.edu/servicios_dyc/publicacionesdc/vista/detalle_articulo.php?id_libro=1&id_articulo=5654. Acesso em: 10 out. 2018.

⁴⁹ VASCONCELLOS, Pedro Vicente Figueiredo. "O mangá no Brasil". Mangá-Dô, os caminhos das histórias em quadrinhos japonesas. 2006. Dissertação de mestrado - Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro (PUC-Rio), Rio de Janeiro, 2006, p. 20.

⁵⁰ Eram gravuras produzidas em madeira ou papel de arroz, feitas a tinta e nanquim, que procuravam retratar temas populares, saindo do tradicional, que retratava temáticas religiosas e paisagens.

⁵¹ LUYTEN, S. M. B. Mangá e animê: Ícones da cultura pop japonesa. Fundação Japão, São Paulo, mar. 2014, p.2

⁵² LUYTEN, S. M. B. Mangá produzido no Brasil: pioneirismo, experimentação e produção. Intercom, Minas Gerais, 2003, s/p.

⁵³ LUYTEN, 2014, op.cit., p. 3.

Shimbun, a primeira revista de humor do país, que começou traduzindo histórias estadunidenses, que não condiziam muito com a realidade do Japão, e por isso pouco a pouco foram dando espaço para produções locais, voltada para o público japonês⁵⁴.

...quadrinhos traduzidos têm pouca oportunidade de sucesso. Os artistas japoneses desenvolveram seu estilo próprio, único e bem nativo, e os leitores passaram a olhar os quadrinhos europeus e americanos como ultrapassados, sentindo dificuldades em se relacionar com eles. Além disso, as diferenças de costume e cultura eram também uma barreira para a identificação com as situações e os heróis.⁵⁵

As mudanças introduzidas por Kitazawa sofreram duas grandes modificações que marcaram a produção das histórias em quadrinhos nesse período. Até então, os mangás eram voltados apenas ao público adulto, para mantê-los informados sobre questões econômicas e políticas, mas a partir de 1920, as editoras do Japão começaram a fazer publicações voltadas para o público infantil⁵⁶. Denominados *shogaku*, esses mangás que tem como público alvo as crianças, possuem uma grande variedade de temas, desde hobbies até aconselhamentos, e geralmente apresentam uma tendência didática, voltada para assuntos escolares⁵⁷. A outra grande transformação ocorreu no fim da Segunda Guerra Mundial, que mudou novamente a editoração, e além do público infantil, passaram a ser feitos mangás voltados para o público adolescente, dividindo-o entre meninos e meninas⁵⁸.

Para meninos, os mangás são denominadas como *shonen*, segundo Luyten, embora com temas variados que vão desde esportes até robôs e vídeo games, eles compartilham o “espírito japonês que dá ênfase à rigidez moral e o fortalecimento do espírito, algo muito semelhante ao código de conduta do bushido – o caminho do guerreiro samurai”⁵⁹. Enquanto que o das meninas é denominado *shojo*, geralmente de enredos dramáticos, com muito romance envolvido, e heroínas fortes e determinadas. Curiosamente quem inaugurou esse gênero foi um homem, Osamu Tezuka, o último grande nome que ajudou a configurar os mangás como os conhecemos hoje.

⁵⁴ Ibidem, s/p.

⁵⁵ LUYTEN, S. M. B. Mangá: o poder dos quadrinhos. 3a. ed. São Paulo: Hedra, 2011. p. 112.

⁵⁶ VASCONCELLOS, op. cit., p. 22.

⁵⁷ LUYTEN, S. M. B. Mangá produzido no Brasil: pioneirismo, experimentação e produção. Intercom, Minas Gerais, 2003, s/p.

⁵⁸ Em Mangá: O poder dos quadrinhos japoneses, a classificação para adultos também é dividida entre homens e mulheres, para eles é chamado de Seinenshi, para mulheres aparecem duas revistas: Be in love e Big comic for, p. 12.

⁵⁹ LUYTEN, Op. Cit. s/p.

Apelidado pelos colegas de *Manga no Kamisama* (deus dos quadrinhos), Tezuka foi quem desenvolveu o novo aspecto das personagens, com formas arredondadas, grandes olhos que tornavam mais fácil expor as questões internas das personagens e expressões faciais atraentes, ele transformou a estética dos desenhos, o que se tornaria a marca registrada dos mangás. Essas características que possibilitam explorar de forma mais enfática as personagens e os sentimentos que elas procuram transmitir, tornava os mangás distintos o suficiente para não serem confundidos com as produções feitas em outras partes do mundo⁶⁰.

Os mangás ganharam uma identidade que lhes é particular, mas foram os animes que deram o pontapé para que os mesmos virasse um grande fenômeno ao redor do mundo. Embora as primeiras animações japonesas datam da década de 1910, foi apenas na década de 1950, já com Tezuka, que esse setor se tornou revolucionário, muito disso é atribuída às mudanças que o *mangaká*⁶¹ realizou no design das personagens, mas ele também juntou aos mangás técnicas de enquadramento cinematográfico, o que acabou marcando os animes⁶².

Além dos aspectos visuais que definem os mangás, Faria indica outras duas características que particularizam os mangás e animes. A primeira é a serialização dos animes, a maioria das histórias das animações ocidentais começam e terminam em um único episódio, enquanto nos animes as histórias continuam de um episódio para o outro até que tenha um fim. Já a segunda característica, é que assim como na vida real os personagens envelhecem, o que também não acontece na maioria das obras ocidentais, nos mangás e nos animes, com o passar do tempo os personagens crescem, se casam e até tem filhos, e quando a serialização é bastante longa, também morrem⁶³.

3.2 O “boom” a partir dos anos 1990

O pós-Segunda Guerra Mundial para o Japão foi um momento de reavaliar seu papel no mundo e se reinventar, as escolhas que o país fez nesse momento deram tão certo que ele passou de um país totalmente devastado pela guerra, em especial pelos ataques a Hiroshima e Nagasaki, para a segunda maior economia do mundo em menos de meio século. Luyten expõe um ponto interessante sobre essa situação,

⁶⁰ LUYTEN, S. M. B. *Mangá e animê: Ícones da cultura pop japonesa*. Fundação Japão, São Paulo, mar. 2014, p. 04.

⁶¹ Cartunista ou quadrinista que produz quadrinhos de estilo japonês, os mangás.

⁶² FARIA, op. cit., p. 151.

⁶³ FARIA, op. cit., p. 151.

diante do incontestável sucesso econômico do Japão [...] todos concluem imediatamente que [seu proceder] deve ser digno de imitação, pois as experiências recentes da economia internacional demonstraram que o único país que sempre sai ganhando em qualquer transação é o Japão⁶⁴.

Existia na década de 1990 a crença de que o Japão pudesse ultrapassar os EUA, tornando-se a maior economia do mundo,

Mas agora, em 2004, o Japão é o país mais rico do planeta. Como os americanos de outros tempos, são os japoneses que têm o padrão de vida mais elevado do mundo [...]. Na verdade, o japonês comum leva uma vida com a qual só os americanos muito ricos podem sonhar⁶⁵

o trecho anterior foi retirado de um cenário prospectivo apresentado por Daniel Burstein, em um livro publicado em 1990, que analisava o império financeiro japonês, o próprio autor aponta que é uma ficção, mas enfatiza que a mesma não estava tão longe da realidade, ao ponto de que a situação não pudesse se concretizar em futuro próximo⁶⁶. Hoje sabemos que essa realidade não se concretizou, mas não muda o fato de que o Japão se tornou um modelo a ser seguido, e consequentemente, aquilo que era produzido pelos japoneses tornou-se relevante para as sociedades.

Foi dentro desse contexto que o interesse pelos mangás e animes se expandiu ao redor do mundo, é importante ressaltar que isso não significa dizer que vários países já não tinham algum tipo de contato com obras assim. O Brasil é um dos países que se enquadra nessa situação, isso acontece por causa do grande número de japoneses que migraram para o país. Luyten, Faria e Vasconcellos, apontam em suas respectivas obras que o fenômeno da imigração japonesa contribuiu enormemente para a popularização dos mangás, principalmente no Brasil que possui a maior colônia japonesa fora do Japão. Os mangás eram uma forma de manter uma ligação com a cultura natal, além de garantir a perpetuação dos costumes mesmo estando longe do Japão, os mangás também permitiam que os imigrantes acompanhassem as modificações que estavam sendo feitas na língua japonesa⁶⁷. A proximidade no dia-a-dia com esses imigrantes e

⁶⁴ LUYTEN, S. M. B. “O sonho japonês” e a difusão do mangá. Revista USP, São Paulo, n. 27, nov. 1995, p. 130-132.

⁶⁵ BURNSTEIN, Daniel. Yen: O Japão e seu novo império financeiro. 5ª ed. São Paulo: Cultura, 1995.

⁶⁶ BURNSTEIN, op. cit., p. 23.

⁶⁷ VASCONCELLOS, op. cit., p. 36

descendentes nipônicos com a população em geral, gerou uma curiosidade sobre os quadrinhos japoneses, e algumas obras chegaram a ser traduzidas no Brasil, mas segundo Sidney Gusman, elas não tiveram uma boa recepção, porque vieram da tradução estadunidense, tendo sido adaptadas para o formato dos quadrinhos ocidentais⁶⁸, perdendo nesse contexto parte de sua individualidade.

Os animes, por sua vez, começaram a fazer sucesso entre as décadas de 1960 e 1970, mas foi em 1980 o período no qual, segundo Cristiane A. Sato, os animes se tornaram um “produto de exportação” do Japão⁶⁹. Contratos entre os estúdios nipônicos e vários países ocidentais foram feitos, aumentando o número de programas japoneses exibidos do outro lado do mundo, e a população passou a conhecer produções como *Speed Racer*, *Battle of the Planets*, *Astro Boy*, e *Star Blazers*. Tais programas tiveram uma boa aceitação, mas não chegaram a ter uma popularidade muito elevada, mesmo assim conseguiram iniciar no poente um mercado de produtos vinculados a essas obras, como roupas, brinquedos e lancheiras⁷⁰.

Foi a partir de 1994, quando a indústria cinematográfica do Japão investiu cerca de cinco bilhões de dólares na produção das animações, que os animes realmente ganharam o mundo, eles aumentaram tanto em quantidade como em qualidade, e animes como *Os Cavaleiros do Zodíaco*, *Dragon Ball*, *Samurai X* e *Sailor Moon* passaram a ser exibidas, seja na tv aberta ou fechada, caindo no gosto popular e virando grande sucessos. O triunfo dos animes abriu as portas para que editoras passassem e se interessar mais pelos os mangás, isso porque revistas especializadas, como a *Anime Dô* e *Animax*, foram criadas para que a população pudesse acompanhar o que acontecia com seus animes e personagens favoritos⁷¹.

No Japão, a maioria dos animes são adaptações dos mangás que obtém grande êxito comercial, então era comum que nessas revistas especializadas em animes houvessem comentários sobre os mangás que deram origem aos desenhos, até porque a história nos mangás estava mais adiantada quando comparada a animação, o que para alguns fãs podia ser muito atraente. Foi então que editoras da América do Sul e da Europa passaram a fazer contratos diretamente com as editoras japonesas, providenciando traduções próprias dos mangás e

⁶⁸ GUSMAN, Sidney. Mangá: hoje, o único formador de leitores do mercado brasileiro de quadrinhos. In: LUYTEN, Sonia B. (Org.); Cultura pop japonesa: mangá e animê. São Paulo: Hedra, 2005, p. 79.

⁶⁹ SATO, Cristiane A. A Cultura popular japonesa: animê. In: LUYTEN, Sonia B. (Org.); Cultura pop japonesa: mangá e animê. São Paulo: Hedra, 2005, p.41.

⁷⁰ VASCONCELLOS, op. cit., p. 39

⁷¹ VASCONCELLOS, op. cit., p.41

mantendo as características dos mesmo, uma delas é o formato de leitura, que nos mangás ocorre da direita para a esquerda, contrário da leitura a que estamos acostumados, vale destacar que, segundo Rafael da Fonseca (2011), a manutenção do sentido partiu das editoras japonesas⁷², o que por sua vez permitiu maior contato dos leitores a aspectos culturais do país de origem desses quadrinhos.

Quando falamos dessa expansão, o caso espanhol, abordado por Alfons Moliné, é muito interessante, pois começou com o interesse por *Dragon Ball* na Catalunha. O sucesso do anime foi tão grande na região que primeiro fizeram a tradução do mangá para o catalão, e depois para o espanhol para ser distribuído pelo resto do país, ainda assim, a tiragem do mangá na catalunha foi maior do que em todas as outras regiões da Espanha juntas⁷³. Além disso, assim como em outros países, o enorme sucesso de uma obra, abriu o precedente para que outras fossem traduzidas e publicadas.

Percebemos então que a grande difusão que tiveram os mangás, se deu pela veiculação dos animes⁷⁴, o sucesso primário do anime pode ser explicado pelo fato de que as ações nele veiculadas não precisam de uma tradução escrita verbal, é no visual, geralmente com cenas muito dinâmicas, que isso acaba acontecendo, o que torna mais fácil uma aproximação⁷⁵. De acordo com Vasconcellos, o próprio formato do anime permitiu que o espectador fosse se acostumando a configuração do mangá, pois ambos possuem a mesma linguagem narrativa e gráfica⁷⁶.

É por causa dessa relação entre os mangás e os animes que durante muito tempo as editoras ocidentais só publicavam mangás cujo anime já contava com algum grau de popularidade, hoje, existem acordos entre as editoras no ocidente e as produtoras dos animes para saber quais títulos serão lançados, permitindo que as editoras se antecipem na tradução de uma nova obra⁷⁷. Embora exista essa preferência, são feitas publicações em menor escala de mangás que nunca foram adaptados para a animação, isso por que as crianças dos anos 1980 e 1990, se tornaram adultos, e muitos ainda mantêm o gosto pela leitura dos mangás, mas preferem temas

⁷² FONSECA, R. Tradução e adaptação de mangás: uma prática linguístico-cultural. Tradterm, v. 18, p. 284, 4 dez. 2011. Disponível em: <http://www.revistas.usp.br/tradterm/article/view/36763/39485>. Acesso em 10 out. 2018.

⁷³ MOLINÉ, Alfons. Penetração do mangá no Ocidente: o caso espanhol. In: LUYTEN, Sonia B. (Org.); Cultura pop japonesa: mangá e animê. São Paulo: Hedra, 2005, p.44.

⁷⁴ LUYTEN, S. M. B. Mangá e animê: Ícones da cultura pop japonesa. Fundação Japão, São Paulo, mar. 2014, p.5.

⁷⁵ VASCONCELLOS, op. cit., p.39.

⁷⁶ VASCONCELLOS, op. cit., p. 41.

⁷⁷ ANM: A indústria de animação japonesa e a sua influência no mercado brasileiro de mangás. Biblioteca Brasileira de Mangás. 21 jun. 2016. Disponível em: <https://blogbbm.com/2016/06/21/anm-a-industria-de-animacao-japonesa-e-a-sua-influencia-no-mercado-brasileiro-d-e-mangas/>. Acesso em: 18 ago. 2021.

diferentes, lembrando que dissemos anteriormente que no Japão existem mangás para todos os tipos de públicos, voltados para diferentes faixas etárias. Podemos observar então, que mesmo sendo introduzido na infância, ainda levamos as experiências proporcionadas para a vida adulta.

3.2.1 Expansão ao redor do mundo

A entrada do novo milênio não diminui o interesse por esse segmento da cultura pop japonesa, e quando analisamos como os mangás e os animes se expandiram e foram aceitos ao redor do mundo é bastante impressionante, Gusman aponta três motivos para justificar a popularidade dos animes: primeiro, é que não importa quão longas sejam as histórias, elas são finitas, o que geralmente não ocorre com os quadrinhos ocidentais, aos quais acaba-se uma saga e uma nova começa, com os mesmos personagens e da mesma forma. O segundo motivo, é que a adaptação da obra escrita para a tela tem maior sincronia, uma vez que as adaptações japonesas condizem com as publicações recentes, enquanto que as adaptações dos quadrinhos ocidentais geralmente contam a história de um quadrinho que foi lançado décadas atrás. Por fim, para Gusman, “os roteiristas japoneses trabalham com muito mais competência o aspecto humano dos personagens, o que gera empatia dos leitores”⁷⁸.

Alexandre Nagado vai dizer que por abordarem temas universais, “como amizade, lealdade, coragem e amor, os heróis de mangás e séries de TV encontram fácil identificação com povos de qualquer etnia”⁷⁹. Já Vasconcellos aponta que os mangás contam histórias de gente comum, o que permite um reconhecimento fácil por parte do leitor, e portanto uma ligação ⁸⁰. Carvalho, por sua vez, expõe uma opinião semelhante, “o personagem tem defeitos e qualidades como qualquer pessoa e isso que cria maior empatia com os leitores de maneira muito mais fácil”⁸¹. De forma geral, os autores têm a mesma opinião, embora manifestadas de forma diferente, isso porque parece existir um consenso sobre como os mangás e animes são capazes de atrair o público.

⁷⁸ GUSMAN, op. cit., p. 80.

⁷⁹ NAGADO, Alexandre. O mangá no contexto da cultura pop japonesa e universal. In: LUYTEN, Sonia B. (Org.); Cultura pop japonesa: mangá e animê. São Paulo: Hedra, 2005, p. 53.

⁸⁰ VASCONCELLOS, op. cit., p.27.

⁸¹ CARVALHO, D. D. “Mangás e Animês” Entretenimento e influências culturais. 2007. 50f. Monografia - UniCEUB – Centro Universitário de Brasília, Brasília, 2007, p. 27.

Esse público que é atraído pelos mangás e animes e se tornam fãs, possuem sua própria tribo urbana. Conhecidos como *otakus*⁸², eles geralmente não se limitam ao assistir anime e ler mangás, eles vão além disso, Moliné indica que na Espanha essa tribo também procura conhecer os costumes, folclore, culinária e o idioma japonês⁸³. Embora o autor esteja se referindo ao caso espanhol, o mesmo acontece em outros lugares, como no Brasil. Além disso, outras áreas se beneficiaram do sucesso dos animes, convenções voltadas para essa tribo ocorrem em todo mundo como a Anime Japan (no Japão), Anime Friends (no Brasil), Japan Expo (em Paris), Mangá Barcelona (na Espanha) e Anime Expo (nos EUA). Essas convenções aproximam ainda mais os fãs da cultura japonesa, de seus artistas, como dubladores e cantores responsáveis pelas músicas temas dos animes, além de apresentar as novidades desse mercado.

Atualmente, segundo uma pesquisa da Epic Dope considerando as populações de forma geral, a China é o país que mais consome animes, isso não é de estranhar devido ao tamanho da sua população, mas esses dados são de usuários da streaming chinesa, Bilibili, cujo serviço oferece animes e jogos. Dentre os dez países que mais consomem anime, cinco são asiáticos, o Japão entre eles na nona posição, um número que pode parecer pequeno, mas que condiz com outras pesquisas como a realizada pela Kadokawa Game Linkage (KGL), que aponta que cerca de 37% dos japoneses assistem animes, a diferença dos números pode ser explicada pela limitação da KGL nas idades, de 5 a 69 anos⁸⁴. Fora da Ásia, o país que mais consome animes, conforme a Epic Dope, é o Brasil, lembrando que o Brasil tem uma forte ligação com o Japão devido a imigração, como já citamos anteriormente. O Brasil vem seguido pela Rússia, EUA - sede de muitos dos serviços de assinatura de anime, como a Netflix e a Crunchyroll - e México⁸⁵.

Figura 3 - Maiores consumidores de anime do mundo

⁸² Termo ocidental para designar os fãs da cultura pop japonesa. É importante ressaltar que o termo apresenta um significado diferente no Japão, ele é usado para se referir a fãs de qualquer coisa, e segundo Katekawa, pode ter caráter pejorativo quando se refere a um indivíduo que é obcecado por algo, ao ponto de esquecer da realidade.

⁸³ MOLINÉ, op. cit., p. 45.

⁸⁴ MORRISSY, Kim. Anime Marketing White Paper 2020: Demon Slayer: Kimetsu no Yaiba Gained 1.4 Million Viewers During Anime's Run. Anime News Network. 28 fev. 2020. Disponível em: <https://www.animenewsnetwork.com/interest/2020-02-28/anime-marketing-white-paper-2020-demon-slayer-kimetsu-no-yaiba-gained-1.4-million-viewers-during-anime-run/.156915>. Acesso em: 08 set. 2021.

⁸⁵ QUINTINIO, Marianne. Os 10 principais países onde o anime é mais popular e por quê! Epic Dope. 22 out. 2020. Disponível em: <https://pt.epicdope.com/10-principais-pa%C3%ADses-onde-o-anime-%C3%A9-mais-popular-e-por-qu%C3%AA/>. Acesso em: 19 ago. 2021.

Rank	Top X Countries where Anime is Most Popular	Country's Population as of October 2020	% of People watching Anime			Number of people watching Anime		
			Low %	High %	Average %	Low #	High #	Average #
10	Spain	46,754,778	34%	41%	38%	15,896,625	19,169,459	17,533,042
9	Japan	126,476,461	30%	35%	33%	37,942,938	44,266,761	41,104,850
8	Mexico	128,932,753	43%	47%	45%	55,441,084	60,598,394	58,019,739
7	Philippines	109,581,078	57%	61%	59%	62,461,214	66,844,458	64,652,836
6	United States	331,002,651	20%	25%	23%	66,200,530	82,750,663	74,475,596
5	Russia	145,934,462	61%	65%	63%	89,020,022	94,857,400	91,938,711
4	Brazil	212,559,417	55%	60%	58%	116,907,679	127,535,650	122,221,665
3	Indonesia	273,523,615	63%	67%	65%	172,319,877	183,260,822	177,790,350
2	India	1,384,148,310	70%	75%	73%	968,903,817	1,038,111,233	1,003,507,525
1	China	1,439,323,776	80%	82%	81%	1,151,459,021	1,180,245,496	1,165,852,259

Fonte: Epic Dope⁸⁶.

É interessante notar que em muitos desses países, são as plataformas de streaming estadunidenses as responsáveis pela divulgação legal dos animes. A Netflix, por exemplo, vem aumentando o número de títulos de animes em sua plataforma, inclusive recentemente foi anunciada uma parceria, chamada Netflix Japan Anime, da plataforma com um produtor japonês para desenvolvimento de animes originais pela Netflix. Outro streaming importante para a difusão dos animes é a Crunchyroll, uma plataforma voltada 100% na transmissão de vídeos de mídia da Ásia oriental, que em 2019 já contava com mais de 2 milhões de assinantes e mais de 45 milhões de usuários registrados⁸⁷. Recentemente a Crunchyroll divulgou hábitos e tendências de consumo das diversas regiões do mundo, e chamou a atenção o consumo de animes no Oriente Médio, o artigo apontou seis países na região possuem assinantes da plataforma e quais seus animes preferidos, mostrando como esses serviços ajudam na difusão dos animes pelo mundo.

Além dos países apontados na pesquisa da Epic Dope, existem mercados emergentes de animes como a Austrália e o Canadá, que tem uma das maiores convenções de anime do mundo, Anima North. Na Europa por sua vez temos o Reino Unido, que tem seu próprio programa de divulgação de animes, Anime UK News, Itália, Alemanha e França, que é um caso bem interessante. Embora a França seja um mercado emergente quando se trata de animes, quando falamos de mangás ela tem um dos maiores mercados do ocidente.

Em 2017, uma pesquisa feita pela Biblioteca Brasileira de Mangás (Blog BBM), compilou dados de nove países sobre seus mercados de mangás, a pesquisa não abrangeu países da Ásia, se concentrando na América e na Europa. O resultado final, constatou que a França tem o maior mercado de mangás fora da Ásia, publicando 160 volumes/mês, seguida pela Itália (107 volumes/mês) e EUA (75 volumes/mês). O Brasil ficou em sexto com 33 volumes/mês. Vale

⁸⁶ Ibidem.

⁸⁷ SALEMME, Erika. A popularidade crescente do anime. The Sandbox News. 29 out. 2019. Disponível em: <https://sandbox.spcollege.edu/index.php/2019/10/the-rising-popularity-of-anime/>. Acesso em: 08 set. 2021.

ressaltar que na pesquisa só foram contabilizados mangás de origem japonesa⁸⁸. Além disso, esses números não dizem respeito ao número de títulos disponíveis no país, uma vez que grande parte dos quadrinhos japoneses não tem produção mensal.

Na pesquisa, o Blog BBM faz uma ressalva, que também pode ser atribuída aos dados voltados aos animes, essas pesquisas só analisam dados oficiais, outras fontes de acesso a essas obras, como a internet, não tem como ser contabilizadas. Jaqueline Isshiki e Silvio Miyazaki afirmam que, “o consumo desses produtos midiáticos japoneses aumentou devido a atividades colaborativas entre fãs, que disponibilizam e traduzem episódios das animações online”⁸⁹. A internet proporciona fácil acesso a esses produtos, e geralmente esses conteúdos são gratuitos, uma vez que a finalidade dos fãs não é o comércio, mas popularizar a obra. Além disso, muitas vezes os próprios fãs vão atrás de outras fontes, isso acontece principalmente quando os animes sofrem algum tipo de censura pelos meios oficiais, como corte de episódios ou cenas (*Pokémon*, *Sakura Card Captor*, *Yu-Gi-Oh!*), ou mudanças muito estranhas, como em *One Piece*, quando trocaram o cigarro de um dos personagens por pirulito. *Sailor Moon* também sofreu censura, sua narrativa teve modificação, pois apresentava um tema considerado controverso, o relacionamento homoafetivo de dois personagens.

Pensando nessa questão de censura por tratar certas questões polêmicas de forma direta, falamos no início do subcapítulo que os animes e mangás abordam temas universais, o que é verdade, mas eles também abordam problemas comuns que afetam todas as sociedades, como corrupção, meio ambiente, envelhecimento da população, o papel da mulher na sociedade, entre outros. A exposição desses temas nem sempre é bem vista, mas não deixa de ser importante, uma vez que pode ajudar a levantar pensamentos críticos por parte da população, em especial nas crianças, cuja formação está em desenvolvimento⁹⁰. Logo, somando isso à grande base de público que essas obras são capazes de atingir, o Japão pode se aproveitar de um grande recurso para influenciar opiniões nos assuntos de seu interesse.

⁸⁸ Quais os maiores e menores mercados de mangás do ocidente? Biblioteca Brasileira de Mangás. 20 mar. 2017. Disponível em: <https://blogbbm.com/2017/03/20/curiosidades-quais-os-maiores-e-menores-mercados-de-mangas/>. Acesso em: 19 ago. 2021.

⁸⁹ ISSHIKI, J. N.; MIYAZAKI, S. Y. M. op. cit., p. 47.

⁹⁰ CARVALHO, op. cit., p. 25.

3.3 O que a obra nos apresenta

Já ficou claro que os mangás e animes são capazes de atrair o público pelo fato de haver reconhecimento dentro da população, em especial por suas disposições universais de raízes populares⁹¹. Luyten vai afirmar que “os mangás possuem a capacidade de, pelo menos, solidificar opiniões de interesse a seus diversos públicos”⁹², isso porque, ao ser criado, eles procuram firmar informações, de forma a alentar esperanças e sonhos, sendo possível conhecer os anseios de uma sociedade, a partir de informações daquilo que ela consome⁹³. Diante disso, a seguir três obras desse setor da cultura pop japonesa foram analisadas, procurando mostrar como essas obras são profundas no sentido de se aproximar do leitor e criar com ele uma identidade.

3.3.1 *Pokémon*

Dos três animes aqui apresentados, Pokémon é o único que não tem suas origens nos mangás, mas nos jogos eletrônicos. Criado por Satoshi Tajiri e Ken Sugimori, e lançado em 1996⁹⁴, sob o título *Pokémon Red e Green*, Pokémon originalmente foi feito de forma exclusiva para o público japonês, contudo, o sucesso doméstico do game garantiu sua expansão para o resto do mundo, tanto que os próximos lançamentos foram versões adaptadas do original voltados para o exterior⁹⁵. O êxito dos games levou, em 1997, ao lançamento do anime⁹⁶, que atualmente conta com 23 temporadas completas, e uma 24ª temporada sendo produzida pela Netflix.

O anime gira em torno da história de Ash Ketchum e seu companheiro Pikachu, designado como o primeiro pokémon de Ash, mas que é muito desconfiado com humanos, e não gosta de ser mantido em uma pokébola⁹⁷, o que torna o começo do relacionamento deles um tanto

⁹¹LUYTEN, S. M. B. Onomatopéia e mímesis no mangá: A estética do som. Revista USP, n. 52, 28 fev. 2002, p. 177.

⁹²LUYTEN, S. M. B. “O sonho japonês” e a difusão do mangá. Revista USP, São Paulo, n. 27, nov. 1995, p. 133.

⁹³Ibidem.

⁹⁴Sobre a Pokémon Company International. 2021. Disponível em: <https://www.pokemon.com/br/sobre-pokemon/>. Acesso em: 02 ago. 2021.

⁹⁵ROCHA, Raul. Todos os principais jogos de Pokémon em ordem cronológica. **Dot Esports**. 03 mar. 2021. Disponível em: <https://dotesports.com/br/pokemon/news/todos-os-principais-jogos-de-pokemon-em-ordem-cronologica>. Acesso em: 02 ago. 2021.

⁹⁶FRANCISCO, Eric. THE 'POKEMON' CARTOON IS STILL GREAT, 20 YEARS LATER. Inverse. 18 jul. 2016. Disponível em: <https://www.inverse.com/article/18420-pokemon-is-still-a-great-cartoon-series>. Acesso em: 02 ago. 2021.

⁹⁷Compartimento criado para armazenar os Pokémons, facilitando a locomoção tanto para os treinadores quanto para os Pokémons. Existem diversos tipos de pokébolos e algumas variam de acordo com a região. Segundo os criadores

conturbado. Isso muda quando Ash protege Pikachu do ataque de um bando de Spearow⁹⁸, e é quando Pikachu entende o quanto Ash se preocupa com ele, e a partir daí os dois passam a agir juntos. Nesse ponto, os dois começam uma jornada na qual eles encontram diversos pokémons e também amigos e inimigos. Entre inimigos um trio chama muita atenção, pois acompanham as aventuras de Ash e Pikachu durante todas as temporadas do anime, a Equipe Rocket, composta por Jessie, James e Meowth⁹⁹, que vivem tramando planos mirabolantes para roubar o Pikachu, mas nunca com sucesso.

É possível reconhecer o anime de Pokémon como uma analogia, trazendo uma mensagem de proteção ao meio ambiente, em especial no que condiz ao relacionamento entre os humanos e os animais, uma questão global atual. Os Pokémons representam nesse caso os animais, e durante todo o anime podemos observar como se dá a relação entre eles e os personagens. Como na realidade, existem aqueles que prejudicam os Pokémons, podemos exemplificar a partir das histórias do Charmander¹⁰⁰ e do Chimchar¹⁰¹, ambos Pokémons que o Ash resgatou, o primeiro tendo sido abandonado e deixado para morrer e o segundo sendo maltratado pelo seu primeiro treinador, pois o mesmo acreditava que só assim o Chimchar tornar-se-ia mais forte. Nos dois casos, quando Ash toma para si esses Pokémons, a sua atitude para com eles é de carinho e respeito, procurando passar confiança e se preocupando com o bem estar deles, e com o tempo os Pokémons não apenas reconhecem as ações do protagonista, como passam a retribuí-las de igual maneira. Quando analisamos a história dos Pokémons que o Ash adquiriu, muitos deles não foram capturados, mas atraídos pela forma como o personagem os trata, o que os leva a decidir segui-lo.

Figura 4 - Ash resgata Charmander

do mundo Pokémon, as pokébolos foram feitas para deixar o Pokémon o mais confortável possível, mas alguns deles não gostam de serem armazenados nelas pois faz uma barreira com o mundo real.

⁹⁸ Um Pokémon do tipo pássaro.

⁹⁹ Um Pokémon do tipo felino.

¹⁰⁰ Um Pokémon do tipo dragão de fogo.

¹⁰¹ Um Pokémon do tipo fogo, cuja aparência lembra um macaco pequeno.



Fonte: Pokémon¹⁰².

Além da questão de maus tratos, Pokémon trata de temas como tráfico de animais, e como existe uma necessidade de lutar contra isso continuamente, o que é outro problema da realidade atual. Observamos isso nas constantes tentativas - falhas - da Equipe Rocket de roubar o Pikachu. Entretanto, por trás da Jessie, James e Meowth existe uma grande organização criminosa, que procura obter diversos Pokémons raros e poderosos para manter seu sindicato do crime, e que além de roubar Pokémons também realizam experimentos com eles. Mais tarde, quando Ash vai para outra região para continuar sua jornada no mundo Pokémon, outro grupo com propósitos semelhantes aparece no anime, a Equipe Galáctica, que assim como a Equipe Rocket, busca adquirir os Pokémons para propósitos egoístas, mostrando como esse tipo de crime está em vários lugares e sob o controle de diversas organizações.

Figura 5 - Laboratório da Equipe Rocket



Fonte: HALLEF, 2016¹⁰³.

Pokémon não trata apenas de questões ambientais, ao assistir o anime também podemos reconhecer temas coletivos como a importância da amizade, tanto a partir do relacionamento do

¹⁰² The Pokémon Company. TV Pokémon. Disponível em: https://www.pokemon.com/br/episodios-pokemon/01_11-charmander-o-pokemon-perdido/. Acesso em: 08 set. 2021.

¹⁰³ HALLEF, Emanuel. A verdadeira história de Mewtwo! Pokémon Blast News. 06 fev. 2016. Disponível em: <https://www.poke-blast-news.net/2016/02/a-verdadeira-historia-de-mewtwo.html>. Acesso em: 08 set. 2021.

Ash com o Pikachu, quanto daqueles que viajam com eles (Misty, Brock, May, Max, Dawn, etc). O anime também aborda a questão de trabalhar duro e correr atrás dos sonhos, mesmo que nem sempre sejam os resultados almejados aqueles que alcançamos, como o fato do Ash derrotar os líderes dos ginásios de cada região, de forma a reunir insígnias para poder participar da Liga Pokémon, e mesmo sendo o protagonista, isso não significa que ele vai vencer o torneio, mas isso não anula todo o aprendizado acarretado com a tentativa, mostrando que valeu a pena a jornada.

Pokémon se tornou uma das franquias mais rentáveis do mundo, mas quando falamos de *soft power* anteriormente apontamos que a forma como um instrumento é visto, interfere nas reações dos alvos. O Japão quando exportou Pokémon pela primeira vez não via como ele poderia ser aproveitado para seus interesses, não existiam políticas governamentais voltadas para esse aspecto da cultura, tanto que a difusão inicial dos animes e mangás teve origem na iniciativa privada e seus interesses econômicos, então não se criou nenhum plano para seu recebimento em outros países, ele apenas se expandiu, e da mesma forma que mais tarde procurou-se apontar sua ligação positiva com o meio ambiente, grupos de proteção de animais acusam Pokémon de ser uma forma de incentivar o aprisionamento de animais, ademais de promover lutas entre eles, usando como exemplo as batalhas Pokémon.

3.3.2 *Sakura Card Captor*

O mangá *Sakura Card Captor* foi criado pela CLAMP¹⁰⁴ em 1996, e produzido até o ano 2000 com um total de 12 volumes, o sucesso do mangá abriu a possibilidade da adaptação dele para o anime já em 1998, pelo estúdio Madhouse, que além do anime, produziu dois filmes e três Original Video Animation (OVAs)¹⁰⁵. Como explicado anteriormente, os mangás são produzidos para um público específico, e *Sakura Card Captor* é do tipo shoujo mahou, que tem como público alvo garotas adolescentes. Atualmente, os direitos do anime foram comprados pela Netflix, o qual passou a fazer parte de seu catálogo.

¹⁰⁴ Existe desde 1980, e é composta por um grupo de *mangakás* formado exclusivamente por mulheres, responsável pela criação e produção de diversos títulos, como: *Sakura Card Captors*, *Tsubasa Chronicles*, *xxxHolic*. Disponível em: <https://valkirias.com.br/clamp-um-grupo-de-mangakas-totalmente-feminino/>. Acesso em: 04 ago. 2021.

¹⁰⁵ SANT'ANNA, Mike. 10 Coisas que você precisa saber sobre *Sakura Card Captors*! **Legião de Heróis**. Disponível em: <https://www.legiaodosherois.com.br/lista/10-coisas-que-voce-precisa-saber-sobre-sakura-card-captors.html#list-item-6>. Acesso em: 04 ago. 2021.

Sakura Card Captors conta a história de Sakura Kinomoto, uma jovem que depois de abrir um livro e liberar diversas cartas mágicas que estavam seladas dentro dele - chamadas de cartas Clow pois era o nome do mago que as criou - deve capturá-las com a ajuda do Kero - Kerberos, o guardião do selo - para evitar que um grande mal recaia sobre a sua realidade. Durante sua jornada a jovem acaba descobrindo mais sobre si mesma e sobre sua família, além de fazer novos amigos, os quais passam a ter um grande significado para a sua vida.

Em um período no qual a maioria das animações voltadas para as meninas contavam histórias de princesas que precisavam ser salvas pelo príncipe encantado, Sakura surge como uma heroína por si mesma, cujo "príncipe encantado", Shaoran Li, inicialmente é seu rival na captura das cartas Clow. Esse tipo de animação voltada para meninas era uma novidade, tanto que quando exportado para os EUA, a Nelvana, empresa canadense que produziu a série, reduziu o número de episódios e colocou o Shaoran como personagem principal, com a intenção de atrair o público masculino¹⁰⁶. De forma diferente, já nos anos 1990, o mangá apresenta as mulheres em papéis de destaque, como a Sonomi Daidouji, mãe da Tomoyo Daidouji - melhor amiga da Sakura - que é a presidente de uma grande empresa de brinquedos, e que só emprega guarda-costas mulheres para proteger ela e sua filha, um papel normalmente delegado a homens.

De forma leve, a produção também trabalha a questão da homossexualidade, o que sofreu grande censura quando o anime saiu do Japão, mas ainda era possível perceber no anime, embora bem mais sutil, quando comparado com a questão no mangá. O tema é tratado com mais de um casal, mas o que mais chama a atenção provavelmente envolve Toya Kinomoto - irmão mais velho da Sakura - e seu melhor amigo, Yukito Tsukishiro, que mais tarde a trama revela ser o outro guardião da menina, conhecido como Yue. Embora esse seja o principal dentro da série, não é o único relacionamento homoafetivo que é abordado, podemos reconhecer o amor que a Sanomi possui pela Nadeshiko Kinomoto, a mãe da Sakura, que parece se repetir com a Tomoyo, que também é apaixonada pela Sakura, mas que em uma atitude muito altruísta incentiva o relacionamento da mesma com o Shaoran, pois acredita que é ali que está a felicidade da amiga. E de forma muito mais cômica, o amor à primeira vista que o Shaoran demonstra ter pelo Yukito logo que o conhece, que depois se transforma em sentimentos mais profundos pela heroína.

Figura 6 - Yukito (Yue) conta para Sakura que ama o irmão dela

¹⁰⁶ SANT'ANNA, op. cit.



Fonte: Sakura Card Captor¹⁰⁷

A obra também trabalha temas muito pessoais como fraternidade, baseado na relação da Sakura com o Toya, ao qual como irmão mais velho faz questão de atazanar a irmãzinha, mas que a todo momento está cuidando e protegendo a mesma, e que por ser muito tímido, se passa por frio e prefere que a irmã não perceba, mas o sentimento fica óbvio para todos a sua volta, vemos isso pela atitude de Toya de ter comprado uma moto pois não queria mais depender da bicicleta, mas que continua indo de bicicleta para o colégio pois sabe que Sakura vai tentar acompanhá-lo de patins e que isso seria muito perigoso para a menina. Ademais, observamos outra questão universal: a perda, uma vez que Nadeshiko morreu quando a protagonista tinha apenas três anos e a mesma quase não se lembra dela, ainda assim Sakura lida muito bem com o assunto, sendo que tanto o pai quanto o irmão conversam com ela sobre a mãe.

Em 2016 a CLAMP produziu uma nova série desse mangá, intitulada *Sakura Card Captor: Clear Card*. O mangá, em 2019, já estava sendo publicado em sete países - o Brasil incluído - todos haviam publicado a primeira série do mangá anteriormente, a Polônia por sua vez começou a lançar a primeira série justamente em 2019, e países como México e Portugal publicaram a primeira versão, mas ainda não se manifestaram pela continuação¹⁰⁸. Além disso, a

¹⁰⁷ CLAMP. Sakura Card Captor volume 10. Union Mangás. Disponível em: http://unionmangas.top/leitor/Cardcaptor_Sakura/39. Acesso em: 08 set. 2021.

¹⁰⁸ [Curiosidade] “Sakura – Clear Card” já foi lançado em quais países? Biblioteca Brasileira de Mangás. 28 ago. 2019. Disponível em:

nova série já conta com a adaptação de uma primeira temporada para o anime, podendo ter uma continuidade.

3.3.3 *One Piece*

A última obra comentada aqui é *One Piece*, que tem como autor e ilustrador Eiichiro Oda, O mangá teve sua primeira edição publicada em 1997, e sua produção ainda não foi finalizada, a obra conta com 99 volumes e mais de 1000 capítulos já lançados, o mangá é um dos mais longos já feitos. Sua recepção pelo público foi muito boa, o que levou a um contrato, em 1999, com a Toei Animation para a adaptação da obra para o anime, que por enquanto produziu 988 episódios. Além disso, a produção até o momento já lançou 14 filmes, três Original Video Animation (OVAs) e seis especiais para a TV¹⁰⁹. Em 2021, a Netflix começou a transmitir o anime, além disso, a plataforma anunciou planos para retomar o trabalho para a produção do live-action de *One Piece*, que foram interrompidos por causa da Pandemia da Covid-19¹¹⁰.

One Piece conta a história de Monkey D. Luffy, um jovem que sai de sua vila natal atrás do sonho de se tornar o Rei dos Piratas, e para isso ele deve achar o *One Piece*, um lendário tesouro deixado pelo Rei dos Piratas anterior, Gol D. Roger, que ao ser executado confirmou a existência do mesmo, dando início a Era dos Piratas. Para alcançar seus sonhos Luffy precisa de uma tripulação, e durante sua jornada ele vai encontrando amigos que, como ele, buscam sonhos que parecem impossíveis, mas concordam em se juntar à jornada do garoto, arriscando tudo para alcançá-los. No universo de *One Piece* alguns seres vivos ganharam poderes consumindo Akumas no Mi, um tipo de fruto, que embora torne o indivíduo poderoso, também faz dele inimigo do mar, e o protagonista da obra consumiu a Gomu Gomu no Mi, fazendo dele um homem de borracha.

À primeira vista é difícil perceber, mas *One Piece* está recheados de temas de interesse global, que além de prender a atenção do espectador, tem a intenção de levá-los a pensar o mundo de forma diferente. Para começar, embora Luffy seja o capitão de um bando de desajustados, ele é, sem dúvida nenhuma, o mais irresponsável deles, o que muitas vezes leva a tripulação a se

<https://blogbbm.com/2019/08/26/curiosidade-sakura-clear-card-ja-foi-lancado-em-quais-paises/>. Acesso em: 18 ago. 2021

¹⁰⁹ *One Piece*. Disponível em: <https://one-piece.com>. Acesso em: 18 ago. 2021.

¹¹⁰ MARTINS, Raphael. *One Piece*: roteirista do live-action da Netflix fala sobre data de estreia da série. Nov. 2020. Disponível em: <https://www.legiaodosherois.com.br/2020/one-piece-live-action-netflix-estreia-data.html>. Acesso em: 18 ago. 2021.

meter em problemas, geralmente com a Marinha. Apesar disso, e do papel que ele escolheu para si dentro da sociedade, Luffy tem um senso de justiça muito forte, e um carisma fora de série, o que demonstra que as aparências podem enganar. As atitudes do protagonista o levam a achar aliados nos lugares menos prováveis, a maior prova disso é que alguns membros de sua tribulação não suportavam piratas antes de conhecê-lo, sendo o maior exemplo disso a navegadora, Nami, cuja ilha onde cresceu foi tomada por piratas, sendo ela feita de refém pois tinha a habilidade de desenhar mapas, tudo isso em frente a Marinha, que não fez nada para acabar com a situação.

Esse é outro tema muito explorado no universo de One Piece, corrupção dentro das organizações que governam o mundo, além do caso da vila da Nami, no qual os oficiais da Marinha recebiam propina para ignorar a situação, a obra também mostra a condenação de Nico Robin, a arqueóloga da tribulação, a cabeça dela foi colocada a prêmio quando ela ainda era criança, pois ela escapou de um ataque do governo a sua ilha natal, Ohara, o lugar era composto majoritariamente de estudiosos, cujo conhecimento representava uma ameaça a maior organização do mundo, o Governo Mundial, esse arco coloca um tema muito importante em destaque, como a educação, mesmo sendo muito importante, também pode incomodar a ordem vigente, o que não interessa a muitos atores no poder. Por último, ainda no tópico da corrupção, temos os casos dos países de Alabasta e Dressrosa, que foram tomados por Shichibukais, piratas associados à Marinha e portanto intocáveis.

O arco de Dressrosa crítica a um outro problema mundial importante, a escravidão, tema que é recorrente na série, quando o país foi tomado por Doflamingo, um Shichibukai, parte da população foi transformada em brinquedo pela subordinada do pirata, e escravizada junto com membros da tribo Tontatta¹¹¹, para trabalhar de forma a enriquecer uma pequena parte da população, que viam o pirata como um rei. A questão da escravidão também aparece no arco Arquipelo de Sabaody, a obra apresenta um lugar no qual ocorrem leilões de escravos, com direito a tabela de preços e tentativas de suicídio para evitar perder a liberdade, enquanto a Marinha faz vista grossa para os acontecimentos, nesse arco a obra também apresenta os Tenryūbitos, nobres mundiais que demonstram o perfeito exemplo de abuso de autoridade, eles podem simplesmente matar uma pessoa em praça pública ou tomar uma mulher aleatória para ser

¹¹¹ Anões que medem apenas o suficiente para caber na palma da mão, mas que são incrivelmente fortes e com estilo de combate próprio.

sua nova esposa, e ninguém pode fazer nada, e se alguém tenta impedi-los ou os ataca, uma frota inteira da Marinha vem em defesa deles.

Dentro da casa de leilões de Sabaody o autor também expõe a questão do racismo, o mundo de One Piece é composto de diversas raças, além dos Tontattas mencionados anteriormente, temos também gigantes, Minks¹¹², tritões e obviamente humanos. Acontece que essas criaturas não humanas sofrem diferentes níveis de preconceito, e o mais abordado na obra é a situação dos tritões, isso porque um grupo de piratas tritões se posicionou contra a forma que eram tratados, o que causou grandes atritos com as organizações governantes.

Figura 7 - Luffy grita que Camie não está a venda, e os cidadãos de Sabaody manifestam seus preconceito sobre os homens peixe



¹¹² São humanoides com características de animais, sendo que suas habilidades e forças são próximas dos animais aos quais eles se parecem.

Fonte: One Piece¹¹³.

Mais recentemente, Oda abordou a questão do uso de armas na guerra, tanto químicas quanto biológicas, no arco Punk Hazard, somos apresentados a Ceasar Clown, um cientista capaz de transformar o próprio corpo em gás, ele costumava usar cobaias humanas para seus experimentos, e não teve problema em se especializar no uso de gases venenosos como armas químicas durante conflitos. Já as armas biológicas aparecem no arco de Wano, que ainda está sendo produzido, um dos piratas inimigos usa um vírus como arma sem se importar que seus próprios aliados sejam atingidos, quando vê isso Tony Tony Chopper, o médico da tripulação do Luffy, fica muito indignado, em especial pelo papel que dele como médico, e desaprova o tipo de arma usado pelo inimigo.

Figura 8 - Chopper manifesta sua opinião sobre o uso de armas biológicas



Fonte: One Piece¹¹⁴.

Embora One Piece trate de alguns temas bastante polêmico - mas não menos importantes - como pudemos observar, ele também aborda questões como amizade, baseada no relacionamento da tripulação do Luffy, família, quando mostra o que Luffy é capaz de fazer para tentar salvar seu irmão mais velho, Portugas D. Ace, mesmo que eles não compartilhem vínculos sanguíneos, a importância da história e do conhecimento, quando falamos da vida da Robin e porque o governo considera suas habilidades perigosas. Por fim, o desenho também aborda a Globalização e as relações internacionais, como a assembleia de Reverie, que acontece a cada

¹¹³ ODA, Eiichiro. O incidente com o Tenryuubito. One Piece Ex. Disponível em: <http://onepieceex.net/mangas/leitor/502/#15>. Acesso em: 08 set. 2021.

¹¹⁴ ODA, Eiichiro. Tanuki-san. One Piece Ex. Disponível em: <http://onepieceex.net/mangas/leitor/1007/#10>. Acesso em: 08 set. 2021.

quatro anos, nela reúne-se líderes de todo mundo para discutir as mudanças que devem ocorrer no mundo para que ele se torne um lugar mais justo.

Atualmente, One Piece é o mangá mais vendido do mundo, com 490 milhões de cópias vendidas, ele se tornou o segundo quadrinho mais vendido do mundo, atrás apenas do Superman. Oda é o 12º autor de ficção mais vendido no mundo, e em 2015, One Piece entrou no Guinness Book como “O maior número de cópias publicadas para a mesma série de quadrinhos por um único autor”¹¹⁵. Isso mostra um pouco o poder de alcance que One Piece tem, uma vez que esses números só dizem respeito ao mangá, só podemos então imaginar quantas pessoas ao redor do mundo tem algum tipo de contato com a criação do Oda, ainda mais com o advento da internet, que facilita muito para que os fãs tenham acesso a obra, mesmo que por vias não oficiais.

¹¹⁵ One Piece supera Batman em vendas: o 2º quadrinho mais vendido no mundo. 20 jul. 2021. Disponível em: <https://onepieceex.net/one-piece-supera-batman-em-vendas/>. Acesso em: 24 jul. 2021.

4 CONCLUSÃO

“Involuntariamente e sem planejamento prévio ou direcionado para esse objetivo, os animes se tornaram um veículo rápido de divulgação da cultura japonesa”¹¹⁶ e “sem referências filosóficas mais marcantes, seja por parte da religião, ou mesmo política, os adolescentes transferem sua admiração para elementos de outras culturas”¹¹⁷. As palavras de Sato e Carvalho, respectivamente, não poderiam descrever melhor a relação que os mangás e animes têm com a sociedade, a questão é que essa relação com o tempo, e desenvolvimento dos indivíduos, transcende para outros âmbitos da vida social. Carvalho aponta que a falta de referência na adolescência, e porque não na infância, abre espaço para interesses de outras culturas, mas ao serem preenchidos, eles passam a ser difundidos pelo cidadão, e quando este chega a idade adulta e passa a integrar formalmente a sociedade, ele leva esses interesses a outros setores, como ao exercer seus direitos políticos.

Isso nos remete a forma que o *soft power* age na sociedade, no qual ele produz mudanças nas ideologias da população, e a partir das mudanças provocadas no interior da população, ocorrem mudanças no governo, pois procuramos colocar no poder pessoas que compartilham dos nossos ideais. Isso demonstra a capacidade dos mangás e dos animes de agirem como uma ferramenta de *soft power* japonês, mas o fato de ser um bom meio de influência dentro das sociedades, uma vez que, a partir da iniciativa do setor privado já alcançou-se o público, desenvolveu-se o gosto pelas obras e criou-se afinidade com outras sociedades, isso não significa que o governo japonês deve deixar que ele se espalhe sem um plano adequado para alcançar seus objetivos.

Nesse contexto, vale ressaltar, que a pesquisa não se aprofundou sobre a dedicação e os incentivos que o governo japonês emprega ou deveria empregar nesse setor da cultura. O trabalho procurou demonstrar que existe uma ferramenta de *soft power* japonês de grande importância - animes e mangás - com um vínculo significativo com os interesses do setor privado, mas que não deixa de influenciar em assuntos de interesse do Estado no âmbito internacional, isso porque, os temas abordados pelos animes são universais, e muitos deles refletem o papel que o Japão quer assumir frente ao mundo, não é sem motivo que parte dos temas abordados são referidos no preâmbulo da Constituição do país “[...] nos esforçando na preservação da paz e no banimento da

¹¹⁶ SATO, op. cit., p. 41.

¹¹⁷ CARVALHO, op. cit., p.27.

tiranía e escravidão, opressão e intolerância”¹¹⁸, questões abordadas em diferentes animes, no presente trabalho apresentamos o exemplo de *One Piece*, mas outros poderiam ser incluídos nessa lista como *Naruto* e *Samurai X*.

Quando analisamos as obras mencionadas no trabalho, um padrão pode ser observado, a participação da Netflix, que tem ajudado a expandir a popularidade dos animes, demonstrando que o produto é buscado pelo público, e que sua difusão não depende apenas do Japão. Recentemente, o produtor japonês Yoshiaki Sakurai, durante entrevista com a Forbes, comentou que uma parceria foi criada com a Netflix para o desenvolvimento de animes, ele também revelou que “mais de 100 milhões de lares em todo o mundo já assistiram animes na Netflix, e mais de 100 países e territórios em todo o mundo classificaram animes entre os dez títulos mais populares”¹¹⁹.

Por fim, é possível perceber que devido às suas características os animes e mangás são facilmente relacionados com o Japão, e que a abordagem de temas universais e o desenvolvimento de personagens humanos, com defeitos e qualidades, aproximam essas obras do leitor e as tornam muito atrativas dentro da sociedade, sendo capazes de influenciar culturas e mudar padrões de comportamento. Tudo isso torna os mangás e animes um ótimo exemplo de *soft power*, mas não podemos esquecer que falta ação do governo nesse âmbito, uma vez que o grande responsável pela criação e divulgação dessas obras é a iniciativa privada.

¹¹⁸ A Constituição do Japão. Embaixada do Japão no Brasil. Disponível em: <https://www.br.emb-japan.go.jp/cultura/constituicao.html#:~:text=Artigo%209.,de%20se%20resolver%20disputas%20internacionais.&text=O%20direito%20a%20beliger%C3%A2ncia%20do%20Estado%20n%C3%A3o%20ser%C3%A1%20reconhecido>. Acesso em: 03/dez/2020.

¹¹⁹ NOMICHI. Netflix está produzindo por volta de 80 animes. Sakuga Brasil. Brasil, 31 ago. 2021. disponível em: <https://sakugabrasil.com/netflix-esta-produzindo-por-volta-de-80-animes/>. Acesso em: 02 set. 2021.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

[CURIOSIDADE] “Sakura – Clear Card” já foi lançado em quais países? **Biblioteca Brasileira de Mangás**. 28 ago. 2019. Disponível em:

<https://blogbbm.com/2019/08/26/curiosidade-sakura-clear-card-ja-foi-lancado-em-quais-paises/>. Acesso em: 18 ago. 2021

A CONSTITUIÇÃO do Japão. Embaixada do Japão no Brasil. Disponível em:

<https://www.br.emb-japan.go.jp/cultura/constituicao.html#:~:text=Artigo%209.,de%20se%20resol%20disputas%20internacionais.&text=O%20direito%20a%20beliger%C3%A2ncia%20do%20Estado%20n%C3%A3o%20ser%C3%A1%20reconhecido>. Acesso em: 03 dez. 2020.

AL-RODHAN, R. F. N.; STOUDEMANN, G. Definitions of Globalization: A Comprehensive Overview and a Proposed Definition. **Geneva Centre for Security Policy**, Geneva, jun. 2006. Disponível em:

<https://web.archive.org/web/20121119215401/http://www.sustainablehistory.com/articles/definitions-of-globalization.pdf>. Acesso em: 15 jun. 2021.

ANM: A indústria de animação japonesa e a sua influência no mercado brasileiro de mangás.

Biblioteca Brasileira de Mangás. 21 jun. 2016. Disponível em:

<https://blogbbm.com/2016/06/21/anm-a-industria-de-animacao-japonesa-e-a-sua-influencia-no-mercado-brasileiro-de-mangas/>. Acesso em: 18 ago. 2021.

ARENDDT, H. O Espaço da Aparência e o Poder In: ARENDDT, Hannah. **A condição Humana**. Forense Universitária, 10ª Edição, Rio de Janeiro, 2004.

BOBBIO, N; MATTEUCCI, N; PASQUINO, G. **Dicionário de Política**; trad. Carmen C, Varriale et ai.; coord. trad. João Ferreira; rev. geral João Ferreira e Luis Guerreiro Pinto Cacais. Editora Universidade de Brasília, 11ª ed. Brasília, 1998, 1330 p.

BURNSTEIN, D. **Yen: O Japão e seu novo império financeiro**. 5ª ed. São Paulo: Cultura, 1995.

CARVALHO, D. D. “**Mangás e Animês**” **Entretenimento e influências culturais**. 2007. 50f. Monografia - UniCEUB – Centro Universitário de Brasília, Brasília, 2007.

CLAMP. Sakura Card Captor. **Union Mangás**. Disponível em:

http://unionmangas.top/leitor/cardcaptor_Sakura. Acesso em: 08 set. 2021.

COOL Japan Strategy Public-Private Collaboration Initiative. Cool Japan Strategy Promotion Council. Japão, 17 jun. 2015. Disponível em:

https://www.cao.go.jp/cool_japan/english/pdf/published_document2.pdf. Acesso em: 08 set. 2021.

DEUTSCH, K. Poder e Estado-Nação. In: DEUTSCH, Karl. **Análise das Relações Internacionais**. Editora Universidade de Brasília, Brasília-DF, 1978.

FARIA, M. L. **História e Narrativa das Animações Nipônicas: Algumas Características dos Animês**. Actas de Diseño N°5, Buenos Aires, Argentina Año III, Vol. 5, p. 150-157, Jul. 2008. DOI: <https://doi.org/https://doi.org/10.18682/add.vi5>. Disponível em: https://fido.palermo.edu/servicios_dyc/publicacionesdc/vista/detalle_articulo.php?id_libro=1&id_articulo=5654. Acesso em 10/10/2018.

FONSECA, R. S. P. Tradução e adaptação de mangás: uma prática linguístico-cultural. Tradterm, v. 18, p. 236-264, 4 dez. 2011. Disponível em: <http://www.revistas.usp.br/tradterm/article/view/36763/39485>. Acesso em 10 out. 2018.

FRANCISCO, E. The 'pokemon' cartoon is still great, 20 years later. **Inverse**. 18 jul. 2016. Disponível em: <https://www.inverse.com/article/18420-pokemon-is-still-a-great-cartoon-series>. Acesso em: 02 ago. 2021.

GUSMAN, S. Mangá: hoje, o único formador de leitores do mercado brasileiro de quadrinhos. In: LUYTEN, Sonia B. (Org.); **Cultura pop japonesa: mangá e animê**. São Paulo: Hedra, 2005. p. 79-84.

HALLEF, E. A verdadeira história de Mewtwo! Pokémon Blast News. 06 fev. 2016. Disponível em: <https://www.poke-blast-news.net/2016/02/a-verdadeira-historia-de-mewtwo.html>. Acesso em: 08 set. 2021.

HOBSBAWM, E. **Era dos Extremos: o breve século XX: 1914-1991**. Trad. Marcos Santana. 2ª Ed. São Paulo; Companhia das Letras, 1995, 563p.

IGLESIAS, J. A. S. Japón imaginado. El imaginario manganime y la peregrinación mediática en el marco de la estrategia «Cool Japan». **Mirai. Estudios Japoneses**. Ediciones Complutense. vol. 1, 2017, pp. 253-262. DOI: <https://doi.org/10.5209/MIRA.57116> Disponível em: <https://revistas.ucm.es/index.php/MIRA/article/view/57116>. Acesso em: 01 set. 2021.

ISSHIKI, J. N.; MIYAZAKI, S. Y. M. Soft power como Estratégia de Marketing: a manifestação da cultura pop japonesa no Brasil. **Estudos Japoneses**, n. 36, p. 59-70, 2016.

JAPÃO aposta na cultura Geek como política pública e conquista fãs com animes e mangás. Revista Cenarium. Brasil. 12 jul. 2021. Disponível em: <https://revistacenarium.com.br/japao-aposta-na-cultura-geek-como-politica-publica-e-conquista-fas-com-animes-e-mangas/>. Acesso em: 13 set. 2021.

KATEKAWA, H. E. **O fenômeno otaku: de problema social à solução política**. 2016. 93f. Dissertação de Mestrado - Faculdade de Filosofia, Letras e Ciências Humanas da Universidade de São Paulo, São Paulo, 2016.

LUYTEN, S. M. B. “O sonho japonês” e a difusão do mangá. **Revista USP**, São Paulo, n. 27, p. 130-137, nov. 1995.

_____. Onomatopéia e mímesis no mangá: A estética do som. **Revista USP**, n. 52, p. 176-189, 28 fev. 2002.

_____. Mangá e animê: Ícones da cultura pop japonesa. **Fundação Japão**, São Paulo, p. 1-11, mar. 2014.

_____. Mangá produzido no Brasil: pioneirismo, experimentação e produção. **Intercom**, Minas Gerais, 2003, p. 1-16.

_____. **Mangá: o poder dos quadrinhos**. 3a. ed. São Paulo: Hedra, 2011.

MARTINS, R. One Piece: roteirista do live-action da Netflix fala sobre data de estreia da série. Nov. 2020. Disponível em: <https://www.legiaodosherois.com.br/2020/one-piece-live-action-netflix-estreia-data.html>. Acesso em: 18 ago. 2021.

MOLINÉ, A. Penetração do mangá no Ocidente: o caso espanhol. In: LUYTEN, Sonia B. (Org.); **Cultura pop japonesa: mangá e animê**. São Paulo: Hedra, 2005, p. 43-48.

MORRISSY, K. Anime Marketing White Paper 2020: Demon Slayer: Kimetsu no Yaiba Gained 1.4 Million Viewers During Anime's Run. Anime News Network. 28 fev. 2020. Disponível em: <https://www.animenewsnetwork.com/interest/2020-02-28/anime-marketing-white-paper-2020-de-mon-slayer-kimetsu-no-yaiba-gained-1.4-million-viewers-during-anime-run/.156915>. Acesso em: 08 set. 2021.

NAGADO, A. O mangá no contexto da cultura pop japonesa e universal. In: LUYTEN, Sonia B. (Org.); **Cultura pop japonesa: mangá e animê**. São Paulo: Hedra, 2005. p. 49-58.

NOMICHI. Netflix está produzindo por volta de 80 animes. Sakuga Brasil. Brasil, 31 ago. 2021. disponível em: <https://sakugabrasil.com/netflix-esta-produzindo-por-volta-de-80-animes/>. Acesso em: 02 set. 2021.

NYE, J. Soft Power. **Foreign Policy**, Autumn, 1990, No. 80, Twentieth Anniversary (Autumn, 1990), pp. 153-171. Disponível em: <http://www.jstor.com/stable/1148580>. Acesso em: 30 jul. 2020.

_____. **The Future of Power**. PublicAffairs, 2011, s/p.

O QUE é Cultura Pop? **Beco Cultural**. 08 nov. 2020. Disponível em: <https://becocultural.com.br/cultura-pop/>. Acesso em: 19 ago.2021.

ODA, E. One Piece. One Piece Ex. Disponível em: <http://onepieceex.net/mangas/>. Acesso em: 08 set. 2021.

ONE Piece. Disponível em: <https://one-piece.com>. Acesso em: 18 ago. 2021.

ONE Piece supera Batman em vendas: o 2º quadrinho mais vendido no mundo. 20 jul. 2021. Disponível em: <https://onepieceex.net/one-piece-supera-batman-em-vendas/>. Acesso em: 24 jul. 2021.

ONU foi criada para preservar a paz entre as nações. Assembleia Legislativa do estado de São Paulo. São Paulo, out. 2002. Disponível em: <https://www.al.sp.gov.br/noticia/?23/10/2002/onu-foi-criada-para-preservar-a-paz-entre-as-nacoes>. Acesso em: 02 jun. 2021

OTMAZGIN, N. K. Geopolitics and Soft Power: Japan's Cultural Policy and Cultural Diplomacy in Asia. **Asia-Pacific Review**, 19:1, 37-61, 14/mai/2012. Disponível em: <https://www.tandfonline.com/doi/abs/10.1080/13439006.2012.678629>, acesso em 28/jul/2020.

POKÉMON. The Pokémon Company. 2021. Disponível em: <https://watch.pokemon.com/pt-br/#/category?id=series>. Acesso em: 08 set. 2021.

QUAIS os maiores e menores mercados de mangás do ocidente? Biblioteca Brasileira de Mangás. 20 mar. 2017. Disponível em: <https://blogbbm.com/2017/03/20/curiosidades-quais-os-maiores-e-menores-mercados-de-mangas/>. Acesso em: 19 ago. 2021.

QUAIS são os poderes e processos legislativos do Parlamento Europeu? Atualidade. Disponível em: <https://www.europarl.europa.eu/news/pt/faq/17/quais-sao-os-poderes-e-processos-legislativos-do-parlamento-europeu>. Acesso em 22 ago. 2021.

QUINTINIO, M. Os 10 principais países onde o anime é mais popular e por quê! **Epic Dope**. 22 out. 2020. Disponível em: <https://pt.epicdope.com/10-principais-pa%C3%ADses-onde-o-anime-%C3%A9-mais-popular-e-por-qu%C3%AA/>. Acesso em: 19 ago. 2021.

ROCHA, R. Todos os principais jogos de Pokémon em ordem cronológica. **Dot Esports**. 03 mar. 2021. Disponível em: <https://dotesports.com/br/pokemon/news/todos-os-principais-jogos-de-pokemon-em-ordem-cronologica>. Acesso em: 02 ago. 2021.

ROSA, M. A história do Japão contada por períodos e eras: do pré-Jomon ao atual. **Mundo-Nipo**. Dez/2012. Disponível em: <https://mundo-nipo.com/cultura-japonesa/historia-do-japao/15/12/2012/a-historia-do-japao-contada-por-periodos-e-eras-do-pre-jomon-ao-atual/>. Acesso em: 03 dez. 2020.

SALEMME, E. A popularidade crescente do anime. The Sandbox News. 29 out. 2019. Disponível em: <https://sandbox.spcollege.edu/index.php/2019/10/the-rising-popularity-of-anime/>. Acesso em: 08 set. 2021.

SANT'ANNA, M. 10 Coisas que você precisa saber sobre Sakura Card Captors! Legião de Heróis. Disponível em:

<https://www.legiaodosherois.com.br/lista/10-coisas-que-voce-precisa-saber-sobre-sakura-card-captors.html#list-item-6>. Acesso em: 04 ago. 2021.

SATO, C. A. A Cultura popular japonesa: animê. In: LUYTEN, Sonia B. (Org.); **Cultura pop japonesa: mangá e animê**. São Paulo: Hedra, 2005, p. 27-42.

SOBRE a Pokémon Company International. 2021. Disponível em:

<https://www.pokemon.com/br/sobre-pokemon/>. Acesso em: 02 ago. 2021.

THAY. CLAMP: um grupo de mangakás totalmente feminino. Valkirias. 04 ago. 2016.

Disponível em: <https://valkirias.com.br/clamp-um-grupo-de-mangakas-totalmente-feminino/>.

Acesso em: 04 ago. 2021.

THE SOFT POWER 30 by Portland. Disponível em:

<https://softpower30.com/what-is-soft-power/>. Acesso em: 05 jul. 2021.

UNZER, E. Imperialismo Japonês na Ásia: da Era Meiji à Segunda Guerra Mundial. 2017.

Disponível em:

https://www.researchgate.net/publication/319315707_Imperialismo_Japones_na_Asia_da_Era_Meiji_a_Segunda_Guerra_Mundial. Acesso em: 23 ago. 2021.

VASCONCELLOS, P. V. F. **O mangá no Brasil. Mangá-Dô, os caminhos das histórias em quadrinhos japonesas**. 2006. Dissertação de mestrado - Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro (PUC-Rio), Rio de Janeiro, 2006, p. 19-47.

YAMASHIRO, J. **Pequena História do Japão**. 2. Ed. São Paulo: Heder, 1964.