



## O ficcional *mystery* de duas horas, a vedete da TV Japonesa<sup>1</sup>

Misaki Tanaka (Mii Saki)<sup>2</sup>  
IMES/PUC  
Missila Loures Cardozo<sup>3</sup>  
FAINC/IMES

### Resumo

A procura por uma fórmula para garantir a audiência resultou na criação de um formato e gênero peculiar no Japão dos anos 80: programa ficcional com duas horas de duração, cujo assunto principal girava em torno de alguma atitude criminosa praticada por uma pessoa inicialmente inocente, em decorrência de problemas sociais, econômicos ou culturais. Todas as redes comerciais, sem exceção, passaram a veicular este tipo de programa nos anos 80, atingindo seu auge na década seguinte, e, mesmo com o advento do tecnologia digital, este formato/gênero permanece no ar até hoje. Muitos chamam de *mystery's theater*, e sua profusão deixou uma marca indiscutível na história da televisão japonesa.

### Palavras-chave

Ficção televisiva japonesa; gênero; séries e seriados

### 1. Introdução

Qualquer que seja a emissora, o número de audiência é algo decisivo. Em se tratando de emissoras comerciais, tudo gira em torno dele. Não é raro encontrar produtores que acompanham minuto a minuto para saber o que mais agradou ou desagradou o público. Em programas ao vivo, os quadros sofrem alterações de duração e de conteúdo: quando o índice estiver alto, a produção mantém o quadro no ar por mais tempo; se estiver baixo, trocam o conteúdo ou o quadro o mais rápido possível. Todo o programa que está no ar é o resultado da audiência de programas anteriores. A continuidade de baixo índice é um bom motivo para o afastamento ou demissão de profissionais. Estes costumavam dizer que “o telespectador é deus”. Tachimoto (2005:30) afirma que apesar desta frase ter sido bastante popular, os profissionais não o tratavam como tal, com respeito e oferecendo programas adequados. De fato, muitos programas abordaram

---

<sup>1</sup> Trabalho apresentado ao VII Encontro de Pesquisas em Comunicação - NP Ficção Seriada

<sup>2</sup> Graduada em Comunicação pela ECA/USP, é doutoranda do Programa de Comunicação e Semiótica da PUC/SP, sob a orientação do Prof. Dr Arlindo Machado. Docente da Faculdade de Comunicação e Filosofia da PUC/SP e da Universidade IMES. [miisaki@puccsp.br](mailto:miisaki@puccsp.br)

<sup>3</sup> Mestre em Comunicação Social, Especialista em Propaganda Digital e Bacharel em Publicidade e Propaganda pela UMESP (Universidade Metodista de São Paulo). Pesquisadora da Pró-Reitoria de Pós Graduação e Pesquisa e docente do curso de Comunicação do IMES (Universidade Municipal de São Caetano do Sul). Docente do curso de Comunicação Social da FAINC (Faculdades Integradas Coração de Jesus). Consultora em comunicação e diretora de arte freelancer. e-mail: [milacardozo@yahoo.com.br](mailto:milacardozo@yahoo.com.br)



assuntos usando sensacionalismo com o intuito de obter maior número de telespectadores. Muitos destes programas receberam críticas, mas conseguiram alcançar o seu objetivo. Para Usui (2003:81), o programa nada mais é do que um produto criado para que o telespectador assista aos comerciais. Para ele, a televisão sobrevive com a verba de veiculação dos comerciais, portanto, estes são os atores principais. Porém, como nenhum telespectador ficará na frente da televisão assistindo apenas às peças publicitárias, os programas são inseridos entre as peças para “segurar” a audiência. De qualquer forma, é evidente a importância das inserções comerciais. Na luta para “vender” os intervalos com a cotação mais alta possível, os programadores e produtores se dedicam para encontrar um programa que satisfaça a audiência e conseqüentemente, os patrocinadores. Nesta busca, surgiram programas aparentemente sem grandes atrativos, programas que aparentemente pareciam seguir apenas uma fórmula básica, mas que caíram no gosto popular e se tornaram programas de grande audiência: os programas de duas horas de duração, veiculados das 21horas às 23horas, e ficaram conhecidos como *mysteries*.

## **2. A consolidação do formato e gênero na grade de programação**

A procura por programas que garantam um bom índice não se limita apenas ao conteúdo do programa. A forma como o assunto é apresentado, os profissionais que aparecem na frente das câmeras, os que trabalham atrás delas, a videografia, a música, os efeitos sonoros, o horário veiculado, a duração, o formato, a qualidade do sinal, tudo isso é levado em consideração pela equipe e pela direção da emissora. Nesta busca sem fim, os programadores das redes de televisão criaram novos formatos nos anos 80: uma grade noturna com duas horas de duração de programas ficcionais, cada programa com começo, meio e fim.

Inicialmente os gêneros eram variados, tais como romances e comédias, mas aos poucos, todas as redes passaram a veicular um gênero que foi nomeado “*mystery*” por uns e “*suspense*” por outros. Não existiam diferenças entre esses dois, algumas redes preferiram “*mystery*”, pois consistia em desvendar um mistério, isto é, descobrir o autor do crime e as razões que levaram o criminoso a praticar aquele ato. O nome “*suspense*” surgiu pelas inúmeras expectativas criadas no decorrer do programa para manter o telespectador antenado até a revelação do verdadeiro criminoso e as causas que o levaram a praticar o delito, evitando assim, que ele mude de canal. Este programa de

formato e gênero singular permanece no ar regularmente até hoje, mantendo sempre bons índices de audiência.

É interessante observar que o sucesso deste formato/gênero fez as redes de televisão competirem de uma forma peculiar. Já no início da década de 80, quando estavam tateando para consolidar um novo formato, as redes escolheram o horário das 21hs. Todas as redes comerciais, NTV, Fuji, TBS, TV Asahi e TV Tóquio abriram grade de 2 horas neste horário noturno.

Em 1980, a TV Asahi viu o crescimento de sua audiência com o “Saturday Wide Show”. A cada programa, eram abordados diferentes temas, alguns eram adaptações de obras literárias, outros eram histórias próprias, sempre com começo, meio e fim. O sucesso deste programa fez com que a NTV veiculasse o “Thursday Golden Drama”, e em 1981, o “Tuesday Suspense Gekijou” (gekijou = teatro) que permanece no ar até hoje. Em 1982, a TBS lançou o “The Suspense” e a TV Asahi programou outra grade de 2 horas: “Monday Wide Gekijou”. Assim, na primeira metade dos anos 80, todas as redes comerciais do Japão abriram na sua grade um espaço de 2 horas para programas ficcionais, objeto desta pesquisa.

No “Thursday Golden Drama”, inicialmente, os gêneros eram variados, alguns de ação, outros mais românticos, mas aos poucos, o chamado “mistério” foi ganhando mais espaço e permaneceu no ar até 1993. Já o “Tuesday Suspense Gekijou”, também veiculado pela NTV, somente veiculava programas que tivessem mistério a ser desvendado desde a sua estréia. Programas neste estilo também foram veiculados no “Monday Wide Gekijou” da TV Asahi. No decorrer das últimas duas décadas e meia, o nome dos programas sofreram alterações, mas a grade permanece até hoje, direcionado para mulheres acima de 30 anos de idade, mas principalmente para aquelas entre 40 e 50 anos.

### **3. O contexto**

Ao contrário da década anterior, quando o indivíduo era valorizado, no Japão dos anos 80 fazem sucesso atitudes e realizações em grupo. Uma das frases mais famosas desta época é “Akashingô, min-na de watareba kowaku nai” (Se estivermos em grupo, não há porque temer em atravessar a rua com o farol do pedestre em vermelho). E se na década anterior, as pessoas consumiam simplesmente por prazer, agora compram porque “precisam”. Por outro lado, a valorização da moeda japonesa faz com



que a “marca” seja valorizada e cresce também o número de pacotes de viagens. É nesta década que o povo japonês presencia o nascimento do primeiro bebê de proveta. As pesquisas, tanto na área técnica, quanto em outras, dão grandes passos. Inicia-se a transmissão BS (via satélite, cobrindo o território nacional) com o lançamento do Yuri 2 e a NHK apresenta pela primeira vez, a tecnologia HDTV na feira de cinema e TV em São Francisco. Gravar o programa do ar para manter um “arquivo particular” torna-se moda entre os japoneses. Os programas jornalísticos investigativos ganham espaço, e o NHK News Center Tokushu recebe o Prêmio Shimbun Kyoukai Shou ao revelar que a queda da aeronave foi causada pelo erro do comandante. A transmissão do julgamento do réu condenado à pena de morte na primeira instância rendeu audiência, bem como o programa que fez a simulação de um assassinato em série ocorrido nos anos 70, construindo o perfil do criminoso.

Neste contexto, os programas ficcionais de 2 horas de duração criaram personagens que poderiam ser encontrados em qualquer comunidade, pessoas simples, que levavam uma vida comum. O herói (ou heroína) tinha uma curiosidade aguçada que o fazia ir em busca de respostas para questionamentos, tais como quem cometeu o crime e o porquê. O criminoso (ou criminosa) também possui personalidade que não difere muito da maioria da população. Assim como o herói (ou heroína), é uma pessoa simples que leva uma vida bastante comum.

Descoberto o potencial desse formato/gênero, durante os anos 80, os produtores foram testando diversos perfis, situações e locações para chegarem a uma “fórmula” para que este se perpetue como um sucesso na história da televisão japonesa.

#### **4. O perfil do público alvo**

Apesar do desenvolvimento da tecnologia, o uso da Internet no Japão não é tão comum quanto no Brasil. O povo japonês é mais ligado na televisão ou no jornal do que na Internet. Odagiri (2004:48) aponta que mesmo em 2003, numa pesquisa realizada em Tóquio e arredores, ainda confirmava esta tendência: 85,4% dos entrevistados afirmaram assistir à televisão pelo menos 15 minutos por dia e 46,6% lêem o jornal por mais de 15 minutos, enquanto que apenas 27,9% ficam pelo menos 15 minutos ligados na Internet. As mulheres acima de 50 anos ficam mais tempo na frente da TV, seguida por mulheres com a idade entre 35 e 49 anos.



Apesar desta disposição dessas mulheres em assistir à tv, a escolha do horário e do público não deve ter sido fácil. Antes de mais nada, pelo horário escolhido. Normalmente, os programas televisivos direcionados a mulheres casadas, sem ocupação, a não ser o de tarefas domésticas, são veiculados no período vespertino, dividindo a grade com os programas infantis. Os programas noturnos são, na sua maioria, produzidos para atender as necessidades dos “trabalhadores masculinos”, sejam eles empregados ou empregadores. Como os programadores repensaram o período noturno? Vamos começar, traçando um breve perfil do público alvo.

As mulheres japonesas nascidas nos anos 40 foram educadas para se tornarem boas esposas e mães. A educação japonesa é dividida em 6 níveis: maternal, pré, primário, intermediário, avançado e superior. O primário, com duração de 6 anos e o intermediário, com 3, são considerados educação básica obrigatória. Durante o primário, essas mulheres tiveram matéria cujo conteúdo programático era, entre outras coisas, costura e cozinha. É interessante observar que neste nível, os alunos passavam por exames médicos regulares na própria escola. Durante esses exames, meninas e meninos formavam uma fila única usando apenas peças íntimas para subir na balança. Em algumas escolas, o almoço era feito na própria instituição, em outras, os alunos levavam uma “marmita”. Nestas últimas, a hora do almoço era sempre uma hora de muita expectativa: abrir a tampa para ver o que a sua mãe havia preparado e fazer a comparação com a marmita dos colegas era uma diversão diária. Já no nível intermediário, muitas freqüentaram escolas exclusivas para garotas. Totalmente diferente de como era no nível fundamental, quando garotos e garotas passavam juntos, agora, longe do sexo oposto, as adolescentes só podiam imaginar como seria o comportamento de garotos. O sexo oposto tornava-se um mistério. Também no nível avançado, boa parte das garotas freqüentou escolas exclusivas para meninas. Mesmo após o término das aulas, as escolas impunham comportamentos que consideravam “adequados”. Muitas escolas impediam que suas alunas pintassem as unhas ou saíssem com garotos, mesmo em grupos. No nível superior também não era raro encontrar instituições exclusivas para mulheres. Um número significativo de estudantes freqüentou cursos relacionados com a economia doméstica. Formadas, seja em economia doméstica ou em qualquer outro curso, muitas delas eram admitidas como auxiliares de escritório, tendo como principal função, servir chá para os seus colegas de trabalho. Poucas sonhavam em progredir na carreira, a maioria fora educada para trabalhar alguns anos, até encontrar um homem ideal para se casar.



Atingido o objetivo, as mulheres pediam demissão para cuidar do lar e do marido e caminhavam para o próximo: ser mãe. A maioria das mulheres nascidas nos anos 40 tem mais de um filho. Tudo que acontecia com os membros da família era considerado de sua responsabilidade. Se o marido não conseguia promoção na carreira, a esposa era considerada uma das culpadas, pois o mau desempenho do profissional era interpretado como o resultado de, entre outras coisas, a falta de apoio da esposa. Se o filho não obtinha bons resultados na escola, a mãe era acusada. Se ele levava tombo e se machucava, a mulher recebia críticas do marido e da sogra. Assim, de aproximadamente 25 a 40 anos de idade, a mulher japonesa era bastante atarefada para manter a ordem na casa e harmonia entre os membros da família. Já, nos anos 80, essas mulheres se viram livres de muitas tarefas. Os filhos, já crescidos, não precisavam mais da atenção integral das mães, saíam com seus colegas sem dar muita satisfação. Quanto ao marido, se subia na carreira, chegava tarde da noite em casa, pois dedicava-se quase que integralmente ao trabalho. Se o marido era excluído do plano de carreira, ora chegava tarde em casa, após beber com seus iguais - os excluídos - , ora chegava cedo, jantava por volta das 20 horas assistindo aos programas noticiosos e depois se ocupava com algo de seu interesse, que na maioria das vezes, não tinha espaço para a mulher fazer companhia.

Como se pode perceber, durante o dia, essas mulheres podiam se ocupar executando tarefas domésticas, como compras, limpeza da casa e lavagem de roupas. Porém, à noite, um vazio invadia o interior dessas mulheres, sem tarefas importantes para se dedicar e ninguém para conversar ou cuidar. Não podiam sair sozinhas ou com as amigas à noite, pois naquela época, isto não seria comportamento de uma mulher casada decente.

Assim, nove horas da noite era um horário em que as mulheres, terminadas todas as tarefas domésticas, não tinham muitas opções para fazer e cedo demais para dormir. Assistir aos programas de televisão, então, era uma forma fácil, barata e com poucas possibilidades de receber críticas do marido ou de familiares e vizinhos. Mulheres de 40 a 50 anos de idade era o nicho perfeito.

## **5. A narrativa**

De acordo com Balogh (2002:53-54), para que um objeto cultural constitua uma narrativa é necessário que possua começo e fim, com personagens contrários (detetive e criminoso, por exemplo). Além disso, estes personagens devem ter alguma qualificação

e realizarem ações perceptíveis quanto ao tempo (antes e depois). Todos os “*mysteries*” de duas horas possuem começo e fim, sendo que este ciclo é fechado a cada programa. Nenhum *mystery*, seja qual for a rede transmissora, possui continuidade narrativa na semana seguinte. Em alguns casos, o(a) personagem principal e alguns outros que o(a) cercam se repetem, mas a história é totalmente diferente, sem nenhuma relação com o programa anterior. Em nenhum momento, o que aconteceu neste, interfere no programa posterior, e nem fica na lembrança dos personagens principais.

Em todos, sempre há um ou uma personagem com curiosidade aguçada que vai em busca do(a) autor(a) do crime. Diferente de algumas ficções ocidentais, cujo bem e o mal é bastante distinto, nos *mysteries*, o criminoso não é visto como o vilão. O crime é sempre cometido como consequência de problemas sociais ou culturais que o criminoso é exposto, em que a vítima é o(a) agente causador(a) deste problema. Assim, o(a) verdadeiro(a) vilão(ã) é, normalmente, o(a) assassinado(a). Isto não significa que o(a) criminoso(a) não seja condenado(a). Há menção de que cumprirá a pena, mas que é abrandada devido ao motivo que o(a) levou a praticar o crime. Quanto à temporalidade, o *mystery* possui dois grandes “jogos” de antes e depois.

1. um grupo de pessoas que, devido a algum problema social, econômico ou cultural, sua paz e felicidade são desmoronadas. Entre os integrantes do grupo encontra-se o(a) criminoso(a) do *mystery*; o(a) provocador(a) do problema é a sua futura vítima. O tempo passa.
2. um pequeno fato atíca a lembrança, fazendo ressurgir o “ódio” dentro daquele(a) que teve a sua felicidade desmoronada. Este(a) acaba cometendo um crime, normalmente um homicídio. Este crime é desvendado pelo(a) personagem principal do *mystery*.

O(a) personagem principal nem sempre é um policial ou detetive particular. Às vezes, é um jornalista, ou um escritor, um médico, empregada doméstica, taxista, gerente de hotel, enfim, alguém que, durante a prática da sua profissão, mantém um contato constante com outras pessoas. Em todos os *mysteries*, ele(a) é ativo(a), curioso(a), humanitário(a). Normalmente tem ou encontra alguém que lhe servirá como assistente. O(a) criminoso(a) é uma pessoa que poderia ser encontrada em qualquer lugar, discreta, mas querida pelos que as cercam, no trabalho ou no bairro onde reside. Se formos classificá-los dentro das três categorias de personagens propostas pelo Chion (1995:107-110), o(a) assistente tende a ser um pouco bizarro, enquanto todos os outros se enquadram na primeira categoria, a do “tipo verdadeiro”. No gênero *mystery*, objeto



desta pesquisa, não há nenhum personagem que se enquadra na terceira categoria, a dos míticos.

## 6. O discurso

Numa rápida olhada, o *mystery* parece ser um ficcional sem nenhuma novidade, baseada no trio criminoso, vítima e “detetive”. Mesmo com o advento da tecnologia digital nas redes de televisão, o esquema não sofreu grandes alterações. Mas o que faz deste formato/gênero, programa peculiar e histórico, é a maneira como o tema é abordado.

Comparada à nossa sociedade, os japoneses se preocupam mais com o relacionamento pessoal; desde pequenos foram educados numa escola cuja ênfase maior é dada à atividade em grupo do que no desenvolvimento e glorificação da potencialidade individual de cada criança. Assim, mesmo em metrópoles, os habitantes são menos indiferentes entre si do que em metrópoles brasileiras. Criadas dentro deste contexto, as donas de casa não são alheias aos problemas sociais e culturais. Muitas delas participam ativamente dentro da sua comunidade para melhorar a qualidade de vida.

O *mystery* aborda fatos sociais, econômicos e culturais, e enfatiza as conseqüências que estes podem trazer para a sociedade. Quando realizei uma pesquisa no início dos anos 90 em Tóquio e arredores, 85% das mulheres entre 40 e 50 anos, telespectadores do *mystery*, disseram ter ficado bastante surpresa de, como determinados fatos, aparentemente “normais”, poderiam ter conseqüências tão graves. O que as entrevistadas consideravam como “fatos normais” eram comportamentos que os japoneses tinham (e têm) e que não eram questionados por ninguém, ou por quase ninguém: a pressão que o estudante e sua família sofrem na época do vestibulinho (exame de seleção para o ensino avançado); as regras referentes à herança patrimonial; conflito entre gerações, entre outros.

Esses assuntos eram abordados de acordo com a tendência do momento, isto é, quando surgiu o *boom* de “*resort hotels*” em cidades praianas ou do interior como forma de recuperar a economia e trazer de volta os jovens que se mudavam para grandes cidades, diversos *mysteries* abordaram este fato e apontaram diversos problemas que



este tipo de construção poderia trazer à comunidade. Quando o estilo “my way”<sup>4</sup> foi adotado principalmente por adolescentes, os *mysteries* mostraram o quanto o individualismo pode destruir uma família, a comunidade, ou a empresa para qual trabalha. O fato de abordar fatos emergentes como negativos não significa que esses programas reforçavam a manutenção do “modo antigo” de se viver. O que eles apontavam eram os perigos da adesão total e irrestrita, abandonando a tradição. Poucos apontavam uma resposta clara para o problema, mas todos mostravam caminhos para amenizá-lo ou solucioná-lo, deixando para o telespectador uma abertura para que este possa atuar e participar para a melhoria da qualidade de vida.

Se no início dos anos 80 foi consolidado o formato, no final da primeira metade da década foi utilizada para encontrar os assuntos ideais e a maneira como eles seriam tratados dentro do programa. Já nos anos 90, para manter o nível de interesse, algumas alterações foram feitas. Se as produções dos anos 80 privilegiavam mais o verbal, as dos anos 90 deram ênfase ao visual. As locações se diversificaram, mostrando pontos turísticos de diversas regiões. Todos os entrevistados da pesquisa que realizei em Tóquio no ano de 1998 responderam que um dos atrativos dos *mysteries* é a locação. As investigações para se chegar ao criminoso tornaram-se mais técnicas do que deduções simplesmente psicológicas ou sociais. Com muita frequência, os laboratórios apareciam como parte dos cenários. Fábricas e ateliês tradicionais de produtos milenares japoneses também figuraram entre as locações, mostrando como determinados objetos ou obras de arte são produzidos. Boa parte dos telespectadores que participaram da pesquisa de 1998 respondeu que aprende muito com os *mysteries*, devido a cenas de laboratórios e ateliês.

## **7. O *mystery* na sociedade digital**

Na era da globalização, em que o mundo passa por profundas modificações diante da nova realidade que se apresenta, o questionamento sobre como se apresenta a sociedade digital, baseada no paradigma real x virtual. Segundo Lorenzo Vilches (VILCHES in: MORAES, 1997, p.94), este processo se apóia em grande parte na economia e no conhecimento, e ambos podem ser definidos como virtuais. Isto porque

---

<sup>4</sup> a invasão da cultura norte-americana e o aumento de trabalhadores ocidentais em cidades japonesas fizeram os japoneses entrarem em contato com a cultura do “meu estilo de vida”, oposta à do “estilo da minha comunidade”, ensinado nas escolas. O impacto fez com que a interpretação do “meu estilo de vida” fosse levada ao extremo, sem se preocupar com o seu “vizinho”.



estas duas grandezas não são tangíveis, como os bens de produção, a terra e a população em si. Manuel Castells conceitua historicamente esta relação que diz que “A realidade, como é vivida, sempre foi virtual porque sempre é percebida por intermédio de símbolos formadores da prática com algum sentido que escapa à sua definição semântica”. (CASTELLS, 1999 p. 395)

O conceito de ciberespaço conceituado por André LEMOS, sistematiza a existência de um mundo virtual:

“Depois da modernidade que controlou, manipulou e organizou o espaço físico, nos vemos diante de um processo de desmaterialização pós-moderna do mundo. O cyberspaço faz parte do processo de desmaterialização do espaço e de instantaneidade temporal contemporâneos, após dois séculos de industrialização moderna que insistiu na dominação física de energia e de matérias, e na compartimentalização do tempo. Se na modernidade o tempo era uma forma de esculpir o espaço, com a cybercultura contemporânea nós assistimos à um processo onde o tempo real vai aos poucos exterminando o espaço” .

Dentro deste novo conceito de mundo, a Internet passa a ser a mais clara e efetiva forma de relação virtual no mundo e, do modo como foi concebida, é o mais claro exemplo da globalização, pois “é o produto de uma malha de redes que não pode ser entendida como uma rede individual, e sim global para o intercâmbio de comunicação” (VILCHES in: MORAES, 1997, p.94).

Pode-se caracterizar a Internet como uma mídia completamente diferenciada das mídias tradicionais, pois possibilita a interação do receptor, em níveis jamais pensados em outros meios. Esta interação possibilita ao indivíduo a escolha de que informação deseja acessar e qual o aprofundamento que deseja ter nesta mesma informação. É a seleção e a vastidão de informações que tendem a tornar a Internet um meio de democratização da informação em âmbito global.

Os conceitos de real e de virtual passam a interagir, tornando ora o real em virtual e ora o virtual em real, dependendo de como é manipulada a informação. Estes conceitos são definidos não pela ação e sim pelos efeitos dela decorrentes. A Internet está localizada exatamente entre estes dois conceitos, sendo um ambiente: nenhum lugar em particular, mas todos de uma só vez. Não se vai para lugar algum, mas se entra nele. Metaforicamente, quando estamos navegando pela a Internet não estamos de fato indo a lugar algum; estamos apenas executando um ato eletrônico de acesso a um banco de dados, a uma informação.

Essa natureza não-estruturada da Internet torna difícil, tanto para novatos quanto para usuários mais experientes, localizar a informação exata de que necessitam. A

mensagem não está sendo imposta aleatoriamente ao receptor, como nas mídias tradicionais – ele mesmo a está buscando, segundo Bender (apud O’Connor, 2001).

Neste ponto fica clara a diferenciação entre o ficcional japonês e o norte-americano, amplamente difundido no mundo. Atualmente, as grandes séries ficcionais americanas, produzidas e exibidas pelas grandes emissoras a cabo como ABC, Sony e HBO, viram febre no mundo todo, gerando uma infinidade de “comunidades virtuais” para a difusão em massa dos episódios, chamado por estes grupos de “socialização da informação”, em contraponto a “pirataria online”, como é encarada pelas produtoras. Além disso, estas comunidades tem como princípio a discussão dos rumos das séries, possibilidades e curiosidades, além de dar espaço para a criação das chamadas “fanfics”, histórias paralelas, criadas por fãs, com enredos complementares aos da série original, ou mesmo, especulando fatos que ainda ocorrerão ou deveriam ocorrer nas tramas.

Grande parte deste processo de difusão de episódios pela internet é facilitado pela transmissão em HDTV (High-definition television), um sistema de transmissão televisiva com resolução de tela significativamente superior aos formatos tradicionais (NTSC, SECAM, PAL). Com exceção de formatos analógicos adotados na Europa e Japão, o HDTV é transmitido digitalmente e por isso sua implementação coincide com a introdução da televisão digital (DTV). O HDTV aliado a aparelhos receptores com gravadores digitais de alto desempenho incorporados (velocidade e capacidade de armazenamento), possibilitam o armazenamento do episódios e, conseqüentemente, sua posterior disponibilização na rede, minutos após o termino da exibição do mesmo. Isto inclui, muitas vezes também o trabalho de legenda, onde equipes de voluntários varam a madrugada produzindo a tradução pra o português da principais séries americanas.

Hoje, a transmissão japonesa acontece simultaneamente, analógica e digital. Mas a partir de 2011, toda a transmissão será apenas digital.

Na pesquisa realizada em 2005 na capital japonesa com os telespectadores dos *mysteries* de 2 horas, apenas 1% desejava ter alguma interação com o programa. Mas 83% respondeu que gostaria de obter algumas vantagens da transmissão digital. Entre essas “vantagens”, a mais citada foi a informação adicional das locações. Em segundo lugar, os “boletins extraordinários”<sup>5</sup>. Essas informações adicionais podem ser

---

<sup>5</sup> Quando acontece algum acidente que altere significativamente o horário do transporte publico, ou algum incidente provocado pela natureza, como terremoto, todas as emissoras japonesas inserem GCs rotativos com breve informação sobre o fato.



visualizadas no televisor, apertando uma das teclas do controle remoto. Assim, para quem não tem interesse nesta informação, a imagem ficaria “limpa”.

## Conclusão

A timidez no que se refere ao aproveitamento do digital, pode ser em parte, por pouco conhecimento que os telespectadores possuem sobre as possibilidades que uma televisão digital possa oferecer. Mas também, se analisarmos o tipo de audiência, donas de casa de 40 a 60 anos de idade, é compreensível de que é um público que vê na televisão um meio de entretenimento e de informação fácil. O horário também é o momento que este pretende se relaxar, e não de agir. Na próxima década, quando este público se tornar pessoas nascidas nos anos 70, cujo computador faz parte do cotidiano e que a interação é elemento básico para qualquer atividade, esta postura deve sofrer grandes alterações.

O *mystery* dos anos 80 fez abrir o raio de visão das mulheres japonesas, e mostrar as diversas possibilidades de “viver” o seu dia-a-dia, apesar de se basear numa produção cuja fórmula básica é semelhante em todos os ficcionais. Esta repetição também pode ser um fator determinante para que a telespectadora se sinta familiar e vivencie a história contada, e que não há uma separação entre a sua sala e o interior da telinha. Já nos anos 90, a diversificação de locações, a “pitada científica” e as gravações realizadas no interior de fábricas e ateliês deram uma nova roupagem, dando a impressão de ser um programa educativo e informativo. Assistir a um *mystery* era um lazer, mas as telespectadoras se justificavam, dizendo ser uma forma de aprender, de ficar a par dos problemas sociais para poder agir consciente e corretamente dentro da sua comunidade. Num lance rápido, um programa com fórmula pronta, e tudo girando em torno de um homicídio não parece ser um programa de “qualidade”. Mas no geral, o *mystery* atende ao que John Mepham (1990:59) define como televisão de qualidade, com diversificação, proposta cultural e ética. Pela crítica à sociedade, pelo prazer que proporciona aos seus telespectadores, pelo tempo que permanece no ar, o *mystery* fez história como programa de qualidade da televisão japonesa.



## Referências bibliográficas

- BALOGH, Anna Maria. **O Discurso Ficcional na TV**. São Paulo: Edusp, 2002.
- CASTELLS, Manuel. **A cultura da virtualidade real: a integração da comunicação eletrônica, o fim da audiência de massa e o surgimento de redes interativas**. In A sociedade em rede. São Paulo: Paz e Terra, 1999.
- CHION, Michel. **David Lybch**. Londres: British Film Institute Publishing, 1995.
- KURODA, Isamu. **Okurite no Media Literacy**. Kyoto: Sekai Shisô-sha, 2005.
- MEPHAM, John. **The Ethics of Quality in Television**. Bloomington: Indiana University Press, 1990.
- MORAES, Denis. (Org.) **Globalização, mídia e cultura contemporânea**. Campo Grande: Letra Livre, 1997.
- O'CONNOR, Peter. **Distribuição da Informação eletrônica em Turismo e Hotelaria**. Bookman Cia Editora, 2001.
- ODAGIRI, Makoto. **TV no Karakuri**. Tóquio: Risô-sha, 2004.
- ONO, Yoshikuni. **Hôsô wo Manabu Hito no Tameni**. Kyoto: Sekai Shisô-sha, 2005.
- TACHIMOTO, Kouji. **Darega TV wo Tsumaranaku Shitanoka**. Tóquio: PHP Kenkyu-jo, 2005.
- USUI, Hiroyohi. **TV no Kyouka-sho**. Tóquio: PHP Kenky-jo, 2003.