



Mangá, Anime e Violência: o Bullying e a Cultura Pop Japonesa.¹

Fernando RIZZARO²

Instituto de Comunicação e Informação Científica e Tecnológica em Saúde / FIOCRUZ,
Rio de Janeiro, RJ

Resumo

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

Palavras-Chave: Interfaces Comunicacionais; Violência; Bullying; Mangá e Anime.

1. Definição de Violência

De modo geral, as pessoas já vivenciaram ou presenciaram situações violentas, com a existência de agressões físicas ou verbais. São eventos diversos, como a discussão no trânsito, a briga entre vizinhos, o assalto, a ação do tráfico. Tais situações são facetas da violência, mas como defini-la de maneira sistemática? O Dicionário Michaelis apresenta a seguinte definição:

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

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

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

¹ Trabalho apresentado no GP Comunicação, Ciência, Meio Ambiente e Sociedade do XI Encontro dos Grupos de Pesquisa em Comunicação, evento componente do XXXIV Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação.

² Pós-graduando do Curso de Comunicação e Saúde do ICICT / FIOCRUZ, e-mail: fernando@originaldog.com.br.

Mais ampla do que a definição em dicionário, a definição da OMS coaduna com especialistas que afirmam que o conceito é muito mais amplo e ambíguo do que a relação direta e causal entre a violência e a imposição de dor por meio de agressão física perpetrada contra outrem, em especial pela subjetividade da própria dor. Anthony Arblaster, em seu artigo sobre o tema na obra *The Blackwell dictionary of modern social thought* argumenta que "não existe uma definição consensual, ou incontroversa, de violência. O termo é demasiado potente para que isso seja possível" (ARBLASTER, 2003, p. 725, tradução nossa). A violência é um tema abrangente. Engloba manifestações variadas, em todas as escalas possíveis. Os trinta artigos da Declaração Universal dos Direitos Humanos, adotada e proclamada pela resolução 217 A (III) da Assembleia Geral das Nações Unidas, em 10 de dezembro de 1948, apresenta a violência como toda e qualquer violação dos direitos civis, políticos, sociais, econômicos e culturais. As formas de violência são tratadas ainda no âmbito legal, compreendendo seus efeitos sobre a tessitura social, em diferentes graus de prejuízo causado contra a sociedade e o indivíduo.

Porém, sob qualquer ótica, é necessário entender as razões para que a violência seja caracterizada como um problema não apenas social, mas de Saúde. Em primeiro lugar, deve-se levar em consideração "as sérias implicações, imediatas e de longo prazo, para a saúde e desenvolvimentos psicológico e social que a violência representa para os indivíduos, famílias, comunidades e países" (KRUG, op. cit., 2002). A violência afeta de modo direto à primeira célula da sociedade, que é a família. Uma família desestabilizada reflete diretamente na sociedade, em diversos níveis, inclusive na esfera do Sistema de Saúde, uma vez que "as crescentes conseqüências da violência para os serviços de saúde em todos os lugares, e seus efeitos prejudiciais para os escassos recursos à disposição da saúde pública dos países e das comunidades" (KRUG, op. cit., 2002) são facilmente percebíveis pela população, refletidas em hospitais superlotados, falta de profissionais da área de Saúde e outros problemas. Vítimas de violência são tratadas pela família, por amigos, por instituições sociais, como a igreja ou a polícia e, em diversas situações, pelo Sistema de Saúde em suas diferentes instâncias. Quanto maior o índice de violência, maior será a sobrecarga ao sistema, cada vez mais deficitário, tanto em verbas quanto em material humano. Os profissionais da área configuram o primeiro contato habilitado entre a vítima e o sistema de Saúde e estão "freqüentemente entre os primeiros a socorrer as vítimas da violência, sendo eles

possuidores de uma capacidade técnica singular e tendo a vantagem de ocupar uma posição especial na comunidade para assim ajudar aqueles que estão em perigo” (KRUG, op. cit., 2002). Por tais razões, a OMS, o órgão mais importante para a coordenação dos trabalhos internacionais em saúde pública declara que a violência é um dos principais problemas mundiais de saúde pública, cabendo aos Estados Membros o desenvolvimento de “programas de saúde pública para prevenção de violência auto-infligida e violência contra terceiros” (KRUG, op. cit., 2002).

Um dos aspectos mais nocivos do problema da violência na sociedade hodierna é quando ela é direcionada ao público infanto-juvenil. Mesmo entre detentos por crimes diversos, aqueles que são reconhecidamente praticantes de violência contra menores, em especial os crimes sexuais enquadrados dentro do artigo 213 – “Estupro” ou ainda pelo artigo 217-A – “Estupro de vulnerável” (Incluído pela Lei nº 12.015, de 2009)³, recebem tratamento diferenciado. Para os demais detentos, crimes contra menores são inaceitáveis e quem o pratica é geralmente agredido, humilhado e violentado de forma recorrente ou até mesmo assassinado na prisão, uma vez que segundo o "código de ética" dos detentos, um criminoso sexual, especialmente os que agem contra menores, é considerado a pior espécie de infrator, ao lado dos delatores⁴. Geralmente, casos dessa natureza recebem uma ampla cobertura na mídia e chocam o público devido à sua brutalidade. Mas, outros problemas de violência têm ganhado espaço em todos os meios de comunicação: o bullying.

O bullying pode ser entendido como uma situação com incidência repetitiva de agressões intencionais, verbais ou físicas, perpetradas por um ou mais alunos contra um ou mais colegas, devendo ser diferenciado de brigas ou discussões eventuais e pontuais. O termo tem origem na língua inglesa e deriva de *bully*, cujo significado pode ser entendido como valentão ou brigão e foi cunhado por Dan Olweus, professor da Universidade da Noruega em 1970 ao pesquisar sobre a tendência suicida entre adolescentes. As pesquisas de Olweus apontaram para a agressão física e psicológica recorrente como um dos fatores que impulsionavam o jovem ao suicídio. Apesar da inexistência de um vocábulo correspondente em português, o bullying é entendido como

³ No Brasil, inexistente uma legislação específica com o termo “pedofilia”, sendo utilizada juridicamente a terminologia de estupro de inocente, que enquadra qualquer pessoa com idade igual ou inferior a 14 anos, de acordo com o Código Penal brasileiro, Título VI “dos crimes contra a dignidade sexual” (Redação dada pela Lei nº 12.015, de 2009), Capítulo I, “dos crimes contra a liberdade sexual” (Redação dada pela Lei nº 12.015, de 2009). Disponível em: <<http://migre.me/5f4Kb>>. Consultado em: 7 jun. 2011.

⁴ FOLHA DE S. PAULO. *Estupro é considerado crime hediondo*. Disponível em: <<http://migre.me/5f4tN>>. Consultado em 7 jun. 2011.



prática proposital de humilhação e maus tratos. O Conselho Nacional de Justiça define bullying da seguinte forma:

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

O bullying é um assunto que está em evidência na mídia no Brasil e no mundo. Uma pesquisa realizada em 2008 apontou que 70% de 12 mil alunos consultados em seis estados brasileiros afirmaram ter sido vítimas de violência escolar⁵. O tema alcançou também os ambientes legislativo e executivo do País, com projetos que combatem a prática tramitando tanto na Câmara dos Deputados quanto no Senado⁶. O Conselho Nacional de Justiça também aponta as formas de bullying, que podem ser de natureza: verbal (insultar, ofender, falar mal, colocar apelidos pejorativos, “zoar”); física e material (bater, empurrar, beliscar, roubar, furtar ou destruir pertences da vítima); psicológica e moral (humilhar, excluir, discriminar, chantagear, intimidar, difamar); sexual (abusar, violentar, assediar, insinuar) e virtual ou cyberbullying (bullying realizado por meio de ferramentas tecnológicas: celulares, filmadoras, internet etc.) (CNJ, 2010).

Diversos meios e veículos já foram apontados como possíveis formas de estimulação da violência entre crianças e adolescentes, como jogos eletrônicos, internet e filmes. Em 2008 houve a proibição da venda do jogo *Counter Strike*, uma modificação do título *Half-Life*, onde grupos de unidades especiais enfrentam terroristas em disputas até a morte. Outro título proibido pela mesma decisão foi *EverQuest*, um MMORPG (*Massive Multiplayer Online Role Playing Game* – Jogo de interpretação de papéis online massivo, tradução nossa) de fantasia medieval. Por época da proibição, o juiz Carlos Alberto Simões de Tomaz, responsável pela medida, afirmou que jogos com tal temática "trazem iminentes estímulos à subversão da ordem social, atentando contra o estado democrático e de direito e contra a segurança pública, impondo sua proibição e

⁵ NOVA ESCOLA. *Tudo sobre Bullying*. Disponível em: <<http://migre.me/4xrIE>>. Consultado em: 03 mar. 2011.

⁶ LEXML Rede de Informação Legislativa e Jurídica. *Bullying*. Disponível em: <<http://migre.me/4x8ny>>. Consultado em: 03 mar. 2011.



retirada do mercado”⁷. O problema desse tipo de ação é que o público que realmente joga tais jogos oscila na faixa dos 30 anos, segundo pesquisa de 2004 da Universidade de Nottingham Trent⁸. O alvo das especulações atualmente é um recordista de vendas com uma grande carga de violência gráfica oriundo do oriente: o mangá e o anime (KIRSCH, 2006).

2. Mangá, Anime e Violência

Com uma história documentada de forma escrita há pelo menos 5000 anos, o Japão sempre foi associado ao exotismo pelos ocidentais. Entretanto, é preciso notar que o mundo retratado pelas pinturas tradicionais foi substituído por uma nova realidade, baseada em modernidade e avanço. O Japão apresentado desde a década de 60 é absolutamente tecnológico, ressurgido do caos deixado pela época da Segunda Guerra, assumindo a posição de segunda maior potência econômica mundial.

De transistores a automóveis, de brinquedos a supercomputadores, tudo o que era produzido no Japão despertava o interesse dos mais diversos mercados no exterior. Isso não significa que a imagem tradicional associada ao Japão não era mais válida, ao contrário. O povo japonês soube preservar o aspecto cultural ancestral, numa fusão única e contrastante, entre modernidade e tradicionalismo. A coexistência pacífica de opostos tão extremos fascina o observador ocidental e faz com que além da aura exótica, o país também seja percebido como culturalmente interessante. Assim, conhecer mais sobre a cultura japonesa torna-se um status entre a juventude, um diferencial que determina quem está na moda ou não desde o advento do Japonisme⁹. Do mesmo modo que séculos antes a pintura *ukiyo-ê* serviu para difundir a cultura japonesa no mundo, esse papel hoje foi assumido por produções midiáticas de massa, num processo comercial singular. Esses produtos são os animes e os mangás.

Sendo um dos principais ramos da indústria de entretenimento japonesa, a animação é utilizada largamente no Japão em diversos segmentos comerciais como cinema, televisão e videogames e é reconhecida mundialmente como referência no setor. Atualmente, o Japão é o país com maior volume de produção na área de animação

⁷ FOLHA DE S. PAULO. *Justiça proíbe Counter Strike em todo Brasil; Procon tenta recolher jogos*. Disponível em: <<http://migre.me/5gxrq>> Consultado em: 7 jun. 2011.

⁸ CALDERONI, I. *O triunfo do gângster*. Disponível em: <<http://migre.me/5gxrq>> Consultado em 7 jun. 2011.

⁹ BROOKLYN MUSEUM. *Japonisme in American Graphic Art, 1880–1920*. Disponível em: <<http://migre.me/5gQGM>>. Consultado em 7 jun. 2011.

no mundo, fazendo pela J-Art o mesmo que o cinema de Hollywood fez pela cultura pop americana ao redor do globo. Convencionou-se chamar a animação japonesa pela corruptela anime, forma contraída de *animeshoon*, que nada mais é do que a versão japonesa para o termo *animation*, de origem na língua inglesa. Essa expressão entrou no vocabulário nipônico na década de 50, com o pós-Guerra. Anteriormente, a expressão utilizada era *dōga* (imagem que se move) ou *mangá eiga* (filme de quadrinhos). Assim, enquanto para o japonês anime é toda e qualquer produção que envolva a técnica de animação, no restante do mundo significa a produção específica do Japão, com suas características peculiares.

O mangá, assim como o anime, é parte da indústria de entretenimento japonesa, sendo um dos mais produtivos ramos editoriais no mundo. O povo japonês tem um forte hábito de leitura, com cerca de 99% da população funcionalmente alfabetizada. Segundo dados estatísticos do ano de 2000, cerca de 27 mil livrarias estavam em funcionamento no Japão. Dados do mesmo ano indicam que o consumo de jornais atinge a expressiva marca de 52 milhões de exemplares por dia. A venda de revistas atinge aproximadamente 8 bilhões de dólares ao ano, e o consumo de mangás corresponde a aproximadamente 40% de todo o mercado (SATO, 2007, p.58). Para que se possa compreender o volume de vendas e a importância para o mercado interno japonês, a revista em quadrinhos com a maior tiragem em todo o mundo é o mangá para jovens do sexo masculino *Shukan Shōnen Jump*. Com média semanal de 6 milhões de exemplares e aproximadamente 400 páginas por edição, supera inclusive produtos consagrados no mundo ocidental como a revista *Times*¹⁰. Curiosamente, do mesmo modo que ocorre com o anime, para o japonês a palavra mangá significa apenas história em quadrinhos, não um gênero específico. O termo tem origem na fusão de dois ideogramas: *man*, cujo significado pode ser interpretado como irreverente e *gá*, significando imagem.

O povo japonês tem forte identificação com seu folclore, cultura e tradições, preferindo um produto nipônico em detrimento aos estrangeiros. O J-Pop pode ser entendido então como ocidentalizado na forma, ou seja, baseado na exploração dos meios de massa para divulgação e auto alimentação, mas absolutamente japonês quanto ao conteúdo, sendo diferente da cultura pop homogeneizada presente ao redor do mundo. O fator principal para que isso ocorra está no próprio povo japonês. Tais

¹⁰ Japan Magazine Publishers Association, 2000.

influências geram o primeiro grande diferencial nos produtos pop japoneses: a ausência de maniqueísmo. O maniqueísmo histórico é considerado como uma heresia cristã. Pode-se interpretar o maniqueísmo como uma forma de dualismo absoluto, separando completamente o Bem, proveniente de Deus, do Mal, oriundo de Satanás e suas hostes, mas aqui é apresentado despido de seu viés religioso, permanecendo apenas o conceito de dualismo extremo entre o bem e o mal. Nas produções ocidentais, as figuras dos heróis e vilões são plenamente demarcadas, facilmente reconhecíveis. Não se espera que uma criança tenha a capacidade de fazer julgamentos morais profundos (FURROW, p.18, 2007), portanto delimita-se de maneira clara quem é o vilão do desenho animado, que deve invariavelmente perder e quem é o herói, aquele que deve triunfar. Diversos recursos são utilizados ao longo dos anos para facilitar essa diferenciação. A série de filmes Guerra nas Estrelas é um exemplo disso. Os heróis Luke Skywalker e Han Solo disparavam lasers azuis de suas armas, ao passo que os inimigos, servos do maligno imperador Palpatine disparavam tiros na cor vermelha. Esse recurso foi empregado posteriormente em desenhos animados como He-Man, G.I. Joe e tantos outros. Tal dicotomia não existe na cultura pop japonesa. Reduzindo de maneira simplista, pode-se dizer que uma personagem pode ser tanto boa quanto má ao mesmo tempo e isso não é uma contradição, mas uma constatação da natureza humana. Assim, surgem nos animes e mangás os “heróis”, na falta de uma melhor definição, completamente desprovidos de caráter e “vilões” altruístas, que se sacrificariam pelo bem maior. Não há bem ou mal absolutos, apenas visões diferentes.

Outro traço diferencial marcante entre as produções é o humanismo inerente aos personagens. Enquanto na cultura ocidental se espera que os personagens sejam mais que humanos, verdadeiros super-heróis, na J-Art há pessoas comuns no foco principal. Existem os super-heróis, obviamente, pois este é um segmento que atrai o público, mas mesmo esses não estão isolados em um distante Olimpo (MORIN, 1997) reservado aos ídolos do pop, às estrelas da cultura de massa. Além dos super-heróis, é possível encontrar também o jovem que vai mal na escola, o desajustado, a jovem com problemas de relacionamento, o esportista, o delinquente, o circunspecto, o músico, o atrapalhado, o funcionário público, a dona de casa, o aluno do primário, do ginásio ou da faculdade. Cada um com um apelo diferente para uma parcela diferente da população, ao passo que a atual produção americana enfoca apenas no super-herói (MCCLLOUD, 2006). É comum imaginar em países com forte influência da Pop Art que

o gênero de super-heróis e os quadrinhos são a melhor combinação possível, opinião esta rejeitada por Scott McCloud, que afirma:

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

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

o Superman só é mito com a condição de ser criatura inserida na vida cotidiana, no presente, aparentemente ligado às nossas mesmas condições de vida e de morte, ainda que dotado de faculdades superiores. Um Superman imortal não seria mais homem, mas deus, e a identificação do público com a sua dupla personalidade (identificação para a qual se excogitou a dupla personalidade) cairia no vazio. (...) Possui as características do mito intemporal, mas só é aceito porque sua ação se desenvolve no mundo cotidiano e humano da temporalidade. (ECO, 1979, p.253)

Mesmo sendo “o homem de aço”, em público ele é apenas Clark Kent, um tímido e medroso repórter vindo do interior. As naturezas do herói e do alterego são completamente opostas, não sendo possível que ambas as naturezas sejam externadas. Apesar de o leitor conseguir um nível de identificação com Kent, ele sabe que aquele Kent é uma representação de si mesmo e que jamais será um Superman, ao passo que qualquer um pode ser um Keitarô Urashima, personagem principal do mangá/anime de grande sucesso Love Hina, Keitarô é um estudante com aproveitamento muito abaixo da média, reprovado no vestibular, desastrado e com problemas para se relacionar com o sexo oposto. A diferença mais importante é a percepção entre os produtos culturais americanos e japoneses. Nos Estados Unidos, os *comics*, desenhos animados e filmes de animação eram considerados coisa de criança, não merecendo uma atenção mais aprofundada enquanto fenômeno cultural, apenas uma distração, sendo anteriormente até queimados em praça pública. Eram considerados como instrumentos para perverter a juventude americana, causando delinquência juvenil, perversões sexuais e ódio racial, graças ao ferrenho oposicionismo do psiquiatra Frederic Wertham, autor do livro *Sedução dos Inocentes* (*Seduction of the Innocent*) nas décadas de 40 e 50. Esse



panorama é muito similar ao do Brasil atual, onde os quadrinhos são vistos como produtos para crianças, onde um pai compra para um filho menor uma edição de Batman sem considerar que aquele conteúdo não é indicado para a faixa etária de um menor (MCCLLOUD, 2006).

Existem diversos modelos para a investigação da violência na mídia e seus efeitos, porém três modelos teóricos são predominantes: a teoria da aprendizagem social de Bandura, a teoria dos efeitos preparatórios de Berkowitz e a teoria dos roteiros de Huesmann (KIRSCH, 2006). Na primeira, as crianças, em especial, reproduziriam os padrões de comportamento apresentados pelos programas de televisão. Assim, brincariam de cowboy e bandido após assistirem um *western* ou de patrulheiros espaciais caso a programação fosse futurística. Na segunda, cada indivíduo reagiria de maneira diferente à programação. Por exemplo, pessoas suscetíveis à depressão tenderiam a assistir materiais com conteúdo sombrio ou violento, por conseguinte, exportariam o conteúdo do que assistiram para suas relações cotidianas. A terceira teoria afirma a existência de scripts sociais, assimilados desde a infância e utilizados para regular o comportamento social dos seres humanos, constituindo a base da cognição social, aquilo que determinaria qual o comportamento adequado em cada situação social. Ao expor a criança à violência em programas de TV, ela teria uma cartela de scripts violentos para utilizar no futuro. Em resumo, a exposição precoce à violência formaria indivíduos violentos (BANDURA, 2001). Apesar da abrangência dos três modelos, todos eles têm a lacuna de excluir da equação as características culturais da sociedade que produz os materiais midiáticos a serem analisados. Tal exclusão torna a análise passível de falhas pelo universo simbólico ser incognoscível aos padrões estipulados por determinada sociedade. Isso ocorre quando pensamos nos produtos midiáticos japoneses avaliados à luz da cultura brasileira.

A maioria dos desenhos japoneses transmitidos no Brasil envolve situações do cotidiano japonês, especialmente o ambiente escolar. No Japão, a educação dos jovens passa por três instâncias: o professor responsável por determinada classe pelo período de um ano, que passa a maior parte do dia com os alunos. Após as aulas regulares, os alunos frequentam as atividades dos clubes optativos, cada um com um tema específico de interesse do aluno, como atletismo, xadrez, fotografia ou jornalismo entre outros. Tais clubes também contam com a orientação de professores selecionados para conduzir as atividades. Fora do ambiente escolar, os alunos são de responsabilidade da polícia



local. Então, quando em trânsito para a escola ou retornando dela, as crianças e adolescentes japoneses passam para a tutela da polícia, que é orientada a acionar o professor responsável de cada aluno em qualquer situação irregular, como alunos em ambientes adultos ou trafegando sem adultos tarde da noite. Somente no ambiente residencial é que o aluno passa a ser de responsabilidade da família. Em casa é um filho, uma filha, mas ao sair de sua residência, é um ser social acompanhado por outros adultos que não seus familiares, uma relação estratificada e baseada em um rigoroso sistema hierárquico, onde os professores, ou *sensei* (“aquele que nasceu antes”) cuida dos alunos, respectivamente *senpai* (“veteranos”) e *kouhai* (“calouros”) até que ingressem no nível superior. Tal sistema é inexistente no Brasil e seria considerado inconcebível em várias regiões do país, como o Norte ou Nordeste, na qual cada adulto é “aglutinado” ao círculo familiar por ser considerado um “tio” ou “tia”, prática incentivada pelos pais. Raramente as crianças são abordadas pela polícia, e mesmo quando o são, normalmente é por vadiagem ou para acareação sobre algum delito praticado. Isso faz com que na verdade as crianças e adolescentes sejam percebidas como uma espécie de “terra de ninguém”. As escolas de maneira geral não contam com um sistema de ensino em regime integral, então os jovens brasileiros passam a maior parte de seu dia com a única companhia que lhes sobra: a televisão.

Se na teoria da aprendizagem social, os jovens reproduziriam um padrão ao assistir um desenho animado, como poderiam emular no Brasil aquilo que assistem em produções japonesas se isso não é sequer próximo à nossa realidade? A mesma questão se dá com os outros dois modelos: o que então as crianças emulam se não é o ambiente escolar japonês? Para tentar responder essa pergunta, é preciso avaliar o que ocorre de extraordinário nos desenhos e mangás, aquilo que foge da normalidade das salas de aula. As produções que chegam ao Brasil geralmente se enquadram em dois grupos: *shoujo* e *shōnen nekketsu*. O material *shoujo* é voltado para jovens do sexo feminino, mas também encontra um bom público entre os rapazes. Um dos mangás mais contundentes em questões voltadas à Saúde chama-se *Peach Girl*. O mangá (distribuído no Brasil pela Panini Comics) gira em torno das desventuras vividas por Adachi Momo, uma jovem colegial que é tratada de forma pejorativa por ser mais bronzeada que suas colegas. No Japão, o padrão de beleza estipulado desde o período feudal determina que as mulheres atraentes: devem ser magras e ter a tez alva, especialmente na região do pescoço, indicativos de classe e elegância, pois apenas as trabalhadoras rurais tinham a

pele escurecida pelo sol. Momo é classificada pelos colegas de escola como uma *kogal* (anglicismo contraído de *kôkôsei gyaru* – colegial) devido ao seu tom de pele. As *kogal* são conhecidas por seu comportamento extravagante, gírias próprias, pele bronzeada artificialmente com cabelos quimicamente branqueados, mas principalmente pela prática de *enjo kôsai* (encontro compensatório), a prática de encontrar com homens mais velhos, incluindo eventualmente a prostituição amadora para financiar seu estilo de vida. Ao ser rotulada como *kogal*, as moças passaram a evitar sua companhia e os rapazes a cortejam na esperança de obterem favores sexuais. Ao longo da história, Momo também sofre agressões verbais e físicas de pessoas que a chamam de “fácil” e outros termos de baixo calão.

A violência contra personagens também pode ser encontrada nos mangás *shōnen nekketsu* (rapaz jovem sangue quente, esquentado), cujo título mais conhecido no Brasil atualmente é *Naruto*. A personagem principal é o jovem ninja Uzumaki Naruto, que teve um monstro aprisionado em seu corpo quando ainda era um bebê. Seus pais morreram combatendo a criatura, juntamente com vários outros habitantes da Aldeia da Folha Oculta (*Konohagakure no Sato*). Os adultos da aldeia receberam ordens diretas dos anciãos para que não comentassem a ninguém que Naruto era o hospedeiro de um monstro destruidor. Ao invés de se absterem de comentários, instruíram seus filhos para que evitassem o contato com o jovem. Órfão e excluído do convívio social, rapidamente percebeu que pregar peças e agir de forma ridícula fossem as únicas formas encontradas para que o restante da aldeia percebesse sua existência. Naruto enfrentava a solidão e as agressões verbais e físicas na esperança de que alguém um dia o reconhecesse como um ser humano útil e especial. Muitas vezes tal reconhecimento vinha após lutas extenuantes, que são a síntese do pensamento *shōnen nekketsu*, onde algo só é realmente conquistado se você lutar por aquele objetivo. Apesar da violência inerente ao gênero, a amizade é o atributo mais valorizado, sendo o maior bem que alguém pode conquistar.

Os resultados das pesquisas realizadas demonstram que, apesar da quantidade de cenas de agressão ser similar às encontradas em produções animadas norte-americanas, como Mickey e Donald, existe um diferencial na *natureza* da violência representada nas produções nipônicas, que são mais realistas. As principais diferenças em relação à programação ocidental de acordo com uma pesquisa realizada na Ásia, inclusive no Japão atesta que os conflitos intrafamiliares e problemas interpessoais são mais

ressaltados nos países asiáticos, com ênfase no sofrimento das vítimas. Os protagonistas sofrem mais que os antagonistas nas histórias, um reflexo direto da cultura *nekketsu*. Além disso, a violência apresentada na TV é mais explicitada, como as imagens de sangue nas agressões físicas. Porém, a violência japonesa é *motivada*, existe um fator que justifica a existência dela ao passo que na estética *toon*, a violência é normalmente praticada sem razão aparente (MCCLLOUD, op. cit., 2006), ao passo que Naruto, Momo e outros personagens japoneses compartilham um problema comum. No Brasil, jovens e adolescentes sofrem com o mesmo problema, o bullying. Apesar de ser um assunto recente na mídia, o bullying é uma prática que sempre existiu. Os meios de difusão facilitaram a popularização do fenômeno, especialmente através da internet e da televisão. Um exemplo disso é o caso do jovem australiano de 15 anos, Casey Heines que reagiu ao bullying com outra agressão. O vídeo rapidamente se transformou em viral. Posteriormente, em entrevista concedida ao programa *A Current Affair* da rede de TV Channel 9¹¹, Casey declarou ter pensado em suicídio devido às constantes agressões que sofria por ser obeso. Agora famoso mundialmente como *Zangief Kid* (*Zangief* é um dos personagens do jogo japonês de luta *Street Fighter* que utiliza sambô), em alusão ao golpe que aplicou ao se defender, Casey diz que as agressões físicas e psicológicas são recorrentes, ocorrendo desde a segunda série do ensino fundamental. Celebrado como herói por todas as pessoas que sofreram bullying ou que se solidarizaram com ele após assistirem as cenas de agressão, Casey, agora também chamado de *The Punisher* (O Justiceiro). O restante da população que assiste ao vídeo comemorando a violência como maneira adequada de responder à violência não percebe que agora quem passa a ser vítima é o jovem Richard Gale, de 12 anos, o antes agressor. Hostilizado na internet, Gale agora integra as estatísticas de jovens vítimas de cyberbullying. Apesar da violência gráfica presente, mangas e animes são peças ficcionais. Casos como o do jovem Heines são reais, se reproduzem em sites de *streaming vídeo* como o YouTube e ultrapassam fronteiras graças à internet. Por isso, é necessário alcançar uma nova percepção sobre mangas e animes.

Considerações Finais

O mangá atua como formador de novos leitores. Esse processo não ocorre apenas no Japão, mas em todos os países onde os mangás são atualmente publicados,

¹¹ Disponível em: <<http://migre.me/4xdn0>>. Consultado em 03 mar. 2011.

como o Brasil, por exemplo, hoje contando com três editoras especializadas neste segmento: a JBC – Japan Brazil Communication, fundada em 1992 em Tóquio, a nacional Conrad editora e a Panini Comics, divisão da italiana Panini Group, atuante no Brasil, Argentina, Chile, França, Itália, Alemanha, Hungria, Portugal, Espanha e Reino Unido. De acordo com GUSMAN, o mangá é “hoje, o único formador de leitores do mercado brasileiro de quadrinhos” (LUYTEN, 2005, p.79). ROSA afirma que:

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

Porém, enquanto a percepção pública se mantiver orientada com a relação de causa e efeito, especialmente nos meios de Comunicação e Saúde, não será possível compreender que tais produtos de massa são um meio adequado de propagar mensagens em favor da sociedade. Um exemplo da utilização dos mangás é a história em quadrinhos “Marta e Serginho – na onda da Lei Maria da Penha”. Produzida por solicitação do Núcleo de Estudos de Políticas Públicas e Direitos Humanos (NEPP-DH) da Universidade Federal do Rio de Janeiro e em parceria com Centro de Referência de Mulheres da Maré Carminha Rosa (CRMM-CR), o mangá aborda de maneira lúdica e informativa assuntos como a violência contra a mulher, consequências penais, formas de proteção e afirmação, telefones úteis e locais de apoio ao longo da interação entre dois irmãos, Marta e Serginho. A estética mangá e sua popularidade favoreceram a distribuição e aceitação, com 5000 exemplares impressos em cores na primeira edição e perspectiva de segunda edição.

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

O ataque de Wertham aos quadrinhos pareceu gerar uma epidemia de hostilidade pública, mas a sua foi uma infecção oportunista. O sistema imunológico dos quadrinhos fora enfraquecido anos antes por afirmações

frequentes de que eles eram uma forma artisticamente falida e que as crianças eram seu único público possível. O Código dos Quadrinhos ajudou a perpetuar ambas as ideias, assegurando que a maior aspiração da indústria durante anos seria produzir “entretenimento inócuo” para os jovens... A percepção pública IMPORTA. Enquanto a comunidade em geral achar que os quadrinhos, por natureza, não têm valor social e, por natureza, só servem para crianças, acusações de obscenidade sempre atingirão o alvo. (MCCLLOUD, 2006, pp. 88, 89)

Por tudo isso, é pontual ter um maior entendimento sobre a indústria cultural japonesa, seu cosmo iconográfico e simbólico, seus produtos e manifestações. Citando LUYTEN, “os mangás já são um volumoso capítulo na história dos quadrinhos e da comunicação de massa no século XX” (LUYTEN, 2005). É preciso ter o entendimento que o hábito de ler mangás ou assistir animes tem um aspecto produtivo e informativo, além de auxiliar crianças e adolescentes a visualizarem práticas que são violentas e leva-las ao entendimento que aquilo que o protagonista sofre é bullying ou qualquer outra forma de violência, que tal ato deve ser combatido socialmente através das medidas cabíveis e que isso faz parte de sua realidade social. O jovem que se identifica com a agressão sofrida contra os personagens nos mangás e animes passa a ter consciência de que aquele não é um fenômeno isolado, que ele não é o único a ser alvo de uma eventual agressão e passa a questionar a legitimidade do ato do agressor, buscando meios para cessar a violência. É responsabilidade dos profissionais de Comunicação e Saúde conhecer e difundir a inovação, isentos de preconceitos surgidos de falta de informação ou gostos pessoais, além de auxiliar crianças e adolescentes a viverem uma vida livre de violência.

Referências

ARBLASTER, A. Violence. In: **The Blackwell dictionary of modern social thought**. United Kingdom: Wiley-Blackwell, 2004.

BANDURA, A. **Social Cognitive Theory of Mass Communication**. *Mediapsychology*, 3, 2001. p. 265-299.

BRASIL, Decreto-Lei n.º 2.848, de 7 de dezembro de 1940. **Código Penal**. Presidência da República, Casa Civil, Subchefia para Assuntos Jurídicos, Rio de Janeiro, 7 de dezembro de 1940; 119º da Independência e 52º da República. Disponível em: <<http://migre.me/5f4Kb>>. Consultado em: 7 jun. 2011.



CALDERONI, I. **O triunfo do gângster**. Disponível em: <<http://migre.me/5gxrq>> Consultado em: 7 jun. 2011.

CONSELHO NACIONAL DE JUSTIÇA. **Bullying**. Cartilha 2010 Justiça nas Escolas. Disponível em: <<http://migre.me/4xsHS>>. Consultado em: 28 abr. 2011.

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

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

ECO, U. **Apocalípticos e integrados**. São Paulo: Perspectiva, 1979.

FOLHA DE S. PAULO. **Estupro é considerado crime hediondo**. Disponível em: <<http://migre.me/5f4tN>>. Consultado em: 7 jun. 2011.

_____, **Justiça proíbe Counter Strike em todo Brasil; Procon tenta recolher jogos**. Disponível em: <<http://migre.me/5gxrq>>. Consultado em: 7 jun. 2011.

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

LEXML Rede de Informação Legislativa e Jurídica. **Bullying**. Disponível em: <<http://migre.me/4x8ny>>. Consultado em: 03 mar. 2011.

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

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

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

NOVA ESCOLA. **Tudo sobre Bullying**. Disponível em: <<http://migre.me/4xrIE>>. Consultado em: 03 mar. 2011.

SATO, C. **Japop – O Poder da Cultura Pop Japonesa**. São Paulo: NSP-Hakkosha, 2007.