

## **Apropriação e hibridação cultural: a 1ª Corrida Naruto de Fortaleza<sup>1</sup>**

Nícolas Paulino Pinto MENEZES<sup>2</sup>

Kleyton Rattes GONÇALVES<sup>3</sup>

Universidade Federal do Ceará, Fortaleza, CE

### **Resumo**

O presente artigo traz como objetivo refletir sobre as trocas culturais no mundo pós-moderno pensado por Canclini (2008). Modificações de hábitos e costumes ocorrem com cada vez mais frequência, favorecidas pelo borramento das fronteiras nacionais através da Internet. Tais comportamentos de apropriação e ressignificação, impulsionados pelos botões “curtir” e “compartilhar” nas redes sociais, geram culturas híbridas formadas pela combinação de diversas outras culturas do globo. Para analisar essa perspectiva, utiliza-se como exemplo a 1ª Corrida Naruto de Fortaleza, evento organizado por fãs fortalezenses do anime japonês que ocorreu em julho de 2016, na orla marítima da Capital cearense.

**Palavras-chave:** antropologia; apropriação cultural; hibridação; Naruto; otaku.

### **Introdução**

Desde o final do século XX, o globo terrestre vivencia um encurtamento de distâncias e assiste às suas fronteiras serem apagadas ou superadas pelo incremento da velocidade dos meios de comunicação, notadamente a Internet. O meio eletrônico, ao converter a realidade em *bytes*, vem desterritorializando a política, a economia, a religião e a cultura. Através do compartilhamento de filmes, séries, novelas, desenhos, revistas, documentários, artigos, sites e eventos, culturas distintas são incorporadas a sociedades culturalmente diferentes.

Nesse contexto, muito se tem falado na expressão “cultura da mídia”. Para Douglas Kellner (2001), ela tem a vantagem de designar tanto a natureza quanto a forma das produções da indústria cultural e seu modo de produção e distribuição. Desta forma, termos ideológicos como “cultura de massa” e “cultura popular”, cujo foco é a atuação dos produtores de conteúdo, podem ser postos de lado e as reflexões podem priorizar o circuito no qual a cultura é produzida, distribuída e consumida.

Dentro dessa cultura da mídia, um dos conceitos-chave é o da “Convergência”. Para Henry Jenkins, esta não deve ser compreendida apenas dentro de um processo tecnicista

---

<sup>1</sup> Trabalho apresentado na Divisão Temática de Estudos Interdisciplinares, da Intercom Júnior – XII Jornada de Iniciação Científica em Comunicação, evento componente do XXXIX Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação.

<sup>2</sup> Estudante do 6º semestre do Curso de Jornalismo da UFC. Email: [nicolaspaulinom@gmail.com](mailto:nicolaspaulinom@gmail.com)

<sup>3</sup> Orientador do trabalho. Professor do Departamento de Ciências Sociais da UFC. Email: [rattesufc@gmail.com](mailto:rattesufc@gmail.com)

que abrange a mistura de diferentes funções e linguagens dentro de aparelhos como TVs, rádios e celulares. Em vez disso, a convergência “representa uma transformação cultural, à medida que consumidores são incentivados a procurar novas informações e fazer conexões em meio a conteúdos de mídia dispersos” (JENKINS, 2009, p. 30).

Nesse contexto, conforme Nestor Garcia Canclini, a chamada globalização vem gerando culturas híbridas, formadas pela mescla e pela ressignificação de símbolos e signos culturais de diferentes sociedades através de processos de decodificação e apropriação. O autor entende:

(...) por hibridação processos socioculturais nos quais estruturas ou práticas discretas, que existiam de forma separada, se combinam para gerar novas estruturas, objetos e práticas. Cabe esclarecer que as estruturas chamadas discretas foram resultado de hibridações, razão pela qual não podem ser consideradas fontes puras (CANCLINI, 2008, p. XIX).

Para Canclini, essa cultura pura não existe, uma vez que cada troca entre indivíduos de tradições distintas implica na constante mutação da cultura de cada um deles. Seria impossível, portanto, voltar ao estado cultural original porque ele passa a agregar novos símbolos à medida que perde outros.

Atualmente, todos os dias, a cultura da convergência vem se desenvolvendo sem que saibamos de fato o que ela é, como funciona, que implicações sociopolíticas trará daqui a algum tempo. A hibridação cultural acontece e passa despercebida por grande parte da população; pelos jovens da “geração internet” (TAPSCOTT, 2010), nascidos junto com a rede mundial de computadores, na década de 1990, talvez já tenha sido naturalizada. Nas redes sociais, por exemplo, o botão “compartilhar” permite a apropriação e a propagação de ideias sem que se reflita, a fundo, o que tal atitude representa.

## Otakus

O termo “otaku” é um exemplo dessa hibridação. No Japão, ele possui um significado depreciativo, algo como “viver num casulo”. O termo foi criado em 1983, pelo escritor Akio Nakamori, “para definir pessoas que se isolam do mundo real, vivendo apenas em função de quadrinhos, videogames, seriados, culto a cantores” (NAGADO, 2007, p. 9). No Brasil, no entanto, “otaku” é utilizado para fazer referência às pessoas que admiram a cultura *pop* japonesa, como mangás e animes, sem o tom depreciativo original.

Os mangás ou revistas em quadrinhos japonesas são um dos principais meios, senão o maior, de difusão da cultura japonesa no Ocidente. Se um mangá faz sucesso no Japão,

ele se torna anime (ou desenho animado) que, se também fizer sucesso, possibilita a criação de novos produtos, como filmes, jogos eletrônicos e outros materiais de consumo. Como analisa Luyten (2000), os mangás fazem parte da cultura e do cotidiano dos japoneses:

Todos lêem quadrinhos no Japão: crianças, adolescentes, executivos, operários, donas de casa e idosos. O poder de atração que os mangás exercem é muito grande. Por meio da leitura, os leitores [...] se identificam com os personagens que retratam situações vividas no dia-a-dia ou revelam anseios e sonhos escapistas. Note-se que a editoração das revistas tem público, faixas etárias direcionadas. A temática das histórias percorre desde a aventura ou ficção científica até as histórias de amor ou cômicas. Muitas delas são baseadas no sentimentalismo tradicional japonês em grande contraste com cenas de violência e sexo que fazem saltar aos olhos de qualquer observador ocidental (LUYTEN, 2000, p. 13-14).

Além da penetração dos quadrinhos japoneses no mercado editorial brasileiro, surgem também eventos temáticos que se dedicam a explorar a cultura do país asiático a cada ano. Em Fortaleza, por exemplo, a Super Amostra Nacional de Animes (Sana) ocorre anualmente no mês de julho, engloba atividades como exibição de animes, concursos de *cosplay*<sup>4</sup>, jogos de tabuleiro e de videogame e apresentações de J-pop<sup>5</sup> e reúne milhares de fãs da cultura japonesa e da cultura *pop*.

Ao abordar a relação de otakus paulistas com os produtos culturais com os quais se relacionam, Victor Eiji Issa (2015) parte da reflexão de que a realidade é a fonte na qual se encontram as referências simbólicas pelas quais as ficções podem ser lidas; por outro lado, estas fornecem novas referências capazes de influir na maneira de pensar, sentir e agir. Para o pesquisador, especificamente no caso dos otakus, o vínculo deles com os mangás e os animes “exerce influência sobre sua visão de mundo e sobre o modo como agem em seu cotidiano” (ISSA, 2015, p. 15). Isso porque:

Mangás e animes são produções que buscam incorporar elementos (palavras, roupas, tecnologias, descobertas científicas, ideias) que crianças, jovens e adultos encontram em seu cotidiano. [...] Elas buscam se aproximar da realidade tanto no que diz respeito aos traços (o modo de desenhar) como também pelo fato de que os personagens destas séries possuem uma personalidade, uma história de vida, expressam ideias, sentimentos, emoções. As tramas narradas são como novelas, ou seja, não são episódios únicos [...] mas sim uma história contínua na qual pouco a pouco o espectador vai conhecendo cada vez mais sobre os personagens, fazendo com que este vá se aproximando, se afeiçoando, se identificando com certos personagens (ISSA, 2015, p. 44).

<sup>4</sup> Prática de vestir-se e comportar-se como um personagem de filme ou animação.

<sup>5</sup> Abreviação de *Japanese Pop*, designa um gênero musical voltado principalmente para jovens que utiliza instrumentos modernos, como baixo, bateria e guitarra.

Porém, para o autor, a despeito da grande quantidade de elementos surreais presentes nessas narrativas, a ficção não traz simples devaneios imaginados. “As ficções apresentam eventos que, ainda que fantasiosos, são interligados de uma forma que, espera-se, será tida como coerente” (ISSA, 2015, p. 66). Deste modo, os fãs realizam um esforço para saírem de seu lugar comum e poderem enxergar o exótico com novas lentes.

### **O ninja de uniforme laranja**

*Naruto* foi uma série de quadrinhos japoneses escrita e ilustrada por Masashi Kishimoto, entre 1999 e 2014. A partir de 2002, os quadrinhos foram adaptados para uma série televisiva animada, cuja primeira fase teve 220 episódios. A segunda fase, intitulada *Naruto: Shippuden* (“Crônicas do Furacão”, em português), estreou em 2007 e, até o momento, continua em produção. Além dos mangás e da série de TV, a franquia é composta por filmes, OVAs<sup>6</sup>, cartões colecionáveis, jogos de videogame, brinquedos, roupas e diversos outros produtos.

O eixo central da história gira em torno do personagem cujo nome dá título à obra. Naruto é um garoto órfão e habitante da Vila Oculta da Folha (Konohagakure no Sato), mantida por guerreiros ninjas. Ele tem o sonho de se tornar Hokage, o líder supremo da Vila, e ser reconhecido por sua força e talento. No entanto, Naruto precisa viver com o estigma de ter selado dentro de si o espírito demoníaco da Raposa de Nove Caudas, que destruiu parte da Vila quando ele nasceu. Ao longo da vida, o menino se viu afastado da comunidade local por ser visto como a personificação do próprio monstro.

*Naruto* possui um vasto número de personagens que são ninjas, apesar de a Vila também ser constituída por civis comuns. Aqueles que têm a pretensão de se tornarem ninjas precisam passar por uma seleção e ingressar na Academia Ninja. Depois do curso de formação básica, eles são divididos em equipes com três ninjas novatos (ou *genins*) e supervisionados por um professor mais experiente (o *sensei*). Às diferentes equipes são designadas missões de acordo com o desempenho e a aptidão de seus membros. Caso desejem evoluir para um nível mais alto, eles passam por um novo exame para serem qualificados como ninjas intermediários (*chuunins*) e, posteriormente, como ninjas de elite (*jounins*).

---

<sup>6</sup> Original Video Animation, episódios de animes lançados diretamente em vídeo (VHS, DVD ou Blu-ray) sem exibição prévia na televisão ou no cinema.

O contexto espacial e temporal do anime remete ao Japão feudal, uma vez que o mapa da história se divide em grandes blocos de terra pertencentes a cinco países diferentes, cuja administração é de responsabilidade dos daymiôs (senhores feudais). Já as Vilas ninjas se localizam dentro dos países, mas são geridas pelos Kages, que possuem autonomia frente aos daymiôs.

Também remetendo ao Japão feudal estão os meios de transporte: a maior parte das locomoções é feita a cavalo, em liteiras ou em carroças. No entanto, como os ninjas precisam realizar missões, muitas vezes urgentes, em terras distantes, e vez ou outra se envolvem em guerras, nas quais se enfrentam utilizando *kunais* (espécie de faca), *shurikens* (pequenas estrelas de ferro) e *jutsus* (técnicas especiais que utilizam elementos da natureza, como água, fogo, terra e ar), eles precisam de uma forma rápida de locomoção: no caso, as próprias pernas.

Em *Naruto*, os guerreiros frequentemente estão correndo, mas não da forma tradicional. Eles precisam esticar as mãos e os braços para trás para diminuir a resistência do ar e otimizar a performance. Os ninjas treinam por anos para aumentar a força nas pernas, nas quais é aplicado um poder fictício (chamado *chakra*) que torna o estilo de corrida eficaz.

Em Fortaleza, no calçadão da Praia de Iracema, cartão-postal da orla da capital cearense, cerca de 30 fãs do anime realizaram a 1ª Corrida Naruto de Fortaleza. Na tarde do dia 11 de junho de 2016, alguns deles, vestidos como seus personagens favoritos, saíram em disparada reproduzindo a forma de corrida vista no desenho animado. O evento foi organizado via Facebook, no qual quase três mil pessoas confirmaram presença até a manhã do dia 11.

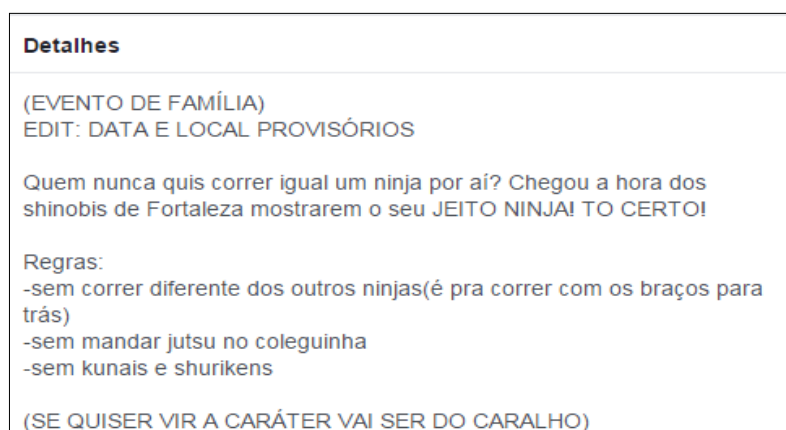


Figura 1: Regras do evento.

A Corrida Naruto viralizou nas redes sociais após um vídeo de apenas 12 segundos ser postado na plataforma de vídeos YouTube, por um dos participantes<sup>7</sup>. Com o “sucesso” da ação, uma nova corrida foi marcada para o dia 24 de julho<sup>8</sup>, também na Beira Mar. Outro grupo se reuniu para realizar a Corrida no mesmo dia, mas em outro local, durante a Super Amostra Nacional de Animes (Sana) 2016. Além disso, diversas outras capitais e cidades brasileiras, como São Paulo, João Pessoa e Brasília, também marcaram suas próprias edições do evento<sup>9</sup>.

## Metodologia

Analisar narrativas individuais, através de comentários sobre temas, vivências e emoções evidenciadas pelos fãs das séries, permite aferir a influência dos animes, com suas histórias e personagens, sobre eles. Isso porque os personagens do anime, neste caso, *Naruto*, podem se tornar símbolos para algumas pessoas, pois, em todo aquele universo, existem tantos personagens com ídoles e motivações diferentes que o processo de identificação com algum deles se torna fácil. Clifford Geertz afirma:

Acreditando, como Max Weber, que o homem é um animal amarrado a teias de significados que ele mesmo teceu, assumo a cultura como sendo essas teias e a sua análise; portanto, não como uma ciência experimental em busca de leis, mas como uma ciência interpretativa, à procura do significado (GEERTZ, 1989, p.4)

Além disso, segundo ele, a cultura pode ser entendida como um “sistema de concepções herdadas expressas em formas simbólicas por meio das quais os homens comunicam, perpetuam e desenvolvem seu conhecimento e suas atividades em relação à vida” (1989, p.66).

Nesta análise, compartilha-se a ideia de Geertz de que são essas teias de significados que permitem que ideias, emoções e ações possam ganhar significado; contudo, tais significados não são natos aos humanos, mas sim aprendidos aprendidos através das vivências cotidianas.

---

<sup>7</sup> MOREIRA, Jordan. **Primeira "corrida Naruto" de Fortaleza.** Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=PHxnZX9MnQM>>. Acesso em: 30 jun. 2016.

<sup>8</sup> 2ª Corrida Naruto Fortaleza acontece em julho. **O Povo**, Fortaleza, 20 jun. 2016. Disponível em: <<http://www.opovo.com.br/app/divirta-se/2016/06/20/noticiasdivirtase.3626347/2-corrida-naruto-fortaleza-acontece-em-julho.shtml>>. Acesso em: 30 jun. 2016.

<sup>9</sup> VEJA como foi a primeira Corrida Naruto, em Fortaleza! **R7**, São Paulo, 13 jun. 2016. Disponível em: <<http://noticias.r7.com/hora-7/veja-como-foi-a-primeira-corrida-naruto-em-fortaleza-13062016>>. Acesso em: 30 jun. 2016.

Portanto, a forma como os fãs de *Naruto* se relacionam e interpretam os produtos mangá e anime pode ajudar o pesquisador a entender melhor de quem se tratam os entrevistados e como eles entendem e significam aquele universo. Como salientam Portes e Haig,

A metodologia narrativa permite que o entrevistado se sinta livre para falar sobre si mesmo e sobre seus programas favoritos, o que favorece que padrões de ordem arquetípica venham à tona e possam ser analisados pelo pesquisador. Esses padrões podem ser tidos como responsáveis por uma influência na forma com que o entrevistado vê o mundo, mas também como o mundo o vê, pois aquele padrão representa a sua imagem e a sua identidade perante os outros. (PORTES & HAIG, 2013, p. 260).

Por isso, decidiu-se que o principal meio de recolhimento de dados sobre a concepção e o desenvolvimento do evento seriam entrevistas com os idealizadores da 1ª Corrida *Naruto* de Fortaleza. Após uma pesquisa na página do evento no Facebook, descobriu-se que a Corrida havia sido organizada por uma página fictícia intitulada “Madara Uchiha”, nome de um dos principais personagens da segunda fase da saga de *Naruto*. Após um primeiro contato com a página, descobriu-se que ela é administrada por duas pessoas: a servidora pública Isabelle Cristine (mais conhecida como Belle), de 23 anos, e o estudante Edson Sales, de 21, ambos naturais de Fortaleza.

### A Corrida *Naruto*

Indagada sobre quando começou a assistir ao anime, Belle contou que foi por volta dos oito anos de idade. Depois, passou a ter contato com outras séries japonesas, como *One Piece*, e a fazer *cosplay*. Conforme Belle, a ideia da Corrida *Naruto* surgiu de Edson como forma de homenagear o anime. Segue um trecho da entrevista:

**Pesquisador:** Você é fã de *Naruto*?

**Belle:** Todos somos

**Pesquisador:** Tem algum(a) personagem com quem você se identifica?

**Belle:** Sakura

**Pesquisador:** Por quê?

**Belle:** Apesar de ela ser uma ninja de nível médio... tem determinação... e me identifico com sua personalidade... ela sempre defende quem ama...

**Pesquisador:** E o que você acha que o anime tem que fez com que a Corrida acontecesse na realidade?

**Belle:** Eu acho que a capacidade que o *Naruto* tem de superar as dificuldades, msm sendo um excluído ele consegue fazer a diferença e surpreender a todos. Mt gente se identifica com isso, acho que a corrida é uma maneira que as pessoas acharam pra mostrar esse sentimento ou semelhança com o personagem



Ao narrar uma briga de galos em Bali, Geertz (1989) fala que qualquer forma de arte gera um construto de temas que podem se tornar “reais” e significativos, compreensíveis à experiência comum, se forem ordenados em uma estrutura globalizante inteligível. Em suas respostas, Belle demonstrou uma leitura mais emotiva sobre a própria relação com a história do anime. Percebe-se que ela tem facilidade de se enxergar em determinados aspectos da narrativa e de interagir a ficção com sua realidade individual. Neste caso, Belle sabe que *Naruto* é uma ficção, mas enumera as características de Sakura como se estivesse perante um ser de carne e osso. Em sua fala, nota-se a ordenação de uma série de temas como “determinação”, “amor” e “superação”.

O que também chama a atenção na segunda fala de Belle é a evidenciação de um caráter tradicional das narrativas japonesas, como aponta Ruth Benedict na obra *O crisântemo e a espada* (1972): o esforço dos personagens para superar as intempéries da vida e conquistar os próprios sonhos.

O que exige força de vontade vem a ser a mais admirada virtude no Japão. O fato de ser tão raro um “final feliz” nas novelas e peças japonesas é coerente com essa posição deles. As plateias populares americanas anseiam por soluções. Querem acreditar que as pessoas vivam felizes para sempre. Querem estar certas de que sejam recompensadas por sua virtude. [...] É muito mais agradável ver tudo sair bem para o herói. As plateias populares japonesas assistem debulhadas em lágrimas o protagonista chegar ao seu fim trágico e a adorável heroína ser assassinada devido a uma giro da roda da fortuna. Tais enredos constituem os pontos altos do entretenimento de uma noite. São o que as pessoas vão ver no teatro. Mesmo os seus filmes modernos são construídos sobre o tema dos sofrimentos do herói e da heroína. [...] O seu sofrimento não advém do julgamento de Deus sobre eles. Revela que cumpriram a todo custo o seu dever sem que nada — desamparo, doença ou morte — os desvie do verdadeiro caminho (BENEDICT, 1972, p. 163-164).

Por outro lado, o pesquisador entrou em contato com Edson através da página do Facebook. Ao perguntar quem estava respondendo às perguntas naquele momento, o perfil respondeu: “O madara! EUAHUEAHUA Faça as perguntas, eu irei responder ^^”. Como, em outra aba, o pesquisador estava conversando com Belle, perguntou quem estava gerindo a página. Ela confirmou se tratar de Edson. Porém, em momento algum ele deixou transparecer sua identidade real. O pesquisador decidiu manter a conversa daquela forma, respeitando a escolha do estudante.

**Pesquisador:** De onde surgiu a ideia de fazer uma Corrida Naruto em Fortaleza?

**Madara Uchiha:** HAI!... você um dia já desejou revolucionar? Fazer uma ideia ser tão grande ser tão grande ao ponto de virar uma realidade?



**Madara Uchiha:** Antes de eu responder... aprenda um pouco: “A lei da mente é implacável. O que você pensa, você cria; O que você sente, você atrai; O que você acredita, torna-se REALIDADE.” Buda

**Madara Uchiha:** a ideia surgiu... por causa do anime naruto. se não... não teria tanta repercussão.. e você não estaria aqui.. falando conosco.

**Pesquisador:** E por que reproduzir justamente o modo como os shinobis correm?

**Madara Uchiha:** pq sou o madara

Baseado na primeira resposta, recorro novamente ao pesquisador Victor Eiji Issa, quando ele relata perceber a inversão entre ficção e realidade em um evento relacionado a animes:

O mundo da realidade, o “real”, o “concreto”, está sempre associado àquilo que é ordinário. A ficção aparece sempre relacionada ao extraordinário. O que se busca em um evento não é tornar ordinária a ficção, mas sim tornar concreto o extraordinário (ISSA, 2015, p. 128).

Provavelmente, um conjunto de características do anime reverberou de tal forma na formação de Edson que ele sentiu a necessidade de torná-lo real, ainda que apenas por uma tarde. E, apesar de a última frase não responder necessariamente à pergunta, ela diz muito sobre o organizador. Para contextualizar, explica-se que Madara Uchiha (ou Uchiha Madara, em japonês), foi um dos ninjas legendários da História Shinobi. Ele foi cofundador da Vila Oculta da Folha e buscava uma era de paz.

No entanto, foi corrompido pela noção de poder e, após uma grande batalha, foi morto por um de seus amigos. Apesar disso, Madara conseguiu reescrever sua morte e ressuscitou décadas depois, com o intuito de submeter toda a humanidade ao Mugen Tsukuyomi (“Leitor da Lua Infinito”, em português literal), técnica que coloca as pessoas num estado de ilusão que pode ser reescrito repetidas vezes por seu mentor.

Nas redes sociais, alguns participantes relataram que não encontraram Madara durante a Corrida, supondo que, na verdade, a página do organizador fosse uma *ghost*<sup>10</sup>. Outros disseram que os competidores haviam caído no Tsukuyomi. Edson explicou que não correu, mas que esteve presente no evento. Quando o pesquisador perguntou sobre a questão dos corredores terem caído na ilusão de Madara, ele respondeu: “é porque ninguém sabe quem é o madara. *Mais* depois vou fazer *uns pôster* avisando quem são os organizadores. *Pro* povo ver quem são e pedir informação algo do tipo, organizar a largada e tal”. Possivelmente, ao escolher comportar-se como o personagem da ficção, o estudante

---

<sup>10</sup> Página fictícia.



Na interpretação deste pesquisador, as falas de Edson estão permeadas de afeição pelo anime. Ao conceber a Corrida Naruto, ele não pensou no fato de se estar apropriando uma cultura fictícia baseada na cultura japonesa, mas sim de prestar uma homenagem à história com a qual se identifica. Tecendo conversas através da página do evento no Facebook, os fãs fortalezenses que foram para a 1ª Corrida, somados aos que se preparam para a 2ª, geram aproximações e fazem novas trocas como semelhantes, para os quais o anime *Naruto* surge como expressão simbólica de agregação.

### **Considerações**

Ao tornar a Corrida Naruto uma realidade, através de um grupo socialmente organizado a partir do consumo do bem simbólico que é um anime, os participantes desconstruíram e reconstruíram uma forma de interpretar o mundo, experimentando-o de modo particular. A cultura *pop* japonesa foi usada, neste caso, como pano de fundo da formação de uma prática social que transpôs a fronteira ficção/realidade e operou numa lógica intercultural propagada pelos meios de comunicação.

A reapropriação e a ressignificação daquela cultura foi feita pelos fãs de *Naruto* não de forma passiva, mas com movimentos de afeição, identificação e pertencimento. Por meio da experiência da Corrida, eles acionaram estratégias próprias que permitiram estar em fronteira, tanto pela sensação autêntica de estarem dentro do anime quanto pela transposição da narrativa para um contexto físico real, ressignificando a Beira Mar de Fortaleza como espaço da prática.

A convergência cultural que a mídia proporciona permite que a cultura japonesa exerça um fascínio novo sobre os fãs do Ocidente. Ao ler mangás ou assistir aos animes, eles entram em contato com estilos de vida, religiões, ideologias e hábitos que, à primeira vista, podem parecer exóticos, mas que depois vão sendo desmistificados e muitas vezes incorporados ao próprio repertório cultural deles, cultivando um imaginário repleto de heróis, romances, tragédias, seres sobrenaturais e lugares místicos.

Com esses movimentos de ir e vir, cria-se uma cultura global e globalizante; mas, ao mesmo tempo, determinados grupos buscam o fortalecimento das culturas regionais como forma de resistência e de manutenção das memórias de uma população. Particularmente, para a Antropologia, todo esse cenário desemboca no desafio de sistematizar conhecimentos sobre formas culturais híbridas, desterritorializadas e fragmentadas, que

tanto possuem características específicas como características próprias de outras culturas espalhadas ao redor do mundo.

## Referências

BENEDICT, Ruth. **O crisântemo e a espada: padrões da cultura japonesa**. São Paulo: Ed. Perspectiva, 1972.

CANCLINI, Nestor Garcia. **Culturas híbridas: estratégias para entrar e sair da modernidade**. Trad.: Heloísa Pezza Cintrão, Ana Regina Lessa. Ed.6. São Paulo: Editora da Universidade de São Paulo, 2006.

CAVALCANTE, João Paulo Braga. **Conexões entre o mundo online e a vida “off-line”:** otakus e cultura de consumo na era da internet. 2008. Dissertação (Mestrado em Sociologia) – Centro de Humanidades, Universidade Federal do Ceará, Fortaleza, 2008.

CUNHA, Manuela Carneiro da. "Cultura" e cultura: conhecimentos tradicionais e direitos intelectuais. *In: Cultura com aspas e outros ensaios*. São Paulo: Cosac Naify, 2009.

GEERTZ, Clifford. **A interpretação das culturas**. Rio de Janeiro: LTC Editora, 1989.

ISSA, Victor Eiji. **Otaku: um sujeito entre dois mundos**. 2015. Dissertação (Mestrado em Antropologia Social) – Faculdade de Letras, Filosofia e Ciências Humanas, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2015.

JENKINS, Henry. **Cultura da Convergência**. São Paulo: Aleph, 2009.

KELLNER, Douglas. **A cultura da mídia: Estudos culturais: identidade e política entre o moderno e o pós-moderno**. Bauru, SP: EDUSC, 2001.

LUYTEN, Sonia Bibe. **Mangá: o poder dos quadrinhos japoneses**. 2. ed. São Paulo: Hedra, 2000.

NAGADO, Alexandre. **Almanaque da cultura pop japonesa**. São Paulo: Via Lettera, 2007.

PORTES, Gustavo Pereira; HAIG, Edward. Busca por uma metodologia da influência dos animes em jovens brasileiros – uma perspectiva pós-junguiana. *In: Matrizes*, São Paulo, v.7, n. 1, p. 247-262, jan./jun. 2013.

TAPSCOTT, Don. **A hora da geração digital: como os jovens que cresceram usando a internet estão mudando tudo, das empresas aos governos**. Rio de Janeiro: Agir Negócios, 2010.

WOODWARD, Kathryn. Identidade e diferença: uma perspectiva teoria e conceitual. *In: Identidade e diferença: a perspectiva dos Estudos Culturais*. Tomaz Tadeu da Silva (Org.). Petrópolis, RJ: Vozes, 2014.