Revista de Ciências Humanas e Sociais | ISSN: 2447-0244
v. 4, n. 2, jan-jul. 2018.
Missões

JOVENS DE CHAPA E CRUZ: CONSUMO DE MANGÁS PARA A PRODUÇÃO DE SENTIDOS

CHAPS AND CROSS YOUNG: CONSUMPTION OF MANGA FOR THE PRODUCTION OF MEANINGS

Cleusa Albilia de Almeida[1]

RESUMO: O artigo traz reflexões sobre a produção e recepção de textos de mangá, de jovens estudantes da cidade de Cuiabá - MT. Previamente conhecidos por seu envolvimento com mangá, foram selecionados jovens do Instituto Federal de Ciências e Tecnologias e de Instituto privado e de uma universidade pública. A metodologia de abordagem qualitativa requereu o procedimento de observação, de entrevista semi-estruturada e de grupo focal, após leitura conjunta de Mangás. O cenário se configurou como espaço privilegiado para se saber que sentidos atribuem àqueles textos. Isto implica falar sobre: condições de produção que nos remetem às histórias de leitura, razão das preferências por Mangá; que significados verbais e não-verbais veiculam os Mangás.

Palavras-chave: Leitura; produção de sentidos; jovens.

ABSTRACT: The article reflects on the production and reception of manga texts by young students from the city of Cuiabá - MT. Previously known for his involvement with manga, young people were selected from the Federal Institute of Science and Technology and a private institute and a public university. The methodology of qualitative approach required the procedure of observation, semi-structured interview and focus group, after reading Mangás jointly. The scenario has been configured as a privileged space to know what meanings are attributed to those texts. This implies talking about: conditions of production that refer us to the stories of reading, reason for preferences by Manga; what verbal and non-verbal meanings Manga.

Keywords: Reading; production of meanings; young.

INTRODUÇÃO

Tornou-se senso comum comentar que jovens não leem. É uma reclamação de professores, pais, com eco na mídia em geral. Entende-se por isso, que não há qualquer procedimento de leitura por eles. Não é preciso pesquisar para se constatar o contrário: eles leem textos escritos, não verbais, midiáticos, hipermidiáticos etc. O que talvez eles não leiam sejam os textos completos do jornal diário, cuja tessitura não prescinde de critérios de textualidade. Esta observação não se restringe aos jovens, mas a leitores deste momento cuja pressa e foco em pequenos textos e manchetes, como também em textos audiovisuais,

[1] Pós-doutora em Educação (UFMT), doutora em Ciências da Comunicação (UNISINOS), mestra em Estudos de Cultura Contemporânea (ECCO/UFMT) e professora na Faculdade de Educação INVEST e na Escola Estadual Raimundo Pinheiro – SEDUC/MT.

justificam a não leitura do texto escrito de livros, artigos, leis, revistas, enfim, que exigem tempo diferenciado, conhecimento da língua escrita-padrão e temas múltiplos.

Para se constatar que eles leem, basta conviver com eles, como pais, professores e amigos. O que leem é a questão. Temos observado que os escolhidos são os que transitam na internet de modo geral, nas redes sociais, como virais, memes, tiras gibis, revistas semanais endereçadas a eles, que trazem sugestões de livros, discos, filmes e vídeos. Assistem a filmes e principalmente a produtos audiovisuais do *Facebook, Instagram, Linkedin* e *Youtube*.

O espectro é muito variado e, quase sempre, com predileção por *best-sellers* como Senhor dos Anéis, Harry Potter, Saga Crepúsculo[2], entre tantos outros. Percebem-se aqui os mais variados temas e tipos de signos com seus arranjos nas sequências intertextuais e interdiscursivas, que funcionam com seus nexos históricos, sociais, culturais, imaginativos como produtoras de sentidos.

Chamou-nos a atenção sobre este grupo de Cuiabá, que se reúne para produzir, ler e discutir sobre mangá, desdobrando-se suas preferências também pelos anime e pelo *cosplay.*

Poderíamos ter iniciado nossa investigação pelos conceitos de cultura, que recomendariam estranhamento. Todavia, nos ativemos ao conceito de cultura de Quéau: "O que é cultura? É aquilo que pode dar a toda pessoa razões para viver e ter esperança. È o que pode dar meios de agir a fim de aumentar a beleza e a sabedoria no mundo" (QUÉAU,2002, p. 460).

Levamos em consideração também a concepção de cultura que é a de repartir sentidos conjuntamente, isto é, todos os jovens trazem consigo suas próprias ideologias e culturas recebidas e ao longo do caminho vão acrescentando ou mesmo adaptando suas concepções e conceitos.

O embasamento teórico metodológico é semiodiscursivo. O aspecto sígnico, o discurso diferenciado foi privilegiado na leitura conjunta dos mangás. A análise discursiva das entrevistas foi efetuada a partir da interlocução ativa, considerando que o "sentido se constitui, pois, não em conjunto de regras abstratas mas, nas práticas sociais e culturais [...] no espaço intervalar que permite apreender a natureza dos procedimentos dialógicos e interativos" (CITELLI, 2000, p.53-54).

[2] Pesquisa realizada no Programa de Estudos de cultura Contemporânea: dissertação de Mestrado: Transmidiação: Jovens e o processo de reconstrução de sentidos da Saga Crepúsculo.

JOVEM, CULTURA E MANGÁ

Mangá[3] é o nome dado às histórias em quadrinhos de origem japonesa. A palavra surgiu da junção de outros dois vocábulos: **man**, que significa involuntário, e **gá**, imagem. Diferenciam-se dos quadrinhos ocidentais pela origem e por se utilizar de uma representação gráfica peculiar: o alfabeto japonês se compõe de ideogramas que não só representam sons, mas também ideia; o texto e as onomatopeias, fazem parte da arte. A ordem de leitura do mangá também é diferente: um livro japonês começa pelo que seria o fim de uma publicação ocidental. Além disso, o texto é disposto da direita para a esquerda. Outra característica peculiar do mangá é que eles são publicados em volumes de mais ou menos 200 páginas cada, o que permite aos autores criarem histórias mais longas e aprofundadas. É comum ver várias páginas só de imagens, sem diálogos, e também ações que se desenrolam por muitos quadrinhos e abordadas por diferentes pontos de vista.

Groppo (2000, p. 8) afirma que a juventude é uma categoria social que é simultaneamente uma representação social e cultural "fabricada pelos grupos sociais ou pelos próprios indivíduos tidos como jovens, para significar uma série de comportamentos e atitudes a ela atribuídos" e, além disso, uma situação vivida em comum por certos indivíduos.

Entende-se por cultura juvenil um sistema de valores atribuídos à juventude, aos quais jovens de diferentes meios e condições sociais aderem, se diferenciando de acordo com a classe social e histórias de vida. Assim, diferentes juventudes e formas de interpretá-las podem ser agrupadas em duas correntes teóricas. A corrente geracional destaca o aspecto unitário da juventude, entendendo-a como uma 'fase da vida'. Aqui, cultura juvenil se define pela relativa oposição à cultura das gerações anteriores. Em consequência, tende-se a atribuir à delinquência juvenil o desajustamento dos jovens ao comportamento preconizado pelos

[3] O termo mangá surgiu em 1814, nos hokusai mangá, que mostram caricaturas e ilustrações sobre a cultura japonesa. O mangá moderno tem influência dos cartuns ocidentais e de quadrinhos clássicos da Disney; e é basicamente uma criação de Osamu Tezuka, com Shin Takarajima ("A Nova Ilha do Tesouro"), de 1947. A obra de Tezuka definiu as características do mangá, como expressões faciais exageradas, elementos metalingüísticos (linhas de velocidade, grandes onomatopéias etc.) e enquadramentos cinematográficos para aumentar o impacto emocional. O artista - falecido em 1989 - foi tão influente que é chamado de Deus Mangá. (https://pt-br.facebook.com/pages/Zona-Otaku/129210627289042;homemdeferrodeosso.blogspot.com; zmangasanimes.wordpress.com/2015/07/.

mais velhos já que a cada geração se identificam correntes de jovens que aceitam o que existe socialmente (tradições, instituições, etc.) e os que se rebelam (PAIS, 2003). A corrente classista interpreta a juventude a partir da reprodução social entendida em termos da reprodução das classes, sendo a transição para a vida adulta determinada pelas desigualdades sociais. Aqui as culturas juvenis são apresentadas como 'culturas de resistência', isto é, negociadas num contexto determinado pelas relações de classe.

Ao observar e conversar com os jovens selecionados para a pesquisa, notamos, sobretudo, o desejo de modificar, ou mesmo o de rememorar, o novo, aquilo que lhes foi apresentado. De maneira que, como fator para continuar a observação com mais cuidado, a percepção de que os jovens têm uma consciência diferente de cultura e de consumo é de suma importância, já que o modo de consumo cultural nem sempre é reconhecimento como cultura, mas como gosto, seja grupal ou individual, talvez um modo de performizar as crenças.

METODOLOGIA: O PROCESSO

Por ser parte de uma pesquisa de maiores dimensões, para este enfoque, especificamente, que é o de produção de sentidos de mangá, decidimos, a par da recuperação de concepções teóricas, conversar/entrevistar os jovens leitores de mangá. Foram feitos contatos anteriores via internet, através do facebook, e-mails entre outros; acompanhamos os jovens em suas reuniões e elaboramos questões, cujas respostas não tinham única expectativa, mas inúmeras possibilidades. Na tentativa de lhes dar liberdade de responderem, conforme pensam, a entrevista foi semiestruturada, sempre prescrutando-lhes os sentidos atribuídos ao mangá. As perguntas levaram em conta o contexto de situação desses jovens em Cuiabá, sua relações de amizade, preferências. A contribuição da Análise do Discurso, através do funcionamento discursivo, possibilitou que a entrevista se caracterizasse como prática discursiva e não meramente perguntas e respostas. Da tentativa de entrevistarmos um por um, resultou que separados apresentavam alguma dificuldade, juntos pareceram-nos mais dispostos à interlocução que pretendíamos. Dessa forma, optamos por fazermos um grupo focal.

Consideramos adequado entrevistá-los em grupo, alinhando-nos a Bauer e Gaskell que atribuem características a entrevista de grupo, tais como: sinergia que emerge da interação social: o grupo é mais que a soma de suas partes; é possível observar de atitude e mudança de opinião e a liderança de opinião e, ainda, nível de envolvimento emocional maior do que a entrevista individual (BAUER E GASKELL, 2013, p.76).

ONDE SE DÃO AS PRODUÇÕES DE SENTIDOS: O ESPAÇO DE ESTAR-JUNTO

A loja *Rush*[4] foi aberta com o interesse de receber jovens que gostam de jogar e jovens leitores e consumidores da Cultura Japonesa. Esta loja foi fundada em 16 de novembro de 2012, por jovens recém-formados, sendo dois sócios que também consomem esses jogos específicos e diferentes. Esse espaço foi pensando para ser um local de encontro, de troca de ideias, ou de jogar seja nas mesas os grupos de amigos ou os games nos computadores.

É um ambiente agradável e climatizado, quem frequenta o espaço se sente a vontade, pode conversar, ver jogos e aprender antes mesmo de comprar os próprios, vendem produtos como camisetas, colares dos personagens em destaque, *bottons*, bonés, livros e jogos em multiplicidade desde os mais leves aos exigentes em atenção e conhecimento sobre o assunto. Segundo Deadpool[5] um dos entrevistados, os jogos podem tirar a alma quando não se sabem as jogadas.

Nesse ambiente são realizados eventos para esses jovens que além de clientes, são convidados a sugerir, produzir e realizar atividades que envolvem eventos pequenos, no espaço da própria loja e eventos maiores onde necessitam locar o espaço para a realização.[6] Foram 05 os jovens entrevistados. Inserem-se na faixa etária entre 17 a 26 anos de idade.

São 03 estudantes da IFMT. E dois são estudantes de graduação e trabalham em suas respectivas áreas. Um como professor de idiomas – faz letras na UFMT e outro faz Direito na UNIVAG e trabalha no próprio escritório.

Os entrevistados residem em Cuiabá- MT: Renan Riva, Thiago moram em Cuiabá, no bairro Jardim das Américas (população de alto pode aquisitivo), Letícia Alves, no bairro Praeiro (poder aquisitivo médio) e Waleska e Gabriel moram no Jardim Califórnia (população de alto poder aquisitivo).

Segundo os entrevistados**,** eles não pertencem e não têm um grupo especifico, porém aderem aos eventos da cultura pop. Os entrevistados não participam de todas as atividades, uns vão para a loja Rush e se sentem parte de uma cultura diferenciada, e com os donos dessa loja realizam eventos próprios para os que consomem a cultura pop. Esse local é a casa de

[4] Loja localizada no Jardim das Américas, próxima ao shopping Três Américas em Cuiabá, oferece espaço para jovens que curtem a cultura pop, em especial japonesa.
[5] Identificação do jovem Renan Riva Moraes um dos criadores da comunidade Anime Cuiabá.
[6] Há, ainda, competições de cosplayeres: de modo simplificado e com premiações maiores. O próximo evento marcado será o dia 29 de junho de 2014 às 14h00, chama-se Marvel Day – Cosplay – Battle Scenes.

encontro desses jovens. Através da plataforma midiática, Anime Cuiabá[7] eles anunciam, marcam encontros, postam seus personagens favoritos, curtem e comentam sobre os acontecimentos. Intitulam-se grupo aberto. O grupo é destinado a todos os fãs de anime, mangá, games, tokusatsus, Hqs, cardgames, boardgames etc., que moram em Cuiabá e região. É o espaço reservado para divulgação da animação, da história em quadrinhos, cultura japonesa e produção nacional. Em sua página inicial acolhem os fãs: 1.455 membros.

A "Anime Cuiabá" foi criada em 2006 no orkut e devido à migração de seus membros para a nova rede social, o grupo continua ativo no facebook há quase dois anos, completando, assim, 08 anos de existência. Observamos que a reunião desses jovens espelha o que Maffesoli (1987) chama de socialidade. A socialidade não seria assim contratual, no sentido de engajamentos políticos fixos ou dos pertencimentos a classes sociais definidas e estanques. (LEMOS, 2007). Para Maffesoli, é um conjunto de práticas do dia-a-dia que não se prendem ao controle social e que, ao mesmo tempo, se constituem o substrato da vida da sociedade contemporânea e de toda forma da vida em sociedade. Constitui-se na multiplicidade de experiências coletivas, baseadas no ambiente imaginário, passional erótico e violento do cotidiano. O indivíduo desempenha papéis, produzindo máscaras dele mesmo, agindo numa verdadeira teatralidade cotidiana. (LEMOS, 2007).

Isto implica falar também da cibersocialidade. Para Lemos, é a sinergia entre socialidade contemporânea e as novas tecnologias do ciberespaço. Os jovens, aos quais nos referimos, marcam seus encontros pelas redes sociais, leem, além do impresso: leem nas disponibilidades do ciberespaço. Eles escrevem e postam também, discutem, trocam ideias, enfim, interagem.

Esse estar-junto, embora eles aleguem, discursivamente, não formarem um grupo, já sinaliza o contexto de produção de sentidos num contexto imediato, que, na verdade espelham as condições de produção de sentidos, sócio-histórico-culturalmente. Ali se dá o interdiscurso, que se caracteriza pelo conjunto de formulações já efetuadas, que determinam os sentidos produzidos. (ORLANDI, 1999). Realizam leituras do já-dito e criam outros textos para sem lidos e a eles atribuídos outros sentidos. É relevante dizer que os sentidos estão sempre em construção.

PERFIL DOS ENTREVISTADOS: SIGNOS DE SUAS EXISTÊNCIAS

[7] O endereço dessa plataforma está no facebook https://www.facebook.com/groups/animecuiabaoficial/

Victória, 17 anos, estudante do curso de Edificações, na IFMT. Chamou-nos atenção pelas roupas, os adereços na mochila, enfim, a aparência que a diferenciava do grupo. Os pais são fomentadores do consumo cultural que se dá por meio de livros, ursinhos de pelúcia, chaveiros e, por fim, na participação dela no último evento em São Paulo, do qual se recorda com felicidade e sentimento de realização, por perceber que faz parte de uma cultura crescente e em transformação.

Letícia, 17 anos, estudante do curso de secretariado, também do IFTM. Além de ser colecionadora, desenha mangá e já fez o seu próprio, intitulado "Corrompida", que possui um blog para a sua divulgação[8]. Seu consumo principal nos mídias são sites que têm como interesse comum os desenhistas de mangá e aqueles com direcionamento para a cultura pop. Está sempre atualizada, participando dos grupos regionais, sonha em participar do grupo nacional/internacional, cuja reunião acontece em São Paulo.

Waleska, 17 anos, estuda comunicação e marketing no IFMT, sua prática favorita é o *Cosplay*, também é roteirista de mangá e possui blog (bakeneko.blogspot.com.br) e site (nyahfanfiction.com). Seu roteiro disponível é o "Sem no yoru wo koete". Em todos os eventos vai com um personagem diferente, nos últimos usou os personagens: Asusa, do anime K-on; Tomoyo, de Sakura Cardcaptors; Alice Radorahertz; Catlyn, do Jogo da Liga das Lendas; e para o 5º Festival do Japão em Cuiabá está em construção, para o primeiro dia, o personagem Lulu – da Liga das Lendas. E Perona One Piece – de Nico Robin – para fechar o evento. Participa do grupo Kazejin – do qual foi a primeira líder. Esse grupo obedece ao líder e os seus comandos para as reuniões, eventos, encontros e ensaios fotográficos. Para suas atividades, locam os ambientes e contratam profissionais para produzir a arte e representar a cultura que consomem com prazer.

Gabriel, 17 anos, estudante de Sistemas – IFMT. Sua prática principal é o *Otaku* e o *J-Rochers*, aos quais ele e seu grupo assistem pelo computador. Participou do evento nacional "Ressaca Friends", que ocorreu em São Paulo, no ano de 2013, nos dias 15 e 16 de dezembro. Está contando os dias para participar em 2014 do Animê Friends, também em São Paulo (as datas estão confirmadas para os dias 17 a 27 de julho de 2014).

Renan Riva Moraes, 22 anos, estudante de Letras na UFMT. E professor de Idiomas na UNIVAG, um dos colaboradores para a manutenção do Anime Cuiabá, com 1. 455 membros no Facebook e sempre está envolvido com os eventos nipônicos na cidade de Cuiabá e já frequentou os eventos nacionais e internacionais.

[8] corrompidaplace.blogspot.com.br

Thiago Fujimura Viegas, 26 anos, estudante de Direito na UNIVAG. É autônomo e trabalha em sua própria empresa de prestação de serviços de auditorias. Leitor assíduo de mangá conhecem todos os organizadores dos eventos nipônicos na cidade de Cuiabá. E sente muito orgulha da cultura e da língua nipônica que fala, escreve muito bem, o fato de ter morado 08 anos no Japão o ajudou muito nesse acervo de conhecimentos da cultura pop**.**

São pessoas que vivem as suas diferenças, em idade, pelos locais onde moram, pelo que estudam, onde trabalham e pelos gostos. Mas são muito parecidos ao se falar de mangá. Aí se instala os interdiscursos ditados pelas formações discursivas, ou seja, configurações específicas de discursos em suas relações.

RESULTADOS E DISCUSSÕES

Consideramos a entrevista prática social dialógica, buscando através dela os sentidos que emergem do cotidiano: as narrativas, as argumentações. Acompanhando Pinheiro (1999), concebemos a entrevista como prática discursiva, ou seja, como ação, situada e contextualizada, por meio da qual se produzem os sentidos se constroem versões da realidade. Na busca de sentidos, compreendemos que são produções e que não necessariamente estão na materialidade, mas no discurso que pretendemos analisar.

A fim de buscarmos os sentidos que são produzidos/atribuídos por esses jovens, elaboramos questões abertas, permitindo, nesse processo de interlocução, as respostas como melhor conviesse aos entrevistados. Iniciamos nosso diálogo com questões que dizem respeito às condições de produção de seus textos e de suas leituras.

Vejamos o diálogo. Indagados sobre: a) o primeiro contanto com a cultura japonesa e como se deu o prazer dessa leitura. Afirmou que foi com os animes, sim bastante. Digimon foi o seu primeiro anime e seu primeiro mangá foi akumetsu. Está acostumado a ler mangás e sua característica principal é a leitura via internet. (Gabriel);

b) leu muitos mangás o que a faz construir o próprio mangá. Seu primeiro mangá foi One Piece.[9]. (Letícia); c) foi convidado por um amigo para baixar o *one piece* e gostou pelo fato de ser muito fácil o *download* e depois dessa primeira leitura não parou mais. Ele atualmente é o colaborador responsável pelo anime Cuiabá, movimenta de modo organizado os eventos da cultura pop sendo eles regionais, locais e nacionais. (Renan); d) sempre gostou muito de ler e o que a fez ficar com as leituras de mangá foi exatamente a quantidade dos exemplares, e porque os japoneses lançam muitas histórias em uma semana, enquanto as histórias

[9] Seu mangá pode ser lido no endereço http://m.dpzine.com/2015/07/corrompida-cap-01.html#.U6h9zJRdWI8. São quatro capítulos e estes estão disponíveis nesse endereço.

americanas são lançadas mensais ou trimestrais. E ainda, as histórias tem muita variedade lutas – histórias de heróis que salvam a princesa – investigação policial – criminal.

Ela está confeccionando o seu próprio cosplay para o Festival do Japão que irá acontecer em setembro/2014. (Waleska, 17 anos); e) por ser descendente de japonês sempre teve mangá em casa, ele coleciona muitos mangás na língua japonesa, ele por ter morado por 08 anos no Japão ele sabe escrever – ler e falar muito bem a língua nipônica. Ele acompanha de tudo, mas lembra que deu muita atenção para os episódios Cavaleiros do Zodíaco e como todos dizem foi um dos mais longos mangás com muitos capítulos. Ele exerce o papel de propagar o gosto pelas leituras de mangá, sempre que pode convida algum amigo para conhecer as produções ou participar dos eventos que tem como objeto a cultura pop. (Thiago, 26 anos).

São diferentes as histórias de leituras de cada um. Os argumentos referem-se ao prazer do primeiro contato, à facilidade de acesso, sempre pela internet e a introdução deles aos anime e cosplay também foram decisivos para a prática dessa leitura.

Indagamos a todos, ainda individualmente, sobre: a) A leitura de mangás lançados pelas editoras brasileiras - não costuma, pois lê online. (Gabriel); b) faz seu próprio mangá. - Todos os mangás que lê estão gratuitos na internet. (Letícia); c) não compra o mangá pela facilidade de download e pela diversidade e de lançamentos semanais pelos japoneses, é isso que o faz gostar do mercado japonês, eles produzem muito e muito boa a qualidade das histórias que contemplam todos os fãs (adultos, crianças e adolescentes). E têm os episódios de lutas, o herói que salva sua princesa – pornografia e também investigação policial. (Renan); d) também lê via internet justamente pela facilidade para adquirir. Sempre que lê escolhe um personagem para compor seu figurino de cosplay. (Waleska); e) tem seus mangás originais Dragon Boll, Cavaleiros do Zodíaco e Bem 10. Ele comenta que faz misturas embora prefira os japoneses. Porém, quando se trata de cultura japonesa ele aprova quase tudo. (Thiago).

Em uníssono, todos leem pela internet. Enfatizam essa leitura principalmente pela gratuidade. Thiago refere-se aos não-japoneses, mas afirma ter preferência aos japoneses, a origem.

- Quanto aos estilos/gêneros preferidos

Para os entrevistados os estilos são bem similares: shounen, seinen, ecchi e yaoi.; d.gray man, death note, berserk, elfen lied hellsing, bloody monday, junjou romantica, gakuen haeven, kyou kara maou. Essa coincidência de preferências espelha a interdiscursividade.

- Sobre se considerar um otaku, um fã.

- Consideram-se otaku e fãs da cultura japonesa. Eles comentaram que além das leituras tem peculiaridades que envolve todos os membros e que atendem suas expectativas enquanto leitura e mesmo quando acontecesse algum evento nipônico, isto para dizer que se sentem muito bem nesses ambientes da cultura japonesa e aqui em Cuiabá está numa fase crescente de inserção de novos membros e a permanência desses mesmos membros. O fato de poder trocar leituras, episódios e ainda os *bottons*, camisetas e outros tipos de acessórios que nos identifica como membro da cultura pop japonesa. (resposta comum a todos).

Gabriel puxa as falas coincidentes. Consideram-se imersos na cultura japonesa de prazer e de lazer.

A esta questão, emendamos a pergunta de:

> - se perceber como um leitor de histórias em quadrinhos, de forma geral, ou apenas de mangá
> - apenas mangás.
> - os demais entrevistados deixaram claro que leem mangá e que de algum modo são leituras em quadrinhos e que possuem um vínculo com o mangá sem outras leituras.

São respostas que evidenciam a preferência por mangá, porque, além do que atribuem ao mangá, não o excluem no gênero quadrinhos. Ampliando para outras práticas, indagamos sobre o *cosplay.*

> - gosta muito dessa prática, porém só observa. (Gabriel)
> - admira, gosta. Mas nunca tentou fazer. (Letícia)
> - admira quem faz cosplay, mas faz uma ressalva "quem faz *cosplay* tem que fazer bem feito, ou seja, deve ter tempo, dinheiro e dedicação" e se não for desta forma, torna-se cospobre, Ele sempre faz, mas de modo bem natural, reclicando as pessoas que possuem. (Waleska)
> - faz muito cosplay e adora o que faz. Nesse momento está compondo seu figurino para o Festival do Japão, não vai revelar o personagem por desejar fazer surpresa para os participantes do Festival Japonês em setembro de 2014. (Waleska)
> - apenas curte essa prática, mas não faz cosplay. (Thiago)

Apenas Waleska é "*cosplayer".* Os demais admiram, curtem, mas atêm-se ao mangá. A ironia demonstrada por ela no neologismo *cospobre*, traz mais uma característica dos fãs da cultura japonesa, ou seja, para se fazer cosplay, impõe-se ter boa condição financeira. Os demais não alegaram falta dela.

FOCANDO: ENTREVISTANDO TODOS JUNTOS

A produção de sentidos que buscamos se dá interacionalmente entre os interlocutores (entrevistadoras e entrevistados). E as produções de sentidos são múltiplas e polissêmicas. A escolha de algumas falas entre muitas, nos coube nessa análise.

Nos inserimos nas leituras de mangá, com o objetivo que eles falassem sobre as historinhas, personagens. Apesar de muita insistência, pouca ou nenhuma iniciativa de resposta neste sentido. Então, nos ativemos à generalidade de atribuição de sentidos aos mangás. A pergunta comum a todos foi: que sentidos trazem o mangá para vocês?

Dentre as respostas, ainda um pouco tímidas: viver! E provocados, responderam que o mangá traz histórias que lhes dão mais sentidos para viver; alegaram que os temas são universais e que problemas, dificuldades, dúvidas e, até prazeres, se assemelham aos deles. Cada um, no momento de sua leitura se não se identifica exatamente com a personagem, se identifica com o que ela está vivendo naquela narrativa. Alegam que, em algum momento da vida, já passaram por isto, ou já idealizaram que isto poderia vir a acontecer. Interessante observar nesses discursos o devir!

Emendaram, dizendo que no mangá eles encontram coincidentemente sonhos que têm, que gostariam de realizar. Um deles, o do amor entre as pessoas, mas também, o desejo de corrigir a violência, a impunidade, ainda que seja também com violência. Nesses discursos há um clamor por justiça.

Quanto aos relacionamentos amorosos, dizem que no mangá isto é suave, mesmo quando se lê no mangá proibido para menores (o que fica em lugar reservado nas bancas); segundo eles é relacionamento sincero, sem medo de ficar só, de perder o outro, mas algo de mais maduro, e o que importa é o estar junto, pelo tempo que for. Alguns alegam a diferença em relação a amores veiculados por outras mídias, mesmo de outros quadrinhos. Em todos os casos, é recompensado aquele que sempre age com verdade, com sinceridade. Isto é instigante para ser comum a jovens de diferentes faixas etárias, condição socioeconômica e também escolaridade diferenciadas.

Quanto ao formato mangá: o exagero das imagens, a narrativa impressa, copiando o cinema nos enquadramentos, o exagero de tinta preta, os olhos, eles leem com a tranquilidade de quem se habituou e aprova todo esse texto não verbal, que, na opinião deles, só enfatiza os sentidos pretendidos pelo autor.

CONCLUSÃO

Chamou nossa atenção, mesmos sem terem sido indagados, afirmarem que ler mangá é uma atividade em grupo, não no sentido da leitura simultânea, mas na acepção de atribuição de sentidos, pois todos leem, comentam, debatem histórias, temas e, ainda, enviam reciprocamente o que leem, enfim repartem a produção de sentidos. Acreditamos que essa cultura seja a de repartir sentidos conjuntamente. Isto os identifica, os separa de outros leitores e os une.

Como dissemos anteriormente, esta etapa faz parte de pesquisa mais abrangente, que enfoca uma cultura juvenil voltada para atribuir sentidos a textos da cultura japonesa. Para este recorte, escolhemos dialogar sobre mangá, referindo-nos ao prazer da leitura, com o propósito da atribuição de sentidos. Nossos interatores, para a produção de texto, optam por mangá e *cosplay*. Para produzir leituras, optam por mangás e anime.

Estão juntos na prazerosa atividade de produzir e de atribuir sentidos. São os sentidos da leitura por prazer, para fruição, que lhes proporciona o bem-viver. Permitem-nos antecipar sentidos de que o lugar onde se reúnem a loja Rush, é apenas cenário, realmente, pois o lugar de todos está no mangá. E mais, retomando Quéau, o que lhes dá alegria de viver e de ter esperanças.

REFERÊNCIAS

BAUER, M.W. e Gaskell, George. **Pesquisa qualitativa com texto, imagem e som**. Petrópolis: Vozes, 2013.

CITELLI, Adilson. **Comunicação e Educação – a linguagem movimento**. São Paulo: Senac, 2000.

DIAS, Darlan C. Tribos na sala de aula: um estudo sobre “culturas juvenis” na

Escola. **IX ANPED SUL**, Caxias do Sul, RS, 2012.

GROPPO, Luís A**. Juventude**: ensaios sobre sociologia e história das juventudes modernas. Rio de Janeiro: Difel, 2000.

HIRATA, Tatiane; Gushiken, Yuji. Produção Independente e reprodução subalterna de mangá na cibercultura. **XXXIV INTERCOM**, Recife, PE, 2 a 6 de set., 2011.

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

LEMOS, André. **Cibercultura -** tecnologia e vida social na cultura contemporânea. Porto Alegre: Sulina, 2007.

MAFFESOLI, Michel. **O tempo das tribos.** O declínio do individualismo na sociedade de massa. Rio: Forense, 1987.

ORLANDI, Eni. **Introdução à Análise de Discurso**. Campinas: Pontes, 1999.

PAIS, José M. **Culturas juvenis**. Lisboa: Imprensa Nacional-Casa da Moeda, 2003.

QUÉAU, Phelllipe. Cibercultura e Infoética. In MORIN, Edgard. **Religação dos Saberes**. São Paulo: Bertrand Brasil,2002.

UETA, Tais Marie 2013. **Mangá, imagens e peculiaridades da estética**. Dissertação de mestrado (mimeo), 2013.