

UNIVERSIDADE ESTADUAL DO MARANHÃO
CURSO DE HISTÓRIA/ LICENCIATURA
DEPARTAMENTO DE HISTÓRIA

GABRIELA DOS SANTOS SCHALCHER

Shingeki no Kyojin: Produções como reavivamento de discussões sobre
guerras

São Luís - MA
2022

GABRIELA DOS SANTOS SCHALCHER

Shingeki no Kyojin: Produções como reavivamento de discussões sobre
guerras

Trabalho de Conclusão de Curso, apresentado
como requisito parcial para obtenção de grau de
Licenciatura em História, pela Universidade
Estadual do Maranhão.

Orientador: Prof. Me. Marcio dos Santos
Rodrigues.

São Luís - MA

2022

Shingeki no Kyojin: Produções como reavivamento de discussões sobre guerras

MONOGRAFIA APROVADA EM: 20 / 12 / 2022

BANCA EXAMINADORA

Marcio dos Santos Rodrigues

Prof. Me. Marcio dos Santos Rodrigues - Orientador - Universidade Estadual do Maranhão (UEMA)

Júlia Constança P. Camêlo

Profa. Dr.^a Júlia Constança Pereira Camêlo (Arguidora) – UEMA

Bianca Trindade Messias

Profa. Me.^a Bianca Trindade Messias (Arguidora) - UEMA

Schalcher, Gabriela dos Santos.

Shingeki no Kyojin: produções como reavivamento de discussões sobre guerras / Gabriela dos Santos Schalcher. – São Luís, 2022.

64 f.; il.

Monografia (Graduação) – Curso de História. Universidade Estadual do Maranhão, 2022.

Orientador: Prof. Me. Marcio dos Santos Rodrigues.

1. Japão. 2. Segunda Guerra Mundial. 3. Shingeki no Kyojin. I. Título.

CDU: 94(520)“1939/1945”

RESUMO

Esta pesquisa se refere ao estudo de história e memória do papel do Japão durante a Segunda Guerra Sino-Japonesa/Segunda Guerra Mundial. Busca-se compreender como esses crimes são retratados e representados em produções como os mangás. Para tanto, analisa-se como o mangá *Shingeki no kyojin* pode ser entendido como uma representação de uma memória coletiva do Japão sobre os crimes cometidos pelo país em episódios como a Segunda Guerra Mundial. Discute-se como e em que termos o mangá acentua o apagamento histórico dos crimes de guerra japoneses.

Palavras-chave: Japão, Segunda Guerra Mundial, *Shingeki no Kyojin*.

ABSTRACT

This research concerns the study of history and memory of Japan's role during the Second Sino-Japanese War/World War II. It seeks to understand how these crimes are portrayed and represented in productions such as manga. To this end, it is analyzed how the manga *Shingeki no kyōjin* can be understood as a representation of a collective memory of Japan about the crimes committed by the country in episodes such as World War II. It is discussed how and in what terms the manga accentuates the historical erasure of Japanese war crimes.

Keywords: Japan, World War II, *Shingeki no Kyōjin*.

AGRADECIMENTOS

A Deus, pela minha vida, e por me permitir conseguir entrar na universidade que eu tanto almejava.

Aos meus pais e ao meu padrasto, que me incentivaram nos momentos difíceis e por tentarem manter o ambiente adequado para os meus estudos, em especial a minha mãe por ser a pessoa mais forte e gentil que já conheci.

Ao meu orientador Márcio dos Santos Rodrigues, por ter me guiado com muita paciência durante o desenvolvimento do trabalho.

Aos meus avós que acreditaram que eu conseguiria e que sempre me trataram com tanto carinho.

Aos meus professores, que acompanharam toda a minha jornada desde o primeiro momento em que entrei na Universidade Estadual do Maranhão.

A todos aqueles que contribuíram, de alguma forma, para o meu desenvolvimento, em especial uma amiga da minha família, a senhora Márcia, que sempre contribuiu para a minha formação.

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO.....	8
2. A influência do Japão no Brasil.....	12
2.1. Japão e Ocidente.....	12
2.2. A influência cultural japonesa no Brasil.....	17
3. Quadrinhos em diálogo com o mundo social	23
3.1. Estratégias para ridicularizar ditadores nos mangás.....	27
3.2. Símbolos e marcas transformadas em adereços estéticos.....	32
3.3. Censuras e banimentos por ferir memórias históricas.....	37
4. <i>Shingeki no Kyojin</i> , problemáticas em discussão.....	43
4.1. A devoção de “doar seu coração” e o soldado perfeito.....	49
4.2. O estrondo, a morte de 80% da população.....	52
5. CONCLUSÃO.....	56
REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS	57

INTRODUÇÃO

Tendo o Japão participado das convenções de Haia, de 1899 e 1907, o entendimento do que seriam “Crimes contra a humanidade” certamente deveria ser de seu conhecimento. Durante as convenções foi estabelecido que “...em caso de ausência de norma em uma guerra, as partes sempre têm que ter em mente que o conflito é entre beligerantes, e não entre pessoas que nada têm a ver com o conflito, que estão fora do combate. Em relação a essas devem ser sempre aplicadas as leis da humanidade” (ARAGÃO. 2009). Portanto, os crimes de guerra se sobressaem ainda mais com esta informação, a invasão de Nanquim em 1937 (também conhecida como “Estupro de Nanquim”) é um destes delitos que, por muito, tenta ser apagado ou distorcido na conhecida memória oficial Japonesa.

Iris Shun-Ru Chang, jornalista estadunidense de ascendência chinesa, em seu livro o “*The Rape of Nanking: The Forgotten Holocaust of World War II*” (1991), nos apresenta denúncias e relatos sobre episódios como o derramamento de sangue nas ruas e estupros de civis. Segundo a autora, estes crimes poderiam ser descritos como a “violação de todas as regras de guerra.” Ao narrar as atrocidades cometidas, a autora sofreu e sofre oposição de vários autores japoneses, em uma tentativa de silenciamento deste período da Segunda Guerra Sino-Japonesa/Segunda Guerra Mundial onde esses crimes foram cometidos. O Japão conta em sua historiografia oficial com uma série de autores negacionistas. Ainda que se fomente novas discussões em torno deste assunto, tratar dos crimes cometidos pelo país durante o período acaba sendo objeto de desconforto.

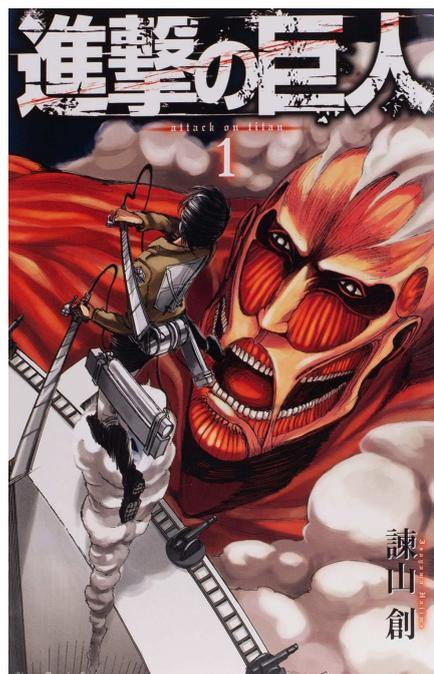
O presente trabalho busca compreender como esse tema é lidado em uma produção da cultura do entretenimento. Tomamos como fonte o mangá (isso é, história em quadrinhos de origem japonesa) *Shingeki no Kyojin* (進撃の巨人), do mangaká Hajime Isayama. Ao trabalhar com essa fonte, lidaremos com interpretação de imagens e texto e como essa produção se evidencia como uma reflexão acerca da memória nacional do país. Concentraremos também nossa atenção não somente em fontes bibliográficas que usam de uma narrativa linear, mas também no uso da história e memória. Cumpre assinalar que as narrativas de um mesmo acontecimento se diferem de acordo com o país que o relata. Assim, em um primeiro momento, é necessário entender por qual ângulo o ocidente, mais

especificamente o Brasil entende esses fatos, devido a este trabalho situar-se neste cenário, usando de produções nacionais sobre o tema, como o trabalho de Ronan Alves Pereira, “Estudos asiáticos no Brasil”. Este autor apresenta a relação do Brasil com a Ásia e alguns dos fatores do sentimento de distanciamento de alguns brasileiros com o continente asiático.

Em segundo lugar, é essencial aprofundar-se sobre a forma como o fascismo pode ser apresentado, para isso será usado o ensaio de Umberto Eco “Fascismo eterno”, onde conta as 14 principais características presentes em governos fascistas, com base nesta narrativa será pensado como o fascismo se apresenta no *mangá Shingeki no Kyojin* e como as ações dos personagens e leitores se desenvolvem a cerca desses indícios.

Por último é imprescindível a interpretação do mangá *Shingeki no Kyojin*, um produto da sociedade japonesa. Busca-se compreender como ele aborda os discursos sobre crimes de guerra, reparação histórica, noções de causas e justificativas e como estas ideias atraíram a atenção de outros países sobre o mangá, bem como as problemáticas sobre seu conteúdo. *Shingeki no Kyojin* (進撃の巨人) é alvo de muitas críticas pelas redes sociais, por tentar justificar um massacre em massa cometido pelo protagonista (Eren Yeager) e trazer a figura de um general do império japonês (Akiyama Yoshifuku) como um comandante bom e romantizado (Dot Pixies).

Figura 1: Capa do primeiro número de *Shingeki no Kyojin* - 進撃の巨人(1) (少年マガジンKC).



Fonte: <https://m.media-amazon.com/images/I/81NCTgKhW9L.jpg>

No *mangá*, o protagonista Eren passa por diferentes trajetórias: de vítima se torna algoz. Antes de sua virada de lado, Eren tenta sair da ilha em que cresceu, que era cercada por muralhas anteriormente pensadas como proteção contra os titãs. Tais muralhas, ao invés de uma espécie de refúgio, revelam-se uma prisão feita pela própria família real. A história deste país revela que anteriormente seus habitantes e os titãs descendem de Ymir, uma menina escravizada. Ao fugir enquanto estava sendo caçada a mando do rei de Eldia por deixar os porcos fugirem, Ymir cai em um lago no interior de uma árvore onde um parasita se acopla em sua coluna. Assim, esta adquire os poderes do primeiro titã. Porém, por viver em uma vida de escravidão tanto física quanto mental, volta para o seu transgressor mesmo podendo escapar ou se vingar. Deste modo, Ymir torna-se uma arma de expansão territorial, fazendo com que por muito tempo Eldia fosse considerada a maior potência mundial. Séculos depois, um dos descendentes de Ymir, o rei Karl Fritz decide que iria para uma ilha distante onde construiria muralhas e os súditos que resolvessem o seguir teriam suas memórias apagadas, não se lembrando de suas transgressões. É deste modo que é criada a realidade do começo do mangá. O protagonista Eren, por ter a posse de um dos titãs racionais (titãs primordiais), consegue acessar as memórias dos portadores, independentes do tempo, sendo passado ou futuro. Portanto, entende que os eldianos deixados para trás foram subjugados por outro país, Marley. Além disso, todos os ataques que a ilha Paradis sofria de titãs irracionais na verdade eram de prisioneiros eldianos que Marley jogava na ilha, após contaminá-los com líquido espinhal. Todavia, o protagonista também acessa as memórias do futuro onde são apenas as dele mesmo, indicando que apenas ele poderia terminar com o ciclo antes de morrer, o que ao decorrer do mangá mostra como o protagonista sente-se na liberdade de decidir o futuro de toda a humanidade a partir de seu julgamento.

Durante o *mangá* inúmeras vezes são levantadas discussões sobre como os conflitos atingem civis e como guerras possuem diferentes lados. Contudo, é perceptível que algumas situações e diálogos parecem ser colocados através de um ideal de que conflitos devem apenas ser esquecidos ou deliberadamente causará novos conflitos. Outro fator perceptível é o conflito de ideias sobre os resultados justificarem os meios, mesmo sendo a vida ou morte de terceiros nada relacionados com conflitos diretos de um país.

Considerando a crescente introdução de produtos no Brasil¹ e a carência de estudos sobre o continente asiático no âmbito do ensino e da pesquisa histórica, sobretudo no âmbito do curso de História da Universidade Estadual do Maranhão, o presente trabalho tem como o objetivo suprir uma lacuna. Para tanto, aborda a relação da série de mangás *Shingeki no Kyojin* (進撃の巨人), do autor Hajime Isayama, com a história oficial do Japão sobre os conflitos vividos na Segunda Guerra Mundial e suas marcas na memória internacional. Para realizar este trabalho, torna-se necessário o devido cuidado para abordar uma fonte ficcional. Apesar de tratar-se de uma história fictícia com cenários fantasiosos, pode-se observar em *Shingeki no Kyojin* a apresentação de temáticas históricas e ideológicas, assim como de personagens reais. A interpretação de aspectos da obra se faz a partir da consideração de que um autor expressa por meio de seu trabalho a sociedade na qual está inserido.

Em virtude do grande sucesso da adaptação em uma série de animação, a obra recebeu fortes críticas por parte da Coreia do Sul e China que alegam romantização sobre os crimes cometidos durante o período expansionista do Japão Imperial. Nas palavras de Daniela Andrade (2019, p. 5), “a história alternativa produz discursos que se referem à própria realidade em que a obra foi produzida. Assim sendo, abordam muito mais o presente do que o passado, são parte da realidade vivida do momento”. Deste modo, é possível entender que devido ao fato da forma como história foi transmitida no Japão às gerações pós guerra, afetou as representações que estes colocam em suas obras.

O gênero de mangás *Shōnen* e *Seinen*, reconhecidos por histórias fantásticas e temáticas envolta de conflitos, frequentemente abordam objetos que viram pontos de discussão ou são censurados em outras partes da Ásia por trazerem aspectos que são ofensivos a suas memórias históricas. Portanto, a relevância deste trabalho se comprova desde que as perspectivas ocidentais que não dispõem de maior acesso à memória e a aos traumas da Ásia, encontram-se adeptos as narrativas que se apresentem de forma mais atrativa, por vezes invalidando o passado.

¹ Inclui-se a grande influência na cultura pop, expressos nos 196 eventos de anime no Brasil por ano, com um público espectador de 17,5 milhões nesses eventos, que representa, portanto, quase 10% da população total do Brasil, estimada em mais de 190 milhões, de acordo com o Censo Demográfico de 2010 do IBGE (IBGE, 2011) como afirmado por Elisa Sasaki (2015), criasse o questionamento de como a visão sobre fatos históricos são apresentados nesses meios de comunicação.

2. A INFLUÊNCIA DO JAPÃO NO BRASIL

Apesar do distanciamento geográfico, Brasil e Japão têm relações estreitas, seja pelos vínculos estabelecidos pela abertura à entrada de imigrantes nipônicos ou pelo consumo de referências culturais um pelo outro. Em relação aos imigrantes japoneses, o maior afluxo ocorreu durante a década de 1930 até a eclosão da Segunda Guerra Mundial, principal período da construção de colônias nipônicas no Brasil. A relação entre os dois países é abrangente e contínua também do ponto de vista político, tendo sido iniciada oficialmente em 5 de novembro de 1895, com o Tratado de Amizade, Comércio e Navegação assinado em Paris. Porém, no campo de estudos historiográficos, é possível dizer que ambos se desconhecem. Sendo escassos no nosso mercado editorial, no campo dos estudos históricos e análises voltadas ao Japão e à Ásia no geral. Este fato contribui no contínuo sentimento de descompatibilização que muitos brasileiros têm em relação ao país asiático. Essa comoção se reflete também sobre o pouco conhecimento que nós ocidentais temos em relação ao Japão.

De acordo com Brendan Le Roux (2010), em um artigo lançado pela *United Graduate School of School Education*, Universidade Gakugei de Tóquio. (東京学芸大学大学院連合学校教育学研究科), os primeiros relatos de europeus sobre o Japão são de experiências indiretas, através do contato com outro país asiático, a China, tendo seu nome escrito com a pronúncia chinesa. No entanto, o contato direto veio através dos portugueses em 1543, pouco tempo depois da conhecida data oficial da chegada dos portugueses ao Brasil. A relação com o Japão estabeleceu-se através do comércio, como é muito lembrado. Os europeus intermediaram o comércio entre japoneses e chineses. Sabe-se que o mercado de escravizados também era existente, com relatos sobre escravizados asiáticos espalhados pelo mundo através do comércio português.

2.1. Japão e Ocidente

Ainda hoje a principal religião no Japão é o Budismo, sendo o viés mais presente a doutrina originária da Índia o *Mahayana* (traduzindo, O Grande Veículo ou Ensino). Este viés chegou ao Japão através da Coreia no século VI, quando o rei de Paekche enviou uma estátua do Buda e cópias das suras ao imperador japonês (conforme Agência de Assuntos Culturais). A população se adaptou gradativamente à nova religião, começando

das camadas mais altas da sociedade para as mais periféricas. Portanto, através do envolvimento da população, a religião começou a ter mais poder, gerando a grande influência dos monges neste contexto. Todavia, mesmo com esta influência, quando os recém-chegados portugueses solicitaram a uma parcela de senhores feudais e potentados locais a permissão de disseminarem o cristianismo pelo país tiveram seu pedido aceito.

Contactou o senhor feudal Oouchi Yamashita, levando-lhe presentes de Portugal (relógios, instrumentos musicais, vinho, entre outras coisas) e um pedido para pregar a doutrina cristã. Apesar da oposição dos monges budistas, foi-lhe concedida a permissão e o próprio senhor feudal se converteu ao Cristianismo. (CARVALHO, 2000, p. 133).

Contudo, o governo não era unificado, dividido em casas senhoriais, os *daimyos* (senhores feudais), tiveram diferentes formas de recepção a nova religião, mas isto era benéfico em um primeiro momento para a disseminação de outras áreas, pois os conflitos levaram a curiosidade e interesse sobre os comerciantes portugueses e suas mercadorias, especialmente sobre a pólvora e arcabuz (arma de fogo). Mesmo com o benefício do comércio bélico, para maior êxito internamente era necessário estabelecer rotas, o que não pode ser considerado uma tarefa fácil, precisamente pelas disputas de território.

Portugal, no entanto, tinha o comércio entre Japão e a China a seu favor, pois ambos os países eram proibidos de manter uma relação direta. Mesmo que a sua própria situação em relação à China não fosse realmente aberta, o tráfico e o descumprimento desta regra eram constantemente realizados por ambos. Com isto, o país europeu se beneficiava servindo como ponte.

Mas os países da Ásia não eram passivos diante de Portugal, apesar da dificuldade das barreiras linguísticas e culturais. “Alguns *daimyo* traziam crucifixos e cruzeiros ao pescoço sem ter ideia do simbolismo do seu verdadeiro uso” (CARVALHO, 2000, p. 135). As trocas comerciais eram também de lucro para ambos os lados, a apresentação destes fatos sobre a lógica de troca de interesses de diferentes formas pode aparentar ser desnecessária, por ser um processo óbvio, mas retira uma percepção errônea por muito propagada de que os europeus eram os únicos agentes ativos nos processos de interesse. Esta informação por muito tempo foi assumida como verdade, como o único dado possível; visto que inicialmente as únicas informações importadas para o ocidente do novo país eram através dos jesuítas, que exprimiam o seu próprio julgamento ocidental sobre os japoneses, mesmo não tendo conhecimento sobre a cultura, neste ponto é necessário lembrar que Portugal era um país colonizador, que colocava nos outros aquilo que entendia

como correto, sem levar em consideração a pluralidade de comportamentos e processos históricos.

Contudo, a atividade do Japão foi ainda mais decisiva quando o processo de unificação do país desestabilizou a permanência dos missionários, devido ao fato destes, mesmo recebendo a permissão de alguns daimyos, continuaram tendo problemas com monges. Segundo Carvalho (2000, p. 137), “a intolerância religiosa dos missionários provocou uma grande resistência por parte dos Budistas, e Hideyoshi, depois de ter reunificado o país, começou a ver o Cristianismo como uma força subversiva a essa união”.

Com a impossibilidade dos portugueses de adentrarem no país em decorrência de situações posteriores, os holandeses tomaram este lugar, inclusive com o mercado e a divulgação de informações para o Ocidente, o que demonstra como desde um primeiro momento a visão colonialista era bem aceita, obviamente pelo momento histórico, mas que não se dissipou ao fim deste período, afinal é perceptível que por muito ainda é perpetuada, é a noção de um bloco alheio, não apenas geográfico mas ao que se refere a uma ideia de exótico ou bárbaro.

Nos dias atuais essa mentalidade ainda é presente, mesmo que o processo de colonização tenha acontecido de maneira diferente e com o comércio sempre muito lembrado, o olhar sobre as problemáticas do orientalismo (no modo de ver o outro como algo estranho) são pouco faladas na academia de forma geral.

Mesmo com a diversidade acadêmica de adentrem de forma muito mais profunda em acontecimentos que não aparecem em outros cenários, ela ainda se resguarda em seus maiores interesses. Como assinala Pereira (2003, p. 110), “com exceção dos estudantes dos cursos de japonês e chinês, a grande maioria dos estudantes praticamente não tem aulas regulares ou cursos especializados sobre a Ásia”.

No cenário dos estudos históricos, o que desperta interesse nos pesquisadores naturalmente é o que gera mais pesquisas, em uma conjuntura onde os estudos sobre Ásia de forma geral ficam à margem. Com a lógica de que existe a permanência das tradições na Academia, não existe uma obrigatoriedade no currículo sobre essa área no curso superior de História e em algumas universidades nem mesmo suas matérias optativas são oferecidas. Afinal, o quantitativo de composições brasileiras como exemplo, aparentam ainda tentar acabar os estereótipos do mito das conhecidas três raças fundadoras.

Apesar que já exista este processo de tentativa de dissolução dos estigmas no que se refere ao continente asiático, esse caminho ainda é um dos menos desbravados, para

culminar a problemática desta situação, a falta de conhecimento para com o outro, serve como subterfúgio para a desconfiança e rejeição.

Estudos aceitos sobre diferentes cenários não necessariamente pensam a partir de aspectos inseridos no seu dia a dia, porém são mais escassos, o que poderia ser uma motivação para a carência de produções, porém, no que diz respeito em relação ao Brasil e Japão isto não se aplica.

Mesmo que as ações mais expressivas entre Japão e Brasil tenham começado apenas no século XX, com a necessidade de ambos os países, uma grande quantidade de imigrantes japoneses vieram para o Brasil. Para a aplicação desta discussão, é preciso salientar como era a situação de ambos os países. Com relação ao Japão, a primeira e mais lembrada causa para a imigração é o fator da grande quantidade de indivíduos para a quantidade de recursos, ou seja, o adensamento populacional. Contudo, este não é o único fator, de acordo com Sakurai (2000): “desde a era Meiji a expansão rumo ao exterior tem o sentido de manter contatos com outros povos, possibilidade de negócios, aberturas de canais e de áreas de influência”. O intuito de aprender com novos países mostra um caráter político, usando da lógica de se equiparar a outros países em suas especialidades, sendo também um impulsionador de emigração, mesmo que não tão expressivo, quanto como na maioria das vezes a procura de condições melhores de vida.

No Brasil as políticas racistas eram prioridade, com a insistência de negar acessibilidade e integração de pessoas pretas brasileiras. De acordo com Oliveira (2002), “a criação de seres híbridos, levava a crença de que o Brasil não tinha lugar entre as nações civilizadas do mundo”. Esta afirmação é o que consuma na política de branqueamento. Claro que neste período não se possuía um entendimento sobre genes dominantes e recessivos. Então, a ideia de trazer mais brancos era “plausível” para as políticas imperialistas. Mas os japoneses não eram considerados brancos. Assim, a recepção destes imigrantes se difere grandemente dos europeus. Embora as situações do sofrimento de preconceitos de asiáticos e negros se difiram, ambos em uma perspectiva ocidental colonialista são considerados menores que o branco, mesmo que a temática do preconceito contra asiáticos seja consideravelmente pouco discutida no âmbito acadêmico. Afinal, a ideia de que o aceite por imigrantes no Brasil é unânime, sendo extremamente bem aceita e difundida, é, no entanto, um equívoco. A noção de uma “minorias modelo” continua sendo uma caixa de estereótipos, que não os colocam em peso de igualdade com as pessoas brancas da sociedade. Portanto, não existe uma real integração do outro, pois mesmo que o preconceito contra pessoas amarelas não é como o oferecido sobre outras minorias, quando

aquele que não está inserido na sociedade é o incomum, este não é visto como parte integrante e por isso, até mesmo os seus descendentes já natos do Brasil são vistos como não totalmente pertencentes ao seu país de origem.

De acordo com a constituição federal, uma das definições de nacionalidade brasileiras advém do fato de nascer em território brasileiro, contudo, socialmente existe uma distinção de tratamento devido a fenótipos - termo da biologia - presentes em certos indivíduos.

Se diferenciar do outro o máximo possível novamente entra em discussão, mesmo no que se refere ao Brasil, a própria considerada elite branca deste território, não é vista igualmente no exterior, porém coloca barreiras de diferenciação entre outros grupos para se posicionar em posição de superioridade.

As intenções da frase de “minorias exemplares” trazem uma falsa noção de não se existir preconceito e como consequência sendo um tema desprezado até mesmo por outras minorias.

A representação não só dos japoneses, mas de todo o continente asiático e seus descendentes, é a de que, conforme Santos (2013), “a comunidade asiática seria especialmente trabalhadora, séria, ética, detentora de conhecimentos acima da média nos campos da matemática e tecnologia e, em geral, intelectualmente talentosa”. Mas estas afirmações, mesmo que aparentam ser positivas, se tornam perigosas, o episódio mais recente que mundialmente se tem conhecimento são os ataques a pessoas amarelas em decorrência do Covid-19.

Se existe um estereótipo, ocorre o discurso de uma nulidade sobre aquilo que não corresponde ao imagético. A partir do momento em que existe um problema, neste caso a pandemia, o olhar volta para a minoria, independentemente de sua real responsabilidade, o conhecido como “perigo amarelo” voltou com grande força por surgir na cidade de Wuhan, província de Hubei, na República Popular da China, obviamente atribuir culpa de uma catástrofe mundial, que prejudicou diretamente os acusados é no mínimo violento. As conseqüências disseminadas pelas redes variam das formas mais esdrúxulas como a criação de uma suposta arma biológica até a mais conhecida que atribuía a “repugnante” alimentação da população chinesa.

[...] a OMS divulgou um relatório de 120 páginas, desenvolvido por cientistas da China e de outras partes do mundo, que reforçou a origem natural da epidemia. A tese mais aceita diz que o vírus passou do morcego para um mamífero intermediário, e dele para o ser humano. A transmissão de um morcego

diretamente para um humano também foi apontada como uma hipótese possível e provável. (butantan.gov.br)

Ainda que com provas científicas em posse pública, ter o desfrute de um inimigo que anteriormente já considerado menor ou perigoso, anula uma real racionalidade de apego científico ou é simplesmente usado de pretexto para expor ao máximo preconceitos já existentes sem medo de censura.

Mesmo que possa aparentar uma generalização falar dos casos diretamente ligados à China quando se está expondo sobre a historicidade e a relação com o Japão, é necessário lembrar que neste momento é expresso casos de xenofobia, está a qual não se preocupa em perguntar a naturalidade ou ascendência. Embora os chineses sejam ostensivamente o alvo, os indivíduos afetados incluem coreanos, filipinos e outras etnias asiáticas (Chen; Trinh; Yang). Os japoneses também foram vítimas deste processo, falar sobre o desenvolvimento da relação do Japão com o ocidente e mais especificamente com o Brasil, demonstra como o fato de que ainda existe a visão do “exótico” menor e/ou maquiavélico, de uma persistência na ignorância de conhecimentos sobre aquilo que não lhe é confortável, com base nisso, para continuar desenvolvendo o tema é necessário esclarecer que os processos históricos, desenrola se de múltiplas formas, mas que não passam completamente despercebidos pelos indivíduos participantes.

2.2. A influência cultural japonesa no Brasil.

A cultura pop japonesa é extremamente difundida no Brasil. A ideia de que uma cultura de um país tão distante geograficamente possa encontrar interessados parece irreal ou mesmo que se tornasse possível seria em uma quantidade irrelevante. Porém, no que tange a realidade, o crescimento deste campo adentra principalmente áreas que anteriormente eram predominantemente de disseminação de cultura pop estadunidense. Segundo o crítico e historiador dos quadrinhos Paul Gravett (2006), “a cultura norte-americana pode até ter dominado o mundo durante a maior parte do século XX, mas o século XXI está mostrando uma explosão fenomenal na exportação dos produtos culturais japoneses, a ponto de competirem em pé de igualdade com os norte-americanos”.

As tribos urbanas são um conceito concebido pelo sociólogo francês Michel Maffesoli, que com todas as controvérsias e estereótipas atribuídas ao conceito aqui nos serão úteis. Este conceito atribui que grupos de pessoas se identificam através de interesses

similares. Essa união pode ser estabelecida através da afinidade com o vestuário, modo de pensar ou hábitos. Dentre estas tribos urbanas, a de interesse neste momento é a dos conhecidos como *geeks*. Termo anteriormente usado como pejorativo, hoje é usado como orgulho de autodeclaração, tendo o dia 25 de março como data simbólica do dia internacional do orgulho *geek*. Anteriormente, os interesses desse grupo eram praticamente unicamente voltados para os Estados Unidos, o próprio já citado dia do orgulho *geek* tem esta data devido ao dia de estreia de *Star Wars: Episódio IV — Uma Nova Esperança*, um símbolo pop estadunidense. Contudo, com a popularização de *animes* (animações japonesas) na década de 1990, a integralização de produtos japoneses começou a ter popularidade no meio *geek*.

Os alunos cariocas de diferentes *backgrounds* ou capital social, cultural, educacional e econômico, sendo que etnicamente a grande maioria não tem nenhuma origem japonesa, têm em comum o fato de terem assistido os desenhos animados japoneses veiculados na televisão aberta e/ou TV a cabo durante a sua infância e adolescência (logo, ao longo dos anos 1990 para cá) e que marcaram toda essa geração de jovens. (SASAKI, p. 20-33, 2017)

Sasaki se refere à influência da cultura japonesa no Rio de Janeiro. Porém, esta afirmação pode ser percebida em todo o Brasil, de acordo com a revista Superinteressante (2018), no final dos anos 1960, a TV Tupi e a Record começaram a exibir animações japonesas ainda em preto e branco. A primeira grande onda de interesses nos *animes*, que é o ramo da cultura pop japonesa mais reconhecido no Brasil, veio apenas com os atualmente considerados clássicos *Dragon Ball* e *Cavaleiros do Zodíaco* (no original, *Saint Seiya*), exibidos no país entre os anos 1990 e começo dos anos 2000, por serem transmitidos em TV aberta era um produto de fácil acesso para crianças, seu público alvo no Brasil. A integralização de produções criou um grande número de admiradores, o que não apenas gerou interesses momentâneos, por se tratar de produtos que envolviam o emocional ligados à memória afetiva e a identificação de pessoas, criaram aqui um subgrupo ligados à comunidade *geek*.

O termo *otaku* (オタク), como são conhecidos no Brasil os fãs de produtos culturais japoneses, inicialmente apresentava uma conotação pejorativa em seu país de origem: qualquer pessoa fanática por alguma coisa era chamada de *otaku* (por exemplo, pessoas fanáticas por trens seriam os *otakus* de trens - 電車オタク). Porém, no Brasil este termo se refere especificamente aos fãs de *mangás* e *animes*, mas que, por consequência, podem consumir filmes, jogos, séries e músicas japonesas, sendo geralmente j-rock e j-pop. Por

vezes, o termo é usado como pejorativo pelos os de fora da comunidade, mas persiste como autodeclaração de grupo com os mesmos interesses. Estes obviamente são produtos com um público-alvo estabelecido e considerável, através da globalização e com a facilidade da conexão com a internet, fator que não pode ser ignorado, mesmo com as barreiras linguísticas.

O mercado brasileiro sabe do potencial monetário deste campo. Portanto, não são raros os canais ocidentais licenciados de divulgação e parceria com os detentores do produto original. A editora Panini, muito reconhecida no Brasil e de origem italiana, possui um selo apenas destinado aos mangás, o Planet Mangá. A Netflix, um dos serviços mais famosos da atualidade de *streaming*, também possui uma grande variedade de *animes* e filmes japoneses em seu catálogo. Apesar destes exemplos, que são uma ramificação de um conteúdo mais abrangente, existem serviços de nicho, como a plataforma *Crunchyroll*, que, conforme a própria plataforma, tem mais de 100 séries do segmento em seu catálogo. Todavia, por mais que existam todos estes serviços, é válido lembrar que é necessário pagamento para acesso, o que é um problema para muitos, devido a gastos com entretenimento serem considerados como algo fútil. Por vezes, sem o alcance aos produtos licenciados ou a inexistência destes em território nacional, o acesso por meios não convencionais é bastante comum, a divulgação, disponibilização e traduções pelos próprios fãs é uma prática conveniente. Vale lembrar ainda que os fãs são um fator importante para a popularidade do segmento. Além dos esforços para a acessibilidade de material, eventualmente podem ser equiparados a *outdoors* ambulantes, coisas como vestuários, adereços, colecionáveis entre outros divulgam seus interesses de forma orgânica, aumentando o público.

A criação de encontros de apreciadores não é rara. Os eventos de *anime* são convenções onde alguns destes apreciadores de cultura pop japonesa se encontram, para exercer atividades que possibilitam que se aproximem uns dos outros, como também de seus interesses, possibilitando a comercialização específica de produtos voltados aos interesses dos participantes. Alguns dos participantes destas convenções são os conhecidos como “cosplayers”. Estes se caracterizam de seus personagens favoritos e os interpretam, imitando seu comportamento. Este segmento, apesar de consideravelmente caro e trabalhoso por habitualmente ser necessário um esforço para o detalhamento na confecção do “*cosplay*” (fantasia), é um grupo consideravelmente grande e reconhecido, existindo os *cosplayers* profissionais, recebendo premiações em eventos, contratados para eventos, parcerias com marcas e o de maior popularidade o trabalho direto como um influenciador

online.

O fato de uma cultura alcançar outro país tão distante, por vezes é desprezada por se tratar de um nicho atribuído muitas vezes ao público juvenil, de acordo com Machado, 2009 “A idade dos participantes dos animencontros varia entre 16 e 34 anos”. Os *mangás*, *animes* e jogos, apesar de no Brasil serem um entretenimento de nicho, tem uma grande diversidade dentro deste, por existirem diferentes produtos pensados para variados grupos. Existem quatro grandes grupos e deles podem surgir ramificações: são os *shonen*, *shoujo*, *seinen* e *josei*.

Shonen (少年), em tradução literal, significa garoto. Como o nome já deixa claro, é um ramo voltado ao público juvenil masculino. Os protagonistas são geralmente homens, suas temáticas são sobre jornadas heroicas, superação de desafios, torneios, relacionamentos românticos. Alguns exemplos:

- *Naruto* (*mangá* é de 1999 até 2014 e o anime de 2002 até 2017, tendo uma continuação com o filho do protagonista);
- *Dragon Ball*, com seu primeiro volume em mangá em 1984. A primeira adaptação para anime é de 1986;
- *Kimitsu no Yaiba*, manga de 2016 até 2021, seu anime começou a ser transmitido em 2019 e ainda em continuidade,
- e *Jujutsu kaizen*, mangá iniciado em 2018 e ainda em publicação. A adaptação para *anime* começou em 2020.

São alguns dos exemplos famosos deste gênero. *Naruto* (ナルト) e *Dragon Ball* (ドラゴンボール) são franquias, possuindo vários filmes, jogos e colecionáveis. Estes como muitos outros são importantes para o turismo, mas se sobressaem por serem considerados clássicos e seguirem sendo lançados. Os dois últimos acima mencionados, apesar de mais recentes, são relevantes. O autor(a) de *Jujutsu kaizen* é Gege Aiutami, a qual não se sabe muito, nem mesmo de seu gênero, por só se apresentar em público completamente coberto (a), fazendo com que surgissem alguns rumores sobre seu gênero, iniciando discussões na Internet, principalmente pelo fato do elenco feminino ser composto por mulheres fortes e nada sexualizadas, coisas que são recorrentes em obras do gênero, já *Kimitsu no yaiba* é feito por uma *mangaká* (isto é, autor de quadrinhos) mulher, mostrando que, apesar deste gênero não ser voltado para mulheres, suas temáticas também são de interesse feminino para autoras e leitoras.

O *Shoujo* (少女) significa menina. Seus temas podem ser os mesmos dos *shonens*, porém mais voltados ao público feminino. Este gênero se tornou popular no Brasil nos

anos 2000, com a televisão aberta no canal Globo. Exemplos de *Shoujo* são *Sakura Card Captors* (カードキャプターさくら), criado pelo grupo feminino de *mangakás* Clamp, e *Sailor Moon* (美少女戦士セーラームーン, Bishōjo Senshi Sērā Mūn), criado pela autora Takeuchi Naoko. Ambos são expressões de um subgênero conhecido como *Mahō shōjo* (魔法少女), ou, em tradução livre, “Garotas mágicas”, super heroínas com poderes mágicos. Comumente apresentam-se com uma estética “fofa” e adereços. Temáticas românticas geralmente são atribuídas ao gênero *shoujo* (mesmo que não seja uma regra), por se tratar de algo voltado ao público feminino juvenil. As protagonistas também são geralmente femininas. Contudo, a personalidade das protagonistas também parece seguir um padrão segundo os interesses do público-alvo. Protagonistas dos anos 2000 aparentam seguir uma linha mais inocente atribuídas à feminilidade, mas existe uma crescente em protagonistas com mais defeitos e personalidade presente.

Significando literalmente “mulher”, os *Josei* (女性) são publicações que diferem dos *shoujos* por terem temas mais voltados ao público adulto feminino, tendo variados temas. Já os *Seinen* (青年) - em uma tradução literal, “jovem” - se diferem completamente dos *shonen*, destinados aos garotos, pois adentram em temas mais delicados e sensíveis, como violência, drogas e conteúdo erótico. Sendo assim, são inadequados para menores de idade. Esse mercado alcança todas as idades e públicos. Com o crescente impacto dessas produções no exterior, o Japão não se mantém alheio a isto. Pelo contrário, vê nisso uma estratégia de expandir o alcance de influência do país.

Uma estratégia bastante usada, mas pouco falada é o *soft power*, em tradução livre o “poder suave”, ou seja, não se refere ao poder bélico ou político, mas uma forma de influenciar a vida das pessoas. Para Yoshimoto (2009), desde o final da década de 1990, o Ministério da Economia, Comércio e Indústria do Japão tem como alvo a indústria de conteúdo. O governo japonês investe na cultura pop nacional e em sua exportação, sabendo como este tipo de empreendimento pode ser lucrativo, além de contribuir para o desenvolvimento de como a imagem do país é transmitida fora do país. Isso é chamado de *nation branding*, para Isshiki e Miyazaki (2016). O Japão pratica a *nation branding* através do projeto denominado *Cool Japan*, se apresentando como “A terra dos animes e mangás”. Muitas das produções, mesmo as ambientadas em mundos fantásticos, trazem características de sua cultura ou povo.

Figura 2: Parque temático Nijigen no Mori, localizado na ilha Awaji Shima.



Fonte:

<https://mundo-nipo.com/variedades/21/04/2019/parque-tematico-no-japao-recria-vila-da-folha-de-naruto/>

Parques temáticos tentam recriar a experiência dos próprios *animes*, atraindo turistas de diferentes partes do mundo. Apesar desses serem o chamariz, este turismo não é meramente superficial. A cultura tradicional, como já citado, são de interesse por também serem representadas, desde as comidas típicas até as roupas como os *kimonos*. Os uniformes escolares, com suas variações, também são bem procurados (figura 2), devido ao fato de muitas heroínas ainda serem colegiais.

Figura 3: Protagonistas de *Sailor Moon* com uniformes escolares.



Fonte: <https://anmtv.com.br/sailor-moon-eternal-o-filme-ja-esta-disponivel-na-netflix/>

Estes esforços para tentarem se aproximar no mundo real dos interesses em 2D, também se aplicam àquelas produções que se passam em distopias, onde não seria agradável de se viver. Ao se experimentar a história pelo ponto de vista do protagonista nessas produções existe a criação de sentimentos com os personagens, seja de empatia, euforia ou antipatia, dependendo das ações ou personalidade deste, e havendo a identificação sucede o apego. Existe no consumo cotidiano uma impulsão para interesse. É evidente que nem todo consumidor de cultura pop japonesa venha a se tornar alguém que estuda sobre o país, mas possivelmente alguém que se interessa pela cultura que não entende, sobre o país que pouco lhe foi ensinado.

3. QUADRINHOS EM DIÁLOGO COM O MUNDO SOCIAL

Com as bombas atômicas dos Estados Unidos lançadas contra Hiroshima e Nagasaki, o Japão perde a Segunda Guerra Mundial e se rende. Com isto, aceita os termos de rendição emitidos na Declaração de Potsdam, que obrigava o país derrotado a aceitar a ocupação militar realizada pelo outro.

Durante a ocupação estadunidense, o influxo de aspectos era inevitável: as tirinhas e quadrinhos ocidentais voltaram a circular no Japão com ocupação, mas apesar da influência norte-americana inegável nos *mangás*, como conhecemos atualmente, é possível estabelecer uma relação entre essa expressão narrativa visual com os *Chojuu-Jinbutsu-Giga* do século XI. Estes pergaminhos sequenciais contavam histórias ilustradas de animais e são atualmente considerados tesouros nacionais japoneses. Assim durante os séculos XI e XII, o *E-makimono* (絵巻物) com a tradução literal “rolo de imagem”, que eram histórias ilustradas em rolos de pergaminhos, tomaram forma seguindo do seu precursor, sendo produzidos de forma manual, pintadas na horizontal, onde ilustravam textos, diferenciando-se de outras pinturas.

Figura 4: *Emakimono*

Fonte: artename.com.br

Como assinala Ramos (2016), durante o período Edo o Japão se fecha para o resto do mundo e os artistas passam a desenvolver as gravuras mais no âmbito religioso. A palavra mangá, por sua vez, já existente, passou a ser difundida neste período pelo pintor Hokusai Katsura (1760-1849), sendo ele um autor que se destacava com desenhos sequenciais.

Figura 5: Hokusai manga**Fonte:**

<https://m.edition-originale.com/en/antique-books-1455-1820/arts/hokusai-hokusai-manga-shohen-i-1828-457>

65

Os volumes foram no total em 15, contendo cenas da vida cotidiana, como casas, armas, ferramentas, instrumentos, plantas e lendas tipicamente japonesas de lendas. “Hokusai não poderia imaginar que a palavra, por ele inventada, abriria caminho, a partir da referida década, a uma das mais prósperas e gigantescas indústrias do país” (Moliné, 2004, p.19). Com o estreitamento das relações do país desde 1853 com os Estados Unidos, os quadrinhos ocidentais já eram de frequente circulação no país.

Essa época influenciou o desenvolvimento e a publicação do desenho humorístico japonês, principalmente pelo trabalho do inglês Charles Wirgman e do francês Georges Bigot; ambos moravam no Japão e eram casados com mulheres japonesas. (RAMOS, 2012. p.21).

A Segunda Guerra Mundial e seu fim não foram os eventos de início do mangá, durante eles os traços típicos de mangas foram adicionados, como os enormes olhos dos personagens, essa característica marcante dos mangás presentes em obras de diferentes artistas não é uma coincidência, ela é necessária para que as feições sejam o mais expressivas possíveis.

Os desenhos de linhas simples (de influência chinesa) e estilizadas, e com personagens de olhos grandes, surgiram porque a maioria da população era analfabeta no kanji e essa era a melhor maneira de

transparecer os sentimentos das personagens sem a utilização de ideogramas (FARIA, 2007, p.87).

A técnica dos olhos, usada há décadas atrás por países da Ásia vem sendo usada e adaptada para produções ocidentais não, tendo em vista a sua eficácia em transmitir sentimentos, os personagens de grandes estúdios de animação ocidental apresentam olhos cada vez maiores, obviamente não são iguais aos mangás por usarem estilos diferentes, mas seguem a mesma lógica de expressividade.

Mesmo que uma particularidade tão significativa tenha sido criada durante a ocupação, a ação norte-americana fiscalizava e censurava aquilo que poderia estremecer seus domínios. Com a arte não seria diferente. Essa área geralmente é a que mais sofre, produtos que trouxessem o *Bushido* (武士道), isto é, o código de conduta de guerreiros, eram rigorosamente censurados. Afinal, o *Bushido* é o código de conduta samurai, por além de ser atribuída a conduta dos *kamikaze* (ou seja, de guerreiros suicidas) era um poder ofensivo. Logo, as lutas mesmo que esportivas também foram proibidas. Esse elemento, no entanto, logo foi liberado, de acordo com Melo e Cordaro (2016): “É nesse momento que as histórias e revistas para meninos começam a ganhar força com temas esportivos que encorajaram jovens a vencer, suscitaram a esperança e o trabalho duro para alcançar determinados objetivos.” Neste período, o *shonen* e seus torneios de luta se tornaram mais presentes nos quadrinhos, a perspectiva de alguém que luta contra as adversidades tornou-se popular por ser um entretenimento barato e diverso.

Porém, mesmo que o mangá demonstre ser um artefato artístico de resistência, de acordo com Koh (2010 p.394) “Embora tais esforços artísticos e críticos para confrontar a psicologia "nacional" do Japão parecer corajoso e 'honesto' nos termos de Murakami, a posição altamente vitimizada.” A citação de Koh se refere ao livro *Little Boy: Arts of Japan's Exploding Subculture*, de Takashi Murakami (2010) onde signos da cultura pop japonesa são apresentadas como partes de expressões sobre o conflito da Segunda Guerra Mundial e sob a perspectiva japonesa.

Os mangás são entendidos como algo desprezioso de puro entretenimento, mas que carrega influência de suas raízes, a base da narrativa pode ser controlada pelos mangakás, que podem afetar um leitor desprevenido de um referencial crítico anterior.

Narrativas como propagandas tem um papel importante no que se refere ao estudo de história mas essa base não é tão limitada como se imagina, a propaganda não precisa ser explícita, não fazendo referência a mensagens subliminares referentes ao campo de

pesquisa dos psicólogos ou usualmente sem nenhum respaldo por conspiracionistas mas a descrição puramente humana e política de salientar sua perspectiva, na forma descritiva pessoal de descrever seu ponto de vista e suas qualidades e na forma política de camuflar seu passado, escondendo tudo aquilo que não lhe é benéfico.

3.1. Estratégias para ridicularizar ditadores nos mangás.

Existe uma discussão sobre o que realmente seria romantização ou não de personalidades reais de grande reconhecimento em diferentes meios de comunicação. Na opinião de HAUSER *et al.* (2017, p.2), “casos policiais de grande repercussão social, de maneira equivocada influenciando a opinião dos cidadãos e emitindo, por vezes, prévios julgamentos ou a vitimização do agressor.” A necessidade da mídia de construir personagens principais “complexos” com motivações para suas atitudes modificam narrativas de acontecimentos reais para atrair os espectadores em massa, entretanto a interpretação destes acontecimentos através de mídias com informações modificadas é prejudicial, mas costumeiro, tornando o agressor em vítima, para que seja fácil ao espectador se importar.

Existe um aspecto que se aproxima da romantização, ao mesmo tempo que muito distante: a sátira. A proximidade da verdadeira sátira não existe, mas é percebida por aqueles que não se aprofundam nela, e quando ela encontra com o preconceito do espectador a profundidade não é cogitada.

A sátira é feita de diferentes formas, a mais conhecida é obviamente a literária, mas a ridicularizar é um artifício muito extensivo, às caricaturas são usadas há anos, mas as formas de expressões atuais podem alcançar uma nova forma de sátira. Mesmo que possa parecer estranho a alguns a existência de um segmento que possa transformar qualquer coisa em personagens humanos, este aspecto não se refere apenas a uma cultura distante, pois existem artistas no mundo todo que tem esta prática, porém no Japão existe uma maior visibilidade. A revista *MC☆Akushizu* (MC☆アクシズ) significa *MC☆Eixo*, aludindo ao fato de o Japão ter feito parte do Eixo na Segunda Guerra Mundial. A revista é voltada para temas militares, mas com ilustrações em *mangá* de garotas consideradas atraentes, podendo ser sexualizadas ou não, existindo edições sobre aviões de guerra, tanques entre outros, transformados em garotas fofas.

Aqui é necessário destacar que o uso dos adjetivos "fofo" e "atraente" foi usado como sinônimo em nossa língua por serem uma tentativa de expressar a palavra "*kawaii*",

que, apesar da tentativa de ser traduzida como "fofo", não expressa uma tradução satisfatória sobre o termo. De acordo com Hobo (2013), “para aprimorar o mercado muitas coisas da cultura japonesa são modificadas quanto exportadas”. Por isso, mesmo que usualmente no ocidente se refira a “fofo”, aqui a tradução levará em consideração a sua pluralidade, trazendo inclusive a problemática da sexualização de aspectos pueris.

A revista *MC☆Akushizu*, por tratar de componentes militares, em algum momento, iria adentrar em assuntos históricos e suas grandes personalidades, mas quando se trata de guerras os mais memoráveis foram os mais amedrontadores. Sendo assim, a edição de novembro de 2013 foi voltada a transformar os mais famosos ditadores em garotas bonitas.

Figura 6: Hitler waifu



Fonte: *MC☆Akushizu*, novembro de 2013

Na representação de Nonohara Mike, do ditador alemão, é possível observar as tintas e o pincel em suas mãos, fazendo referência a história de Hitler, que gostava de pintar aquarelas. A legenda da imagem também fala sobre isso e uma pequena descrição criada para a personagem, uma garota que ama teoria da arte, mas não aceita que as coisas não sejam feitas à sua maneira. A matéria completa traz a descrição sobre o papel dele na

história, embora não seja uma descrição da Segunda Guerra Mundial, mas uma espécie de microbiografia de duas páginas. Além da ilustração, são mencionados os crimes do ditador, não com grande profundidade por não ser voltada ao teor histórico científico, mas de curiosidades, o que para a academia pode parecer superficial. Contudo, aqui se trata de uma revista comercial de entretenimento, que para o público em geral serve como informativo.

Mas é inevitável trazer a problemática da sexualização feminina, mesmo que aqui se trate de uma revista para o público adulto, a sexualização de personagens femininas é um traço excessivamente exibido em mangás juntamente com quadrinhos ocidentais.

Uma característica a ser ressaltada nos *mangás* diz respeito aos comportamentos e características infantis das personagens: o *kawaii* já citado também pode ser ligado a uma forma de comportamento. Para Kinsella (1995), é aquilo que é “doce, adorável, inocente, puro, simples, genuíno, gentil, vulnerável, fraco e ligado a um comportamento social e aparência física inexperiente”. O comportamento e aparência infantil adentra nas brechas da pornografia infantil,

"Nos últimos dez anos, a sexualização das crianças tem piorado de forma constante à medida que a idade de exploração delas também diminui", disse à BBC Brasil a ativista Aiki Segawa, relações públicas da Lighthouse, organização sem fins lucrativos de combate ao tráfico humano e exploração infantil. (TOBACE, 2015).

A infantilização e sexualização das personagens femininas é algo característico dos produtos voltados para o público masculino, com a criação do arquétipo da “*waifu*” (ワイフ). A palavra vem do inglês *wife*, que significa “esposa”. Trata-se de uma das palavras do inglês que se incorporou ao léxico da língua japonesa. As *waifu* são normalmente frágeis, necessitadas de proteção masculina e baseadas no padrão de beleza, uma estética angelical e o mais juvenil possível, transformando personagens adultas em “lolis legalizadas”.

A expressão “lolis legalizadas” advém do termo *loli*, que não corresponde à moda lolita. De acordo com Sousa (2016), *loli* é uma jovem ou criança representada segundo os trâmites da estética *mangá-anime*. Para maior aprofundamento é necessário expor a ressalva, sobre *loli* e *lolicon*. Ambos são termos diretamente ligados ao romance do autor russo Vladimir Nabokov, de título *Lolita*, onde é descrita uma relação de abuso de um homem adulto com uma criança. É uma leitura aterrorizante. A perspectiva deste livro é através ao ponto de vista do personagem Humbert, o abusador. Toda a narrativa é um discurso sobre o filtro de um pedófilo, em sua perspectiva Dolores, a lolita, é a culpada. O termo pornográfico contemporâneo *ninfeta* foi inclusive criado a partir deste livro.

Agora quero apresentar a seguinte ideia. Entre os nove e os catorze anos de idade, ocorrem donzelas que, a certos viajantes enfeitiçados, duas ou muitas vezes mais velhos do que elas, revelam sua verdadeira natureza que não é humana, mas nínfica (isto é, demoníaca); e essas criaturas predestinadas proponho designar como “ninfetas”. (NABOKOV, p. 14, 1995).

A criação de uma categoria para crianças místicas, que tem praticamente um poder mitológico de ninfa, atraindo homens adultos, completamente formados e supostamente os tirando de suas próprias vontades, assim como tirando sua responsabilidade de perseguir, abusar e atormentar a criatura que o jogou no feitiço. A personagem Dolores é apresentada como alguém provocante, ela não é a criança tradicionalmente vista como vítima, afinal todo o livro é seu abusador que fala, este autor não é confiável, Dolores tem 12 anos e as cenas estupro são escritas de forma rebuscada, tentando atribuir um ponto mágico por metáforas nos crimes de Humbert.

As personagens lolis apresentadas nos mangás e animes são de aparência infantil, mas de desejo, com comportamentos provocantes, mesmo quando são descritas como maiores de idade podem ser lolis se sua aparência e/ou comportamento atribuir a isto, estas ainda são consideradas uma subclasse, as lolis legalizada

A figura 3 apesar de aparentar transformar Hitler em uma garotinha indefesa, o transforma em objeto de desejo sendo uma personagem sexualizada, podendo ser tido como uma não romantização dos atos dos homens referenciados nesta edição. Mas não tira o peso de ser uma revista de entretenimento adulto que traz não apenas representações de personagens adultos, mas a erotização do pueril.

Entretanto, a argumentação da existência dos lolicons (o público alvo do conteúdo loli) como algo tipicamente japonês, é uma falácia, o mercado de distribuição pode partir do país, mas além do próprio termo partir do ocidente o consumo também é grande, além disso os quadrinhos ocidentais comumente também erotizam menores de idade, porém de uma forma diferente. No ocidente, habitualmente menores de idade são representadas com corpos e comportamentos adultos, personagens de 14 anos, usam roupas sensuais e por muito representadas em posições que sempre deixam seu corpo à mostra, mesmo que por vezes sejam anatomicamente impossíveis.

3.2. Símbolos e marcas transformadas em adereços estéticos.

Os símbolos são artefatos que correspondem a papéis importantes socialmente, o

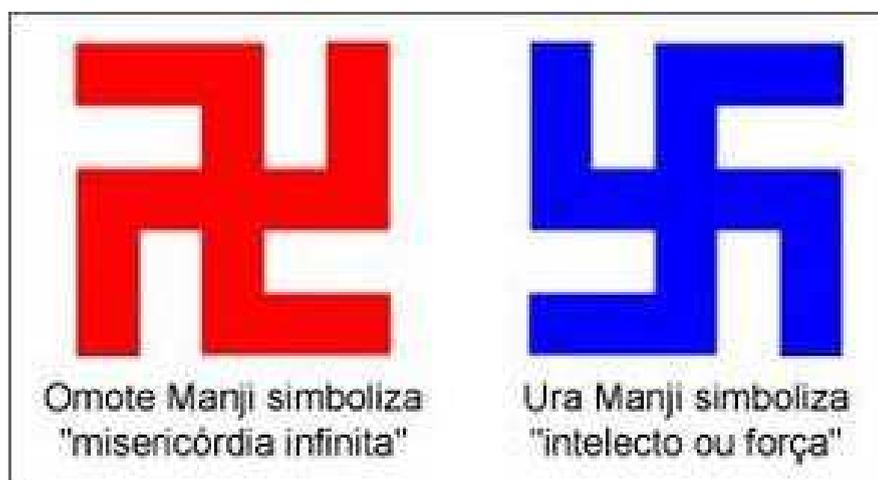
entendimento do que eles representam movem pilares sociais, cada sociedade tem seu método de se comunicar e seus símbolos são parte disto.

Toda civilização faz uso de símbolos e imagens que dão sentido e representatividade às suas formas de pensar e existir no mundo, tornando fontes do imaginário social e servindo como referência cultural. Os símbolos e imagens, além de transmitirem a cultura e as formas de vida, revelam também os sentimentos e desejos mais profundos de uma época histórica. (HABOWSKI e CONTE. p. 228).

A forma como se relacionam dentro do país de origem geralmente é como são vistas no resto do mundo, contudo, uma marca não tem seu significado atribuído apenas pela sua origem, mas sim pela sua fama.

O poder de como algo é usado pode propiciar a marca ou alegoria a sua relevância, a suástica reconhecida no ocidente por seu sequestro no regime da Alemanha nazista, é lembrada pelo ocidente a partir deste momento, logo tendo o entendimento de sua criação neste ponto. Contudo este não é seu nascimento, o símbolo já era muito utilizado em países como artefato religioso, sendo ainda usado contemporaneamente na religião budista, o Manji, podendo dependendo de sua posição, ter dois significados, a misericórdia infinita e intelecto ou força.

Figura 7: Manji



Fonte: <https://www.japaoemfoco.com/curiosidades-sobre-o-manji-a-suastica-budista/>

A experiência de dor e medo causadas por um símbolo não deve ser concebida como algo sem valor ou de futilidade, símbolos representam não apenas algo momentâneo, mas uma ideia, algo que a memória coletiva deve guardar, não apenas sua estética, mas as suas consequências.

A amnésia é não só uma perturbação no indivíduo, que envolve perturbações mais ou menos graves da presença da personalidade, mas também a falta ou a perda, voluntária ou involuntária, da memória coletiva nos povos e nas nações que pode determinar perturbações graves da identidade coletiva. (LE GOFF, 1988, p. 367).

A amnésia é um risco no que tange a história, ela traz consigo os erros já cometidos, omitir o legado temeroso de algo não o irá apagar, apenas tornará o retorno total de ações e grupos criminosos mais fácil.

Entretanto, querer apagar totalmente um símbolo anteriormente usado por uma cultura que o tem como pilar religioso, traria uma disparidade na resolução dos debates sobre símbolos, afinal se essas mesmas sanções fossem aplicadas em outros conflitos históricos, religiões como o cristianismo seriam privadas totalmente de seus artefatos, sendo o principal a cruz, que apesar de usada como manifestação do divino atualmente, era um método de tortura usado com respaldo religioso para punição.

A suástica no uso do que é religioso e do que é ofensivo se diferenciam, mesmo que sejam muito parecidos, o respeito é essencial para que não se cometa deslizes desrespeitosos em ambas as noções.

No entanto, o respeito por vezes não é um artifício usado, a suástica nazista frequentemente é usada como indumentária, sendo por hipótese alguma, apenas uma questão de confusão entre ambos os símbolos.

O "cosplay Nazi" é uma prática conhecida no Japão, mesmo que possa parecer inimaginável: são pessoas que literalmente se fantasiam com roupas de soldados nazistas. Aqui não cabe a justificativa da confusão, por se tratar da farda completa e por se tratar de um *cosplay* com temática histórica, onde até mesmo as poses para fotografias são detalhadas para reproduzir poses de época.

Em uma matéria de Sayuri (2021), pela BBC News Brasil é apresentado um caso de um clube bar de entretenimento temático que ganhou a atenção da mídia internacional por sua marca e o uniforme que alguns de seus funcionários usavam.

Figura 8: site do bar Unfair



Fonte: <https://www.bbc.com/portuguese/internacional-59236656>

De acordo com a matéria, o bar é em estilo *host club*, ou seja, onde alguns dos empregados fazem companhia para os clientes: não se tratam de prostíbulos, pois esta prática é ilegal no país. A perspectiva de que um estabelecimento dentro da legalidade faça essas campanhas traz o entendimento de que existe a brecha para tal acontecimento. No entanto, a repercussão online produziu efeitos fazendo com que o bar retirasse as publicações do *site* e pedisse desculpas.

Existe o reconhecimento sobre o que foi o nazismo no Japão, mas não é tão falado como no ocidente, provavelmente por não se tratar de uma experiência do próprio país. O país durante a Segunda Guerra Mundial estava no eixo, aliado a Alemanha, o cosplay Nazi, não se trata de uma homenagem ao ex aliado e aos seus horrores, mas a falta de memória sobre o flagelo nazista, cria a relatividade sobre o quão agressivo esse tipo de *cosplay* possa ser. Não se trata de um país totalmente alheio aos acontecimentos e conivente com tal prática, alegar que a perspectiva total de uma sociedade é igual seria criminoso, esse entendimento seria que todo nato japonês faz *cosplay* e que todo *cosplayer* do país é desinformado ou é indiferente aos acontecimentos e suplícios de outros.

Apesar do sentimento de injustiça que tais vestimentas podem causar no ocidente, é considerável o fator do ocidente insistir em ignorar acontecimentos que não são de sua própria memória.

A bandeira do Japão Imperial é um símbolo de agressão a alguns países asiáticos, como Coreia do Sul, China e Tailândia, porém é um símbolo usado em estampas em roupas e bijuterias diariamente no Ocidente.

A falta de conhecimento sobre acontecimentos e o papel de algoz do Japão contra

outros países, é um grande fator para o uso dessas indumentárias, mas ainda existe a minimização por parte de alguns, por não ser de uma história diretamente relacionáveis.

A bandeira do Japão imperial é um símbolo de um período que o Japão tinha uma política expansionista colonialista, as comparações entre este e a Alemanha Nazista são recorrentes, afinal foram países aliados que cometeram crimes de guerra em um mesmo momento. A relação de domínio se diferencia por questões culturais, mas registram na mente das vítimas igualmente o medo.

Os Crimes de Guerra mais lembrados pelos historiadores deste período são as conhecidas “mulheres de conforto”, termo ofensivo que passa a mensagem de voluntarismo das mulheres que eram violentadas e mantidas em escravidão sexual, portanto esta nomenclatura não será mais usada aqui diretamente.

A repercussão deste caso em específico, tomou maiores proporções por ser denunciado apenas décadas após o fim da guerra, nos anos 90, o que desencadeou um sentimento de aversão por parte da comunidade internacional e também nos conterrâneos das vítimas. De acordo Nam (2018) esse é um dos principais motivos para que as vítimas tenham ficado caladas sobre acontecimentos tão traumáticos em suas vidas.

A questão das 'Mulheres de Conforto' era interpretada não como um crime por parte do agressor, mas sim como uma humilhação das vítimas. Numa sociedade patriarcal, estas mulheres eram então vistas como uma desgraça do povo coreano, e dado que na Coreia do Sul e no Japão ainda persistem ideais confucianos, as mulheres eram inclusive criticadas, por não protegerem a sua virgindade. (NEM, 2018. p. 17).

A mulher não é vista como pessoa além de sua virgindade. Deste modo, a violência não foi por muito considerada como algo maior que a culpa imputada a mulheres que foram estupradas e sofreram outras diversas violências, mas com a responsabilidade para manter a si e as suas famílias longe das humilhações sociais se mantiveram caladas por cerca de 50 anos.

Mesmo com a denúncia direta das vítimas, o governo japonês minimiza as consequências das ações do país. A existência de uma suposta reparação histórica foi feita em 2015, porém de acordo com a reportagem de Shin (2021) para o jornal Extra, o governo do Japão estabeleceu 1 bilhão de ienes como forma de indenização e um pedido de desculpas oficial à Coreia do Sul. Entretanto o número de vítimas estimadas chega aos 200 mil somente no país, mas provavelmente este número facilmente, por não se ter um registro exato e a forma de obter as vítimas, foram desde sequestros isolados e captura nas

invasões a territórios, até enganar meninas em massa com a promessa de trabalho em fábricas. A bandeira com o sol vermelho era usada nas invasões e onde o exército imperial queria demonstrar poder, era uma afirmação de que tinham subjugado um território e sua população.

Figura 9: Bandeira do Japão Imperial.



Fonte:

<https://g1.globo.com/mundo/noticia/2020/01/07/toquio-2020-o-movimento-que-pede-a-proibicao-da-bandeira-imperial-do-japao-na-olimpiada.ghtml>

A bandeira, no entanto, não é proibida no país, com a exibição liberada sem qualquer tipo de sanção tomada pelo governo, com a afirmação de que o símbolo foi criado e usado muito antes da Segunda Guerra Mundial para manifestações culturais.

Mesmo que a bandeira do sol nascente tenha uma história mais antiga, "ninguém no Japão usa a bandeira do sol nascente para qualquer outro propósito que não seja romantizar e reescrever os horríveis abusos de direitos humanos cometidos sob o império japonês", argumenta Koichi Nakano, professor de ciência política na Sophia University, em Tóquio. (www.bbc.com, 2020).

Com a declaração de Nakano é perceptível que existe uma discussão dentro do próprio país sobre a bandeira, afinal a população e principalmente seus pesquisadores, não são alheios ao passado do país.

Para os países que sofreram durante a expansão principalmente a Coreia do Sul

onde os grupos ativistas são mais reconhecidos, a persistência do Japão de manter esse símbolo é uma constatação da inexistência do arrependimento do país sobre seus crimes passados.

No Brasil a bandeira foi muito usada como estampa de roupas, mas ganhou força no meio otaku, com adaptação em *anime* do *mangá* de mesmo nome, *Kimetsu no Yaiba* ambientado no período Taisho. Com a popularização do personagem principal Tangiru Kamado, os seus brincos tornaram-se parte do guarda roupas de parte do público.

Figura 10: Tangiru Kamado



Fonte:

<https://www.crunchyroll.com/pt-br/anime-news/2021/10/04/demon-slayer-kimetsu-no-yaiba-the-movie-mug-en-train-and-english-dub-are-coming-to-crunchyroll>

O brinco do personagem se tornou frequente em lojas especializadas em artigos de cultura pop, por ser um artigo barato, principalmente comparado com outros itens de anime, também por ser portátil e discreto, alguns espectadores do anime usam os brincos diariamente.

O uso deste objeto cai novamente na discussão sobre a falta de acesso do público receptor no produto consumido, pois na narrativa da obra os brincos são tecnicamente aceitáveis por se tratar de uma história ambientada em um cenário histórico antes da

guerra, principalmente na adaptação, onde a riqueza de detalhes poderia ser melhor explorada. Apesar da narrativa fictícia, detalhes como roupas, maquiagens e técnicas de espadas são colocadas no anime com certa fidelidade ao período.

No entanto, aos que conhecem o significado atribuído ao símbolo durante a Segunda Guerra Mundial, ainda existe a resistência em abrir mão de um adorno, esse fato não aparenta ser a aprovação das atitudes do Japão Imperial, como a chacina ou estupro em massa, mas como no caso do *cosplay Nazi*, o sentimento de distanciamento do fato, como o fato da história "do outro" ser imaginada apenas como um plano de fundo para a sua própria história.

3.3. Censuras e banimentos por ferir memórias históricas.

Segundo o artigo 20, §1º da Lei n. 7716/89, o consta que “Fabricar, comercializar, distribuir ou veicular símbolos, emblemas, ornamentos, distintivos ou propaganda que utilizem a cruz suástica ou gamada, para fins de divulgação do nazismo”. A criação desta regra, se sobressai ao direito à liberdade de expressão, tornando este direito adquirido limitado. As noções do que se pode ou não fazer são limitados ao direito do outro, de acordo com Sarmiento (2006. p.2) “à liberdade de expressão, envolvendo a imposição de limites a este direito fundamental, necessários à proteção de outros direitos igualmente importantes, como igualdade, privacidade, honra e devido processo legal.” A afirmação de que a suástica deve ser banida de ornamentos, propagandas entre outros se embasa do direito de expressão de um não pode ser maior do que o direito do outro de existir, um símbolo pode ofender ou colocar em perigo um ou mais grupos por simplesmente existirem e serem quem são.

A adaptação do mangá *Tokyo Revengers* (東京卍リベンジャーズ, nos ideogramas japoneses), escrito e ilustrado por Wakui Ken (和久井健), ganhou grande repercussão fora do Japão por conter suásticas como símbolo do grupo de protagonistas, que foram censuradas no ocidente, o apego e sentimento dos espectadores sobre como era a narrativa do mangá, gerou revolta.

Figura 11: Gangue Manji



Fonte: <https://www.omelete.com.br/anime-manga/manji-tokyo-revengers>

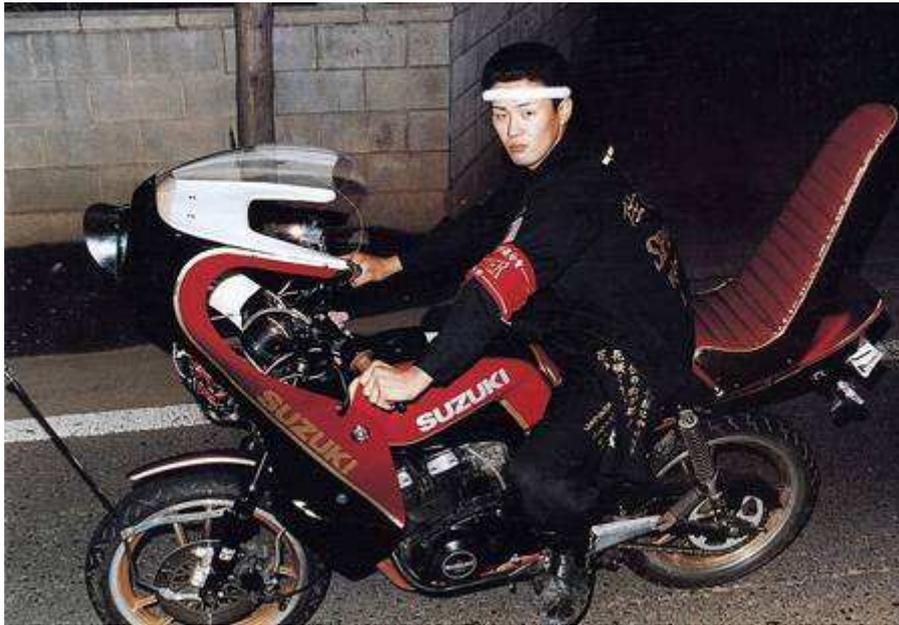
Com a afirmação de que além de se tratar de uma censura sem sentido, o símbolo por ser parte da cultura e religião japonesa não deveria ser censurado por respeito.

Uma das dinâmicas do *mangá* e *anime* é a gangue de motoqueiros que os protagonistas fazem parte. Esta gangue tem o nome de *Tomam* ou *Tokyo Majin*. A nomenclatura do grupo seria exatamente o motivo dele usar o símbolo budista, o que serve de apoio para as afirmações contra a censura.

Porém, apesar de realmente se tratar de uma Manji e não suástica nazista, é necessário olhar mais afundo.

O mangá traz referências aos grupos conhecidos como *Bosozoku*, este nome é de acordo com Reissland (2013) um termo genérico, usado para as gangues de motociclistas no Japão. Estas gangues surgiram em 1950, após a Segunda Guerra Mundial, os integrantes em sua maioria eram ex-soldados japoneses que se encontravam descontentes com o rumo do país e entediados com a vida monótona.

Parte dos integrantes destas gangues por serem ex soldados, sabiam do significado da suástica nazista. O mangá não faz referências ao conflito mundial, aos ex soldados ou à algum modelo fascista, mas tange sobre referências não só no conceito de gangue de motoqueiros, mas no conceito visual dos uniformes dos personagens (figura 10), sendo iguais aos uniformes usados que os Bosozoku originais usavam por serem trabalhadores de empresas.

Figura 12: *Bosozoku*

Fonte: <https://www.japaoemfoco.com/bosozoku-gangue-juvenil-japonesa/>

É fato que a obra em si não tem narrativas fascistas e que apesar do plano de fundo geral ser controverso, isso não interfere como discurso endossador. Afinal, até mesmo os personagens não são soldados, mas estudantes. Mesmo que o uso do *Manji* na produção não contribua para um discurso fascista, trazer o símbolo para o ocidente fora da perspectiva religiosa não deve ser possível. A suástica é um símbolo de repressão, apesar da tentativa de erradicar o pensamento nazista, ainda existem muitos adeptos deste discurso.

A brecha de um símbolo que pode ser usado por pessoas dissimuladas como discurso de ódio é um fato perigoso demais para ser arriscado. Logo, a censura da obra é necessária, por ser um símbolo que fora do conceito religioso não se justifica. Mas quando um símbolo de similar significado é conduzido para iguais circunstâncias o seu efeito é minimizado.

Os já citados, brincos do personagem Tangiru Kamado foram censurados na Coreia do Sul, mas não no resto do mundo (inclusive no Brasil, um país reconhecido por receber imigrantes de diversas partes do mundo, inclusive chineses, tailandeses e coreanos).

Além do §1º da Lei n. 7716/89, ela se estende a outros parágrafos, que apesar da bandeira não estar expressa explicitamente na lei brasileira, pode-se entender que caso os crimes contra a humanidade, não diretamente ligados ao território brasileiro, fossem pensados com a consideração devida, a bandeira do Japão Imperial seria melhor pensada

quando apresentada em qualquer tipo de meio.

Art. 20. Praticar, induzir ou incitar a discriminação ou preconceito de raça, cor, etnia, religião ou procedência nacional. Pena: reclusão de um a três anos e multa.

§ 2º Se qualquer dos crimes previstos no caput é cometido por intermédio dos meios de comunicação social ou publicação de qualquer natureza: Pena: reclusão de dois a cinco anos e multa.

A bandeira apesar de usada como algo banal, ao ser trazida desta forma, minimiza o uso do símbolo. A noção do ocidente de que sua própria história deve ser respeitada a todo custo, inclusive por vezes contestando a permanência de símbolos dentro de um contexto religioso alheio, mas não entra em discussão sobre parar de usar algo que no seu contexto é apenas um adorno sem uma ligação cultural, demonstra uma arrogância ocidental relativizando o conceito do que é ofensivo.

Existem aqueles nativos ocidentais que têm esses processos em suas memórias, como já expresse o Brasil é um país que recebe muitos imigrantes e seus descendentes que permanecem, são também brasileiros têm suas histórias minimizadas no processo. Ainda que exista uma percepção completamente egoísta da memória, negando a do outro em prol do próprio conforto, da mesma forma não se enquadraria neste ponto, a não ser que não se pense nestes brasileiros como brasileiros.

A epitome para o aceite negligente, sem nenhum tipo de sanção de tais símbolos, geralmente são atribuídos a algumas questões de desinformação, arrogância e preconceito cínico. A desinformação, por vezes, se mostra através da microagressão, sendo a mais comum, mas a menos combatida forma de violência. Entretanto, não é toda microagressão que vem da desinformação e mesmo com esta causa, não é necessária a convivência. Micro Agressões tem o conceito criado por Chester Pierce (1970, pp.265-266) “a maioria das ações ofensivas não são brutas e violentas fisicamente. Elas são sutis e paralisantes. A enormidade das complicações que causam pode ser entendida apenas quando se considera que estes golpes são dados incessantemente”.

A palavra "micro" pode aparentar ser algo menor, entendida como menos grave e ainda com a alegação da desinformação é colocada como algo menor que culposos. Quando se fala a respeito de ofensas e zombarias, o agressor tenta recorrer a desinformação no momento em que suas ações são pleiteadas como agressão, o uso para tentar não sofrer consequências de seus atos são característicos de indivíduos que sabem sobre suas ações.

Uma das microagressões muito recorrente a asiáticos é o discurso de uma

democracia racial. De acordo com Silva (2020 p.127), a “ideia de “democracia racial” que influenciou a sociologia e discurso popular brasileiro no último século” versa sobre preconceitos oferecidos a indivíduos negros. Todavia, essa explanação é o discurso de uma branquitude que visa a negar suas próprias ações racistas com a afirmação de que não existem diferenças sociais. Essa mesma dinâmica tenta interferir nas produções sobre minorias e os processos históricos que foram em uma visão geral, o prelúdio de movimentos discriminatórios remanescentes, negar o passado é o mesmo que desdenhar de vítimas de violências historicamente inseridas no cotidiano social.

A arrogância se trata do racismo velado, aquele que atribui a si o direito de julgar o sentimento do outro como menor, entender que existe uma historicidade atribuída a si ou aquela que lhe interessa, que processos causam efeitos e devem sofrer sanções, mas quando se trata do outro ou aquilo que não lhe desperta interesse a gravidade deve ser relativizada.

Para entender este conceito é necessária a consciência de que não existe uma hegemonia entre minorias. Mesmo sendo ilógico, aquilo que não se trata do "homem branco" frequentemente é tratado como único, como se este fosse o único agente de diferenciação entre minorias, ignorando a historicidade, processos e pluralidade.

A arrogância de dividir a multiplicidade social em dois lados, colocando de um lado, tudo aquilo que é o homem branco hetero e cis e do outro "todo o resto" é manipular uma realidade onde todos os discursos e diferentes lutas de minorias pudessem ser vista sob uma única perspectiva, a de um agressor em comum. Segundo Paiva (2001 p.1) “A ideia de hegemonia alcança a modernidade com o entendimento de dominação por consentimento e aceitação do dominado”,

A concepção de que diferentes grupos só poderiam ter seu próprio desenvolvimento a partir da contraposição de um terceiro, sem uma agência própria real, é uma tentativa de padronização, daquilo que é comum ou não, tomando como molde inicial o homem branco.

Essa concepção, por conseguinte, abre a possibilidade para a criação de padrões, gerando uma descredibilização de alguns grupos por não sofrerem o modelo, "modelo de agressão". Existe ainda dentro desse quadro o fato de que minorias entre si não necessariamente são inclusivas.

Pensar em todos os indivíduos como livres de preconceitos por também sofrerem

violências é ingenuidade. Em um exemplo prático, pode ser citado o movimento feminista, onde mulheres brancas lutavam por seus direitos, o que apesar de ser uma luta válida no campo de busca de direitos, excluía mulheres que não fossem brancas de classe média.

Nas lutas de minorias, a diferenciação ainda existe, apesar do termo se referir a um quadro geral de pessoas que, de certa forma, são marginalizadas ou excluídas. É significativo o conhecimento de que não são hegemônicas. Quando se trata de indivíduos amarelos há até mesmo o acréscimo da xenofobia, pois como já citado, persiste uma exclusão de pessoas que têm seus direitos contestados, por suas etnias serem usadas como argumento para desvalidar a nacionalidade de pessoas amarelas que nascem fora do Leste Asiático.

A arrogância vem do latim *adrogare*, que significa “para exigir”, ou seja, uma característica atribuída a aqueles que se pensam no direito de poder estabelecer normas e padrões para outros. A arrogância se confirma na criação de um modelo de agressão, existindo uma tentativa de menosprezar o outro ou minimizar ações racistas.

Nos EUA desde que tinha oito anos, o imigrante chinês —hoje com 46— diz que é vítima de piadas e questionamentos sobre sua origem com certa frequência, em uma alegoria do preconceito enraizado no país. Crianças zombam dele, adultos perguntam como um “japa” consegue falar inglês, se existem mais pessoas com seu sobrenome, e assim por diante. (Dias. Folha de S. Paulo, 2021)

Existe a arrogância de tomar as agressões apenas como brincadeiras, os ataques começam com palavras e tentam menosprezar a existência de pessoas, o uso de símbolos como sátira ou artigo indumentária mesmo com a consciência de acontecimentos reais por não atribuírem importância aos eventos “alheios”.

Por fim, uma característica final do uso de símbolos é simplesmente o preconceito cínico, este é descarado, aquele que se orgulha sem medo das penalidades de suas ações, o mais fácil de perceber.

O símbolo da bandeira do Japão Imperial é ainda usado por japoneses que a usam unicamente por se sentirem superiores a outros países, como um atestado de poder ou saudosismo de "tempos de glória", este é mais óbvio e diretamente violento.

O uso cínico de um objeto, como um atestado de superioridade, percebendo acontecimentos passados como algo bom, esse como os outros fatores, desumaniza as pessoas. A maior diferença da apresentação para o agredido desta para a arrogância é simplesmente que o cinismo não apresenta uma desculpa como a arrogância. A arrogância

também se acha superior, mas usa da brincadeira e do suposto medo para agredir, moral e fisicamente. Já o cinismo não se esconde atrás de desculpas a não ser a de sentir o direito de desumanizar o outro.

Os símbolos não são inofensivos, são artefatos para humilhação e agressão, são como agressores se reconhecem, diminuir a importância da concretização sobre seus papéis é facilitar seus movimentos repressivos de origem

Usar os símbolos ofensivos como algo sem importância ou usar o discurso que as reivindicações para conscientização de símbolos são excessivas, demonstra egolatria, preconceito e por vezes uma seletividade em discursos progressistas.

4. SHINGEKI NO KYOJIN, PROBLEMÁTICAS EM DISCUSSÃO.

A série de mangás *Shingeki no Kyojin* é um *seinen* (como dissemos, uma produção destinada ao público masculino, majoritariamente jovem) criado pelo artista japonês Isayama Hajime (諫山 創). A série foi lançada de 2019 até 2021. Em 2013, ganhou uma adaptação em *anime* (isto é, em desenho animado), a qual ficou mundialmente conhecida e contribuiu para levar um interesse maior das pessoas ao material original. No Brasil, a série foi traduzida como *Ataque dos Titãs*, tendo a sua publicação pela editora Panini.

Contudo, mesmo com o fato da adaptação em *anime* ter ajudado na divulgação, o mangá possui o mérito de conseguir manter-se relevante. Esse fato não ocorreu apenas pela atual facilidade de acesso ou riqueza de detalhes da arte do mangá. Este último até mesmo é considerado por muitos leitores como um ponto fraco da obra impressa, principalmente quando comparado ao *anime*. Além disso, o *mangá* por se tratar de um produto estático, que necessita de mais esforço para consumo do que o *anime*, não só no sentido de ler. Os *mangás* traduzidos para o português, geralmente conservam fatos característicos da obra, como por exemplo o modo de leitura oriental, que é feito da direita para a esquerda.

Figura 13: Como ler um mangá



Fonte: <https://cupulatrovao.com.br/especiais/o-que-e-manga-como-ler-manga/>

Mesmo que quadrinhos, livros e revistas ocidentais, possuírem uma forma diferente de serem lidos, os *mangás* dificilmente serão divulgados no ocidente de alguma forma que não com o modo de leitura original, mantendo o padrão japonês, começando da direita para a esquerda, tanto as páginas, quanto na leitura dos quadros e balões de fala. A adaptação não acontece por dois motivos principais: seria um maior custo para as editoras que os divulgam, e a perda da essência do material original que respeita a forma de leitura do país de origem.

Apesar dessas barreiras, *Shingeki no Kyojin* conseguiu ser bem recebido, por sua história e ser pensado com a visão de complexidade dos personagens. A evolução narrativa se destaca por trazer um protagonista que inicia a trajetória como uma vítima traumatizada, até um adulto genocida, responsável pelos próprios traumas de infância.

Uma história repleta de reviravoltas e com um protagonista que se torna um vilão traz uma discussão dentro do próprio grupo de leitores sobre aspectos pensados essencialmente como ficcionais, como se o protagonista Eren Yeager estava certo ou não. Mas uma obra como esta quando contestada como algo ofensivo por terceiros, rapidamente é defendida pelos leitores, muitas vezes ofendendo quem contesta tais representações.

Os leitores de mangás e apreciadores de cultura pop japonesa, não são automaticamente receptivos com pessoas amarelas, o interesse pode fazer com que exista uma maior recepção aos produtos japoneses, mas não necessariamente com os indivíduos e tampouco esse interesse é objeto mobilizador sobre sujeitos de outros países.

De acordo com Santos e Acevedo (2013 p.283) "Diversos estudos têm analisado as representações de afrodescendentes em comunicação, sendo que pesquisas acerca dos retratos de outros grupos étnicos tradicionalmente não recebem tanta atenção por parte do meio acadêmico". A falta de interesse acadêmico em estudar representações asiáticas é algo que deixa seus traços no cotidiano, a academia se apresenta como ambiente amplo para novas experiências e desenvolvimento de ideias, mesmo que a academia não seja a única culpada obviamente, tem sua própria responsabilidade sobre o tema.

Quando os estudos e pesquisas se voltam para algum aspecto, habitualmente o modelo se repete no meio de ensino, mas quando em geral a própria academia não se importa ou coloca alguns temas às margens, subseqüentemente outras áreas demonstraram ainda menor interesse sobre esses assuntos.

Shingeki no Kyojin não é apenas uma narrativa puramente vazia e ficcional, trata-se de uma obra que apesar de se apresentar como entretenimento, possui aspectos ainda mais profundos.

De acordo com a plataforma Olhar Digital (2021), a adaptação do mangá foi alvo de críticas da Coreia do Sul, para alguns sul-coreanos a obra glorifica crimes de guerra e o Holocausto. Essas afirmações, no entanto, começaram com a divulgação da 4ª temporada do anime, onde o protagonista Eren Jaeger defende a ideia de que caberia a ele construir a paz para seus amigos, através da morte de milhões de pessoas. Apesar de isso ser o mais chocante, a narrativa do mangá sempre apresentou sinais de fascismo.

Segundo Silva (2014), o Japão e os países que foram invadidos durante o período imperial japonês ainda possuem diferenças ideológicas sobre os eventos ocorridos, a disputa decorrente da falta de encerramento dos conflitos durante a Segunda Guerra Mundial.

As disputas ideológicas se perpetuam através de gerações, sendo um dos motivos a

forma como a história é passada e ensinada às gerações pós guerra, para Silva (2014) “O episódio de Nanquim é citado como uma consequência do crescimento do exército nipônico, que acabou por dominar a capital do governo comunista.” Os livros didáticos japoneses apesar de citarem os acontecimentos onde o Japão é que comete os crimes de guerra, a forma que são apresentados é rasa, interpretasse, portanto, que os fatos só são exibidos por uma obrigação imposta, mas não é desenvolvido com a atenção devida.

Shingeki no Kyojin é um produto desta sociedade, não se trata de um reflexo, mas um produto do meio, a forma como discursos da glorificação por feitos militares se apresenta e o fato do protagonista defender interesses próprios acima de literalmente o mundo inteiro, alertou países como Coreia do Sul e China sobre como esse discurso além de ofensivo trariam a países sem um acesso profundo sobre a história da Ásia uma narrativa duvidosa.

Em 2010, Isayama disse em seu blog que um dos personagens de *Attack on Titan* é baseado em Akiyama Yoshifuru (1859–1930), um general do Exército imperial Japonês. Após essa revelação, pessoas que afirmam ser coreanas escreveram comentários criticando o uso de Akiyama por Isayama como modelo e sua consciência histórica inaceitável. (KOARAI e YAMAMURA, 2014, p. 143).

O personagem em questão é o comandante Dot Pixie, a causa de uma das primeiras polêmicas do *mangá*. Sua aparência se destaca dos demais personagens por suas feições mais realistas. A construção da personalidade do personagem também é um fato importante, por ser apresentado como um militar honroso que serve ao povo de forma devota, alguém sábio e reconhecido por sua boa reputação. Com a representação endossada de uma figura histórica, as discussões sobre o tema são inevitáveis, dividindo opiniões. A narrativa é defendida por alguns leitores que argumentam que, apesar da inspiração para a aparência, o personagem expõe ações completamente opostas do general Akiyama Yoshifuro, sendo um dos personagens contra o regime fascista de Paradis. Entretanto, a parcela do público que reprova o personagem, estabelece uma grande pergunta: Por qual motivo a representação de um militar tão importante para o desenvolvimento da narrativa e vinculado a ações militares tão justas tem sua aparência pautada em um general do exército imperial japonês?

Figura 14: Dot Pixis e Akiyama Yoshifuru



Fonte:

<https://www.facebook.com/350804072378836/photos/meet-akiyama-yoshifuruthe-japanese-general-that-inspired-isayama-to-create-the-c/352782018847708/>

Essa pergunta nunca teve uma resposta definitiva, mas é possível uma interpretação. Desde a produção de livros didáticos, é perceptível a resistência com que alguns japoneses falam sobre os crimes de guerra do país e como certas ações como a invasão de Nanquim e o caso das mulheres escravizadas sexualmente não foram apenas uma questão de necessidades da guerra, é possível deduzir que com essas narrativas os militares responsáveis por atrocidades durante a guerra são percebidos por muitos como pessoas que estavam apenas cumprindo seu dever.

Uma ressalva sobre este argumento é que não existe a afirmação de que todo japonês compactua com as ações imperialistas, mas que a história tradicional é tendenciosa para com esses pensamentos. Como dito por Neto (2021 p. 46) “Esse grupo negacionista não é maioria nas universidades japonesas, mas tem bastante respaldo na sociedade civil”. O *mangá* apresentando uma figura imperialista como Yoshifuru representado em um cargo parecido com o real, mas com um comportamento romantizado, aparenta também compactuar com esse raciocínio.

A polêmica inicialmente foi tratada como algo isolado, um deslize que não serviria para a tomada de conclusões definitivas. Entretanto, novas discussões foram levantadas sobre a obra. Mikasa Ackerman, a principal personagem feminina e a única personagem do núcleo principal que é comprovadamente asiática, foi motivo de discussão exatamente por seu nome.

Figura 15: Mikasa Ackerman



Fonte: *Mangá, Shingeki No Kyojin.*

Alguns internautas chineses se atentaram para o fato de que a única personagem de nome japonês tenha o mesmo do famoso navio encouraçado *Mikasa* do Império Japonês, atuante durante a Guerra Russo-Japonesa e a tomada da península chinesa de Liaodong. Mesmo que a personagem seja humana, existe uma clara referência ao navio, pois como ele, ela é considerada uma máquina de batalha sendo a segunda humana mais forte de todo o *mangá*.

Figura 16: Navio *Mikasa*

Fonte:

<https://www.tecmundo.com.br/navio/108166-mikasa-navio-guerra-japones-115-anos-de-historia-magnitude.htm>

Ambos os personagens, são representações de coisas importantes do Japão Imperial, mesmo que não sejam uma representação pura, ainda passam uma mensagem benéfica do militarismo japonês.

Mesmo que o outro lado da discussão apresente o fato de não existirem representações explícitas, o somatório de repercussões deixa claro que não se trataria de coincidência, os personagens citados são figuras de um período de maior atuação do Império Japonês como colonizador.

4.1. A devoção de “doar seu coração” e o soldado perfeito.

Durante a Era Meiji, entre os anos de 1868-1912, os samurais, outrora desmoralizados, voltaram a ter poder e reconhecimento. Neste período, surge a mitologia acerca desta força militar, como é conhecida atualmente. O conceito geral de *Bushido* (código samurai) volta a ser reverenciado e pensado como algo honroso, mesmo não sendo algo único, compartilhado do mesmo modo em todas as famílias ou clãs. Sendo inicialmente uma tradição oral passada por gerações dentro de um grupo, o *bushido* com o passar do tempo se entendeu como algo único e esse modelo hegemônico é o que conhecemos atualmente e o que serviu de inspiração para criação de outros códigos.

Buscando melhor transmitir para a população geral o senso de ética que julgavam adequado os oligarcas do governo Meiji publicaram em 1882 o “Rescrito Imperial para os Soldados e Marinheiros” contendo palavras atribuídas ao Imperador Meiji, mas cujas ideias são de autoria do Presidente do Conselho Legislativo, General Yamagata Aritomo em conjunto com o Secretário-Chefe da Câmara dos Pares Inoue Kowashi. (GONÇALVES, 2020 p. 226.)

Tanto o *Emperor Meiji's Imperial Rescript to Soldiers and Sailors* quanto o *bushido* contém normas muito parecidas sobre lealdade. Em *Shingeki no Kyojin* vê-se a noção de lealdade ao exército corresponder a tópicos de ambas narrativas.

O poder militar do *mangá* é dividido em três esquadrões: A tropa de exploração, responsáveis por explorar fora das muralhas, na tentativa de expansão territorial; a tropa estacionária, que patrulha e mantém a defesa dos muros, e da Polícia Militar; e os soldados de alto escalão, que servem como a guarda pessoal do rei.

O lema “Doem seus corações” é usado durante todo o *mangá* pela Tropa de Exploração. O bordão geralmente é usado em momentos críticos ou de pânico entre a tropa por morte iminente.

“Doar o coração” não se refere apenas a morrer, mas a fazer ao máximo mesmo com a morte iminente, muito parecida ideia criada acerca do *Bushido*, como a busca de uma morte digna, o culto à noção de honra e a hierarquização por respeito.

O último discurso do personagem Erwin Smith é um dos mais emblemáticos da série, em uma disputa direta contra o Titã bestial que arremessa enormes pedras em direção do esquadrão, o cenário era onde independentemente se os soldados lutassem ou não a grande maioria morreria, esmagados por pedras ou devorados por outros titãs, o comandante Smith precisaria de táticas para inspirar a tropa a prosseguir;

“Todo mundo morre, cedo ou tarde. Isso significa que suas vidas não tiveram sentido? Que mesmo o fato de vocês nascerem não teve sentido algum? Vocês diriam o mesmo de seus companheiros mortos? As vidas desses soldados foram sem sentido?”

Não, não foram, está em nossas mãos dar sentido a todas as mortes (...) os únicos capazes de prestar algum respeito a eles, somos nós os vivos. Nós iremos morrer aqui e confiar aos sobreviventes a mesma tarefa de nos dar algum significado, esta é a única forma de lutar contra este mundo cruel. (*Shingeki no Kyojin*, Capítulo 80)

Cabe ressaltar que o *mangá* trata a morte de forma crua, personagens morrem a todo o momento, raríssimas vezes algum consegue escapar, conseqüentemente o leitor consegue captar o sentimento de angústia transmitido e deixasse levar pelo discurso persuasivo dos personagens.

Outro fator que se assemelha à construção de alguns *Bushido* é a presença do Clã Ackerman, principalmente com os personagens Levi Ackerman e Mikasa Ackerman. A história do clã remete aos primórdios dos eldianos, não sendo iguais aos outros, por se tratarem de experimentos do Império Eldiano com o líquido espinhal titã em pessoas, os Arckemans por vezes são referidos como algo além de humanos, por poderem desenvolver habilidades de super soldados perante um conjunto de condições.

Para um Ackerman despertar suas habilidades, é necessário que ele esteja em uma situação estressante e visualize alguém como seu superior, o despertar também estabelece que o Ackerman obedeça a seu superior e o proteja, como visto, caso ocorra uma desobediência, o subordinado começa a sentir fortes dores de cabeça.

Mesmo que citado que o Clã Ackerman e o Clã asiático (como referido no próprio mangá) são diferentes e a única Ackerman asiática é a Mikasa, é possível constatar que os Ackermans no geral apresentam características comumente atribuída nos próprios mangás aos japoneses, sendo esse fato mais perceptível nas capas e no *anime*, é fato que os cabelo e olhos pretos são presentes nos Ackermans diferente da maioria dos outros personagens.

Este clã é essencialmente a perfeição do que se espera em Emperor *Meiji's Imperial Rescript to Soldiers and Sailors*, “O soldado e o marinheiro devem considerar a lealdade seu dever essencial”, “O soldado e o marinheiro devem estimar a fidelidade e a retidão”.

Ackerman é um soldado, praticamente uma “raça superior” de soldados. A antiga guarda real é a criação de uma superioridade, mas que se apresenta através de uma submissão. O *bushido* dos Ackermans não é, no entanto, a mesma representação romantizada de algumas representações contemporâneas.

Na exposição do bushidô percebemos a aproximação com o idealismo romântico de Carlyle, pois neste processo de identificação do samurai como um ser iluminado, um homem superior que tem como objetivo atingir a plenitude de caráter ao mesmo tempo em que ilumina todas as boas almas, é comum ao movimento romântico alemão. (NUNES. 2011, p. 223)

Os Ackermans não são a idealização romântica de um samurai, mas podem ser pensados como uma representação idealizada contemporânea de samurais. Contudo, não simplórios com a romantização de algo puro.

4.2. O estrondo, a morte de 80% da população.

Em 1995, o escritor, filósofo, professor e semiólogo Umberto Eco lança um ensaio com 14 características ordinárias do fascismo, colocando as ressalvas que esta ideologia ultranacionalista pode se apresentar de formas diferentes a depender da cultura que o adota. Analisar o *mangá*, usando como base o ensaio de Umberto Eco, não tratasse de pensar em apenas um dos governos fictícios da obra, mas nas características fascistas apresentadas de uma forma geral.

Uma característica de destaque da obra é a 11ª do ensaio; todos são educados para se tornarem heróis. O heroísmo geralmente apresentado em um governo fascista, é promovido através de feitos militares o mesmo presente no mangá.

Em *Shingeki no Kyojin* a tropa de exploração do exército eldiano é apresentada principalmente como artifício de uma luta em prol da liberdade. Os atos de heroísmo são todos com base na defesa deste direito. O evento final do mangá é o “estrondo” onde Eren Jeager mata 80% da população esmagada.

Segundo a narrativa do próprio personagem, esta atitude deveria ser tomada para que ele se tornasse um vilão comum a toda a população restante, que seu ato seria a favor da liberdade de seus companheiros. Esse evento do *mangá* se tornou motivo de discussão entre os leitores, pois existe um debate sobre ser ou não um ato de heroísmo, visto que ele sabia que iria morrer no processo para deixar seus companheiros como os heróis que o mataram, mesmo sendo um ato egoísta que matou pessoas que nada tinham a ver com os conflitos entre eldianos e marleyanos.

Marley, outro país fictício da obra, também apresenta o heroísmo militar, mas em um modelo de governo baseado muito mais explicitamente em governo fascista real, a Alemanha nazista. Aqui os eldianos, moradores de Marley, são ditos como a escória da humanidade, usando braçadeiras de identificação e vivendo em campos de concentração.

Figura 17: Eldianos em Marley



Fonte: [https://attackontitan.fandom.com/wiki/That_Day_\(Chapter_86\)](https://attackontitan.fandom.com/wiki/That_Day_(Chapter_86))

É criada a propaganda de que os eldianos deveriam pagar por serem “filhos do demônio” e os culpados pelas mazelas do país, por seus antepassados dominarem Marley quando possuíam todos os 9 titãs originais. A construção da narrativa criada pelos maleyanos é que apenas os eldianos portadores dos titãs que os usassem em prol do país, poderiam se tornar "marleyanos honorários", essa nomenclatura é usada como propaganda que cria esperança em eldianos para arriscarem suas vidas por um país que os despreza, aqui entrando característica do “Fascismo Eterno” de Umberto Eco, o medo das diferenças, o fascismo é indubitavelmente preconceituoso.

O Ur-Fascismo cresce e busca o consenso desfrutando e exacerbando o natural medo da diferença. O primeiro apelo de um movimento fascista ou que está se tornando fascista é contra os intrusos. O UrFascismo é, portanto, racista por definição. (ECO, 2018)

No contexto do universo de *Shingeki no Kyojin*, quando a questão sobre o racismo é levantada quebra completamente a ideia dada durante o início do *mangá*, pois nos primeiros capítulos é de conhecimento do leitor e dos protagonistas a existência de apenas um algoz em comum para toda a humanidade, os titãs, seres não humanos, irracionais que simplesmente matavam os humanos. Este cenário apresentado inicialmente é assustador.

Porém, é simples, pois trata-se de uma força da natureza, algo que por não ser racional apenas mata e pelo mesmo motivo apenas deve ser morto, sendo algo que mesmo com uma aparência praticamente invencível e amedrontadora, tem uma fraqueza clara e objetiva, diferente do preconceito enfrentado nos capítulos futuros.

Durante sua infância o protagonista perde a família sanguínea na primeira invasão titã, servindo para a construção das motivações de grande parte dos personagens. Neste ponto seguindo a linearidade de lançamento do mangá a primeira apresentação de um governo fascista é apresentada, mesmo que inicialmente não tão explícita, sendo a grande hierarquização social, não só por existir um poder monárquico, mas na forma como os recursos são divididos.

Figura 18: Mapa da ilha Paradis



Fonte: Mangá *Shingeki no Kyojin*, 2º capítulo.

A divisão do território é feita através da condição monetária e/ou proximidade com a família real, os muros não são apenas circulares, mas contém estruturas apêndice, onde as comunidades mais pobres da superfície viviam, visto que as camadas ainda mais pobres viviam no subterrâneo muitas vezes sem direito a própria luz solar, esses distritos apêndice eram usados como isca em caso de algum ataque titã, ou seja, o rei ficaria no centro usando toda a população como escudo.

O protagonista é uma das pessoas que sofre com esse modelo de estrutura, por morar em uma dessas estruturas da Muralha Maria perde a sua mãe assim que a primeira

invasão titã ocorre.

Para melhor compreensão do assunto é essencial que se fale sobre o tipo de poder do protagonista sobre os acontecimentos da narrativa. O protagonista é criado desde o início do mangá como alguém que preza acima de tudo sua liberdade. Com a invasão dos titãs à muralha que mora, ele decide que irá se vingar daqueles que ameaçarem sua liberdade ou a de seus amigos. Ao longo da obra, ele descobre possuir a habilidade de se transformar em titã e, em sua jornada, vai descobrindo suas habilidades especiais e que outras pessoas que também conseguem se transformar em titãs conscientes. O principal poder de Eren para todo o desenvolvimento da obra é o de compartilhar memórias com os outros usuários do seu Titã de Ataque, independente do tempo (já que duas pessoas não poderiam ter o mesmo titã ao mesmo tempo). Afinal, para se tornar um dos nove titãs racionais (os primordiais) é necessário beber todo o líquido espinhal do atual portador, mas o poder de transferir memórias vai além, pois consegue mandar as memórias para os portadores mesmo se essa pessoa já possuir ou não o Titã e selecionar quais irá compartilhar. Com esse poder, as ações do portador anterior são todas influenciadas pelo próprio Eren. Sendo assim, seus traumas da invasão dos titãs foram causados por sua própria influência, já que somente com seu comando os eventos tiveram a sequência apresentada desde o começo.

Mas no ponto em que se essas informações chegam ao leitor, a popularidade do personagem entre os próprios leitores aumenta, diferente do começo do mangá, onde suas ações pareciam passivas o tornando mais protagonista genérico, aqui Eren é o agressor com uma motivação.

O personagem torna-se popular por ser temido na obra, causando curiosidade e apreensão nos leitores sobre suas ações, de acordo com Maquiavel (1532 p. 64 e 65) “é melhor ser amado que temido ou o contrário. A resposta é de que seria necessário ser uma coisa e outra; mas, como é difícil reuni-las, em tendo que faltar uma das duas é muito mais seguro ser temido do que amado”. Eren Jaeger se encaixa nesse quesito, percebendo que não pode fazer as mudanças a sua forma, o desenvolvimento da característica do personagem de usar a força é algo orgânico, que atravessa a fronteira entre o real e a obra, a sua notoriedade não é necessariamente a consequência de ser amado, mesmo que exista um grupo compactuante, de forma geral se trata de entender a coerência nas ações do personagem que mobiliza diretamente a própria história.

6. O Ur-Fascismo provém da frustração individual ou social. O que explica por que uma das características dos fascismos históricos tem sido o apelo às classes médias frustradas, desvalorizadas por alguma crise econômica ou humilhação

política, assustadas pela pressão dos grupos sociais subalternos. (ECO, 2018).

O personagem é consciente dos problemas sociais dentro das muralhas e da revolta com as decisões tomadas pelo governo. Sendo apresentado como uma figura carismática, Eren tem facilidade em adquirir apoiadores no seu próprio universo ficcional e entre os leitores da obra.

5. CONCLUSÃO

O mangá *Shingeki no Kyojin* alcançou leitores no mundo todo, com suas narrativas e simbolismo. A obra alcançou públicos, fazendo com que a própria história japonesa se fizesse presente. Para esta parcela de leitores, provavelmente não se passou de objeto de puro entretenimento. Contudo, aqueles que conhecem a narrativa podem sentir a violência na sua memória e entendem que aquilo não se trata de representações ao acaso.

A problemática de quando estes dois grupos se encontram é que existe a resistência por parte dos que têm a primeira impressão através do mangá a dificuldade de admitir as próprias ações egoístas.

O ato de não considerar a história do outro e a falta de acesso à informação são inegavelmente fatos para a não problematização do mangá no ocidente. Entretanto, a própria xenofobia contra coreanos e chineses também pode ser considerada como uma razão, em discussões online sobre conceitos ofensivos inseridos no mangá, algumas pessoas não só ignoravam as reivindicações, mas faziam sátiras sobre os traumas do Leste Asiático.

Contudo, mesmo com o comportamento de alguns leitores, *Shingeki no Kyojin* não é puramente uma propaganda fascista. A obra apresenta incontestáveis representações que ainda hoje são formadas e percebidas como agressivas e ofensivas aos países que foram colônia japonesa.

Em *Shingeki no Kyojin* vemos um protagonista que também aparenta ter essas ideologias. Entretanto, a obra não apresenta uma conclusão sobre as atitudes do personagem, visto que os outros protagonistas lutam contra o massacre perpetuado por Eren desde o início.

O autor Isayama Hajime também não se pronunciou sobre as problemáticas das representações históricas e mesmo que pareça apenas uma escapatória, é importante ressaltar como o material didático japonês apresenta suas ações passadas.

O autor possui responsabilidade sobre o tema, mas não de uma propaganda fascista, mas sobre sua romantização de símbolos. Afinal, dois governos principais são apresentados e mesmo que o leitor crie maior apego aos eldianos que residem em Paradis do que aos marleyanos e eldianos que vivem em Marley, o desenvolvimento de personagens de ambos os lados não cria pessoas puramente boas ou más, a grande maioria apenas reage às idéias apresentadas na historiografia carente de seus países.

O racismo absoluto como conhecido na realidade também é apresentado: personagens, mesmo sem uma história turva ou conflituosa, escolhem desprezar o outro. Dentro do universo do *mangá*, esta é a causa dos maiores conflitos internos entre Paradis e Marley.

No que tange os leitores brasileiros, a falta de acesso à história da Ásia demonstra uma lacuna nas produções brasileiras sobre países tão presentes no cotidiano brasileiro, esse fato contribui para uma visão que minimiza as lutas de asiáticos amarelos.

Contudo, é perceptível que a globalização e o fácil acesso à informação ajudam na busca de conhecimentos para aqueles que se propõem a procurar. A academia mesmo que em passos lentos se beneficia do intercâmbio cultural na sociedade, através disso o interesse se torna maior, pelo sentimento de proximidade com produções do continente asiático, o que possibilita novos estudos sobre países de um continente geograficamente tão distante.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS:

ARAGÃO, Eugênio José Guilherme de. **Crimes contra a humanidade: sistema internacional de repressão**. 1939/6558, 2009.

BRASIL. Lei nº 7.716, de 5 de janeiro de 1989. **Define os crimes resultantes de preconceito de raça ou de cor**. In: **Diário Oficial da República Federativa do Brasil, em Brasília, DF, 05 jan. 1989**.

CARVALHO, Daniela, **Nambanjin: Sobre os portugueses no Japão**. Universidade Fernando Pessoa. 2000.

CHANG, Iris. **The Rape of Nanking: The Forgotten Holocaust of World War II**. New York: Basic Books, 1997.

CHEN, H. A; TRINH, J.; YANG, G. P. **Anti-Asian sentiment in the United States - COVID 19 and history**. The American Journal of Surgery, v.220, 556e557, apr. 2020.

SILVA, Marina Magalhães Barreto Leite da. **A Guerra Apreendida na Escola: A transmissão de memórias japonesas no tempo presente**. *Boletim do Tempo Presente*, n. 08.

ECO, Umberto. **O fascismo eterno**. Rio de Janeiro: Record, 2018.

FARIA, Mônica Lima de. **Comunicação pós-moderna nas imagens dos mangás**. 2007. 156 f. Dissertação (Mestrado em Comunicação Social) - Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 2007.

GRAVETT, Paul. **Mangá: como o Japão reinventou os quadrinhos**. Conrad, 2006.

GONÇALVES, G, Edelson. **O Estado japonês, o ensino de história e a memória das guerras do Japão Imperial nos “ processos do livro didático”**, *Ensino de História e Diálogos Transversais*, 2020.

GONÇALVES, Edelson Geraldo. **A influência do Ethos do sul do Japão na formação do Bushido**.

GONÇALVES, Edelson Geraldo. **Kamikaze: O Papel do “Vento Divino” no Imaginário Japonês**. Minas Gerais, 2011.

GRAVETT, Paul. **Mangá: como o Japão reinventou os quadrinhos**. São Paulo: Conrad Editora, 2006.

HAUSER, Ester Eliana. CASTRO, André Giovane. CASTRO, Carla Cristiane. MENDONÇA, Natalia Letícia. SATLER, Vitória Fernanda. **Crimes passionais: A romantização da Mídia e a tese de defesa da honra em homicídio “por amor”**. Anais da XXII Jornada de Pesquisa, 2017. Disponível em: <https://www.publicacoeseventos.unijui.edu.br/index.php/salaconhecimento/article/view/7721/6458>. Acesso em: Novembro de 2022.

HABOWSKI, Adilson Cristiano; CONTE, Elaine. **O poder das imagens e símbolos-repercussões sócio-históricas**. *Revista Teias*, v. 19, n. 55, p. 227-243, 2018.

HOBO, Flávio. **Análise Conotativa de imagens e a estética visual kawaii: Interpretação entre design gráfico e aspectos socioculturais**, 2013.

ISSHIKI, N. Jaqueline; MIYAZAKI, Y, M, Silvio. **Soft power como estratégia de marketing: A manifestação da cultura pop japonesa no Brasil**, São Paulo: Estudos Japoneses, n. 36, p. 59-70, 2016.

KINSELLA, S. Cuties in Japan. In: SKOV L., MOERAN, B. (org.). **Women, Media and Consumption in Japan**. Richmond, Surrey: Curzon Press, 1995.

KOARAI, Ryo; YAMAMURA, Takayoshi. **Fantasy wars and their real-life inspirations: Tourism and international conflicts caused by Attack on Titan**. In: **War as Entertainment and Contents Tourism in Japan**. Routledge, 2022. p. 140-144.

MACHADO, Carlos A. **Animencontros: o hibridismo cultural midiático como consequência do relacionamento na formação de novos costumes juvenis**. In: Congresso de Ciências da Comunicação na Região Sul, Divisão Temática – Interfaces Comunicacionais, 10, 2009, Blumenau.

MAQUIAVEL, Nicolás. **O príncipe**. Disponível em: <file:///C:/site/LivrosGrátis/oprincipe.htm>.

MARCELLO NETO, Mario. **Entre a bomba atômica e os crimes de guerra: o negacionismo e a historiografia japonesa em perspectiva**. Revista Brasileira de História, v. 41, p. 37-60, 2021.

NAM, Sun Young. **As relações diplomáticas entre a Coreia do Sul e o Japão: o caso das ‘Mulheres de Conforto’ da Coreia**. Diss. Instituto Superior de Ciências Sociais e Políticas, 2018.

PEREIRA, Ronan Alves. **Estudos asiáticos no Brasil**. In: Guimarães, Lytton L. (org), **Ásia, América Latina, Brasil: a construção de parcerias**. Brasília, NEASIA/CEAM/UnB, 2003, p. 105 - 124.

HAJIME, Isayama. **Shingeki no Kyojin**. Tokyo: Kodansha, 2013-2021.

KINSELLA, Sharon. **Japanese Subculture in the 1990s: Otaku and the Amateur Manga Movement**. *Journal of Japanese Studies*, v. 24, n. 2, 1998.

KOH, Dong-Yeon. **Murakami's ‘little boy’syndrome: victim or aggressor in contemporary Japanese and American arts?'**. *Inter-Asia Cultural Studies*, v. 11, n. 3, p. 393-412, 2010.

LE GOFF, J. **História e Memória**. São Paulo: Ed. Unicamp, 1996.

LÊDO, O. F. LUAN. **Mangá: as histórias em quadrinhos que servem como fonte de informação acerca da mitologia japonesa**, Universidade Federal do Rio Grande do Norte - UFRN, Sistema de Bibliotecas - SISBI, Catalogação de Publicação na Fonte. UFRN - Biblioteca Setorial do Centro Ciências Sociais Aplicadas - CCSA, Junho de 2018.

LE ROUX, Brendan. 幕末期に来日した二人の仏人宣教師の日本語ローマ字表記について, 学校教育学研究論集 (Sobre a romanização japonesa de dois missionários franceses que vieram ao Japão no final do período Edo, **School Education Research Papers**), 2010.

MILITARY CLASSICS. MC☆Akushizu. Ikaros Publishing. 2013.

MOLINÉ, Alfons. **O Grande Livro dos Mangás**. São Paulo: JBC, 2004

NAM. Sun Young, **As relações diplomáticas entre a Coreia do Sul e o Japão: o caso das ‘Mulheres de Conforto’** da Coreia. Dissertação para obtenção de grau de Mestre em Relações Internacionais - Universidade de Lisboa Instituto Superior de Ciências Sociais e Políticas, Lisboa, 2018.

OLIVEIRA, Lucia Lippi, 1945, **O Brasil dos imigrantes**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar. Ed., 2002.

NUNES, Gabriel Pinto. **A Ética Samurai e a construção de uma Nação: a apresentação da Ética Oriental Moderna na obra de Inazo Nitobe**. Anais do VII Seminário de Pós-Graduação em Filosofia da UFSCar, 2011.

PIERCE C. Offensive mechanisms. In: BARBOUR, Floyd. (org.) *The black seventies*. Porter Sargent Pub, p. 265-282, 1970.

PIERCE, Chester. "Offensive mechanisms." *The black seventies* (1970): 265-282. RAMOS. Josias Silva. **Mangá – História, conceito e caracterização do personagem**, Trabalho de Conclusão de Curso (Bacharel no Curso de Artes Visuais) – Universidade do Extremo Sul Catarinense, UNESC, 2012.

RAMOS, Martin Nogueira. **Senpuku kirishitan/katorikku no miru jishūkyō to ikoku–Edo kōki-Meiji shoki**. **Center for Comparative Japanese Studies annual bulletin**, n. 12, p. 63-69, 2016.

SAKURAI, Célia. **Imigração tutelada. Os japoneses no Brasil.** Tese (Doutorado em Antropologia) – Universidade Estadual de Campinas, Instituto de Filosofia e Ciências Humanas. Campinas. 2000.

SANTOS, Caynnã De Camargo; ACEVEDO, Claudia Rosa. **A minoria modelo: uma análise das representações de indivíduos orientais em propagandas no Brasil.** Revista Psicologia Política, v. 13, n. 27, p. 281-300, 2013.

SARMENTO, Daniel. **A liberdade de expressão e o problema do hate speech.** SARMENTO, Daniel. Livres e iguais: estudos de direito constitucional. Rio de Janeiro: Lúmen Juris, 2006.

SANTOS, Caynnã de Camargo; ACEVEDO, Claudia Rosa. **A Minoria Modelo: uma análise das representações de indivíduos orientais em propagandas no Brasil,** Psicologia política. Vol. 13. Nº 27. PP. 281-300. Maio – Agosto. 2013.

SASAKI, M. ELISA. **Uma cartografia carioca da cultura japonesa no início do século XXI.** ESTUDOS JAPONESES (USP) , v. 37, p. 20-33, 2017.

SILVA, Marina Magalhães Barreto Leite da. **A Guerra Apreendida na Escola: A transmissão de memórias japonesas no tempo presente.** Boletim do Tempo Presente, n. 08.

SILVA, Tarcízio. **Racismo Algorítmico em Plataformas Digitais: microagressões e discriminação em código.** In: SILVA, Tarcízio. (Org.). Comunidades, Algoritmos e Ativismos Digitais: olhares afrodiaspóricos. 1ed.São Paulo: Litera RUA, 2020.

SOUSA, Ana Matilde. **It girl: o problema lolicon no videoclipe de Mr. para Pharrell Williams.** 2016.

RIESSLAND, Andreas. The Public Perception of the Bōsōzoku in Japan. 人類学研究所 研究論集= **Research papers of the Anthropological Institute**, n. 1, p. 201-216, 2013.

ISSHIKI, N. Jaqueline; MIYAZAKI, Y, M, Silvio. **Soft power como estratégia de marketing: A manifestação da cultura pop japonesa no Brasil,** São Paulo: Estudos Japoneses, n. 36, p. 59-70, 2016.

YOSHIMOTO, Mitsushiro. **The status of creative industries in Japan and policy recommendations for their promotion**. Social development research group, 2003

Sites:

<https://www1.folha.uol.com.br/mundo/2021/03/vistos-como-minoria-modelo-asiaticos-americanos-sofrem-ameacas-e-ataques-nos-eua.shtml>

<https://anmtv.com.br/sailor-moon-crystal-anime-aparece-no-catalogo-da-netflix/>

[https://attackontitan.fandom.com/wiki/That_Day_\(Chapter_86\)](https://attackontitan.fandom.com/wiki/That_Day_(Chapter_86))

<https://www.bbc.com/portuguese/internacional-59236656>

<https://www.bbc.com/portuguese/geral-51005924>

<https://butantan.gov.br/covid/butantan-tira-duvida/tira-duvida-noticias/como-surgiu-o-novo-coronavirus-conheca-as-teorias-mais-aceitas-sobre-sua-origem>.

<https://coisasdojapao.com/2019/05/parque-de-naruto-recria-vila-da-folha-em-experiencia-ninja/>

<https://www.crunchyroll.com/pt-br/anime-news/2021/10/04/demon-slayer-kimetsu-no-yaiba-the-movie-mugen-train-and-english-dub-are-coming-to-crunchyroll>

<https://cupulatrovao.com.br/especiais/o-que-e-manga-como-ler-manga/>

<https://extra.globo.com/noticias/mundo/em-decisao-inedita-tribunal-sul-coreano-determina-que-japao-indenize-mulheres-de-conforto-abusadas-no-periodo-colonial-24830183.html>

<https://www.facebook.com/350804072378836/photos/meet-akiyama-yoshifurthe-japanes-e-general-that-inspired-isayama-to-create-the-c/352782018847708/>

<https://g1.globo.com/mundo/noticia/2020/01/07/toquio-2020-o-movimento-que-pede-a-proibicao-da-bandeira-imperial-do-japao-na-olimpiada.ghtml>

<https://www.japaoemfoco.com/curiosidades-sobre-o-manji-a-suastica-budista/>

<https://m.edition-originale.com/en/antique-books-1455-1820/arts/hokusai-hokusai-manga-shohen-i-1828-45765>

<https://m.media-amazon.com/images/I/81NCTgKhW9L.jpg>

<https://super.abril.com.br/coluna/oraculo/qual-foi-o-primeiro-anime-lancado-no-brasil-e-o-primeiro-manga/>

<https://www.tecmundo.com.br/navio/108166-mikasa-navio-guerra-japones-115-anos-de-historia-magnitude.htm>

