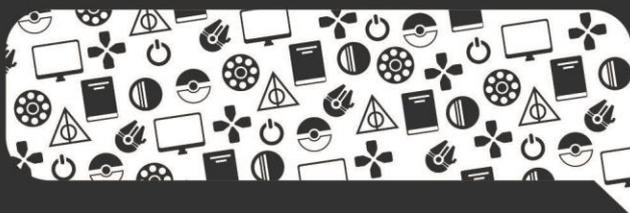




Revista  
Multidisciplinar de  
Estudos

**NERDS**  
**GEEK**

ISSN: 2675-5084

jan.-dez. 2024  
volume 6, número 10



Revista Multidisciplinar de Estudos

# NERDS/GEEK

ISSN: 2675-5084

v.6, n.10

## Conselho editorial:

Dr. Adriano Clayton da Silva (UFAM)

Dr. Alex Caldas Simões (IFES)

Dr. Alex da Silva Martire (FURG)

Dr. Almir Santos Reis Junior (UEM)

Dr. Celbi Vagner Melo Pegoraro (USP)

Dr. Daniel Alves de Jesus Figueiredo

Dra. Edméia Aparecida Ribeiro (UEL)

Dr. Gelson Vanderlei Weschenfelder (IFRS - Farroupilha)

Dra. Isa Maria Marques de Oliveira

Dr. José Antônio Loures Custódio

Dr. Lucas do Carmo Dalbeto (UNOESTE)

Dra. Luciana Sanches Dourado Leão (FAMATH)

Dra. Marina Fontolan (University of Texas, Austin)

Dr. Mario Marcello Neto

Dra. Rosângela Fachel de Medeiros (UFPeI)

Dra. Samanta Coan (UFMG)

Dr. Sergio Marilson Kulak (UNICENTRO)

Dr. Vítor de Moraes Alves Evangelista

## Editores:

Fábio Ortiz Goulart

Lucas Aguiar Goulart

## Diagramação:

Fábio Ortiz Goulart

## Designer:

Vitória Jansen Sampaio Costa

## Organizadoras do dossiê "Patrimônio, Memória e Cultura Geek":

Lucas Alves da Rocha

Izabela Pereira de Lima

Carolina Pereira da Silva

Revista  
Multidisciplinar de  
Estudos

**NERDS**  
 **GEEK**

ISSN: 2675-5084

v.6, n.10.



### Endereço para correspondência:

Universidade Federal do Rio Grande - FURG  
Pulp - Coletivo de Estudos Nerds/Geek  
Instituto de Letras e Artes  
Prédio das Artes Visuais  
Av. Itália km 8 - Carreiros - Rio Grande, RS. CEP 96203-900  
E-mail da revista: [revistaestudosnerds@furg.br](mailto:revistaestudosnerds@furg.br)

### Ficha Catalográfica

R454 Revista multidisciplinar de estudos *nerds/geek* / Pulp  
– Coletivo de Estudos Nerds/Geek. – v. 6, n. 10  
(jan. - dez. 2024). – Rio Grande: [FURG], 2024.

Semestral.

E-mail da revista: [revistaestudosnerds@furg.br](mailto:revistaestudosnerds@furg.br)

Disponível em: [revistaestudosnerd.furg.br](http://revistaestudosnerd.furg.br)

v. 1, n. 1 (jan - jun. 2019).

ISSN: 2675-5084

1. Arte 2. Estudos *Nerds* 3. Cultura de Massa I. Pulp  
– Coletivo de Estudos Nerds/Geek. II. Título.

CDU 7:316.774

Catálogo na Fonte: Bibliotecário José Paulo dos Santos  
CRB 10/2344

As matérias, artigos e demais produções que compõem a revista são de inteira responsabilidade de seus/suas respectivos/as autores/as. Qualquer parte desta publicação pode ser reproduzida, desde que citada a fonte.

## Sumário

LUGAR DE MARGINAL? A CRUZADA MORAL DOS ANOS 80-90 CONTRA OS FLIPERAMAS E SUA INFLUÊNCIA NA LEGISLAÇÃO DE SÃO PAULO .....	4
VIDEOGAMES E CRIMINALIDADE: UMA DISCUSSÃO SOBRE A EXISTÊNCIA (OU NÃO) DE UMA RELAÇÃO DIRETA ENTRE ESSES DOIS ELEMENTOS .....	24
DESEJO E DESEPERO: DUAS FACES DA MESMA MOEDA NA SÉRIE EM QUADRINHOS <i>SANDMAN</i> , DE NEIL GAIMAN .....	39
<i>WATCHMENE</i> A FILOSOFIA: DR. MANHATTAN, UM SUPER-HERÓI NIILISTA.....	49
O PAPEL DO BOYS LOVE (BL) NA AUTODESCOBERTA DE HOMENS TRANSGÊNERO ....	65
MY HERO ACADEMIA E O ENSINO DE TERMOQUÍMICA: A ELABORAÇÃO DE UMA SEQUÊNCIA DIDÁTICA PARA VERIFICAR A EFICIÊNCIA DE ANIMES NO ENSINO DE QUÍMICA .....	81
TEM ALGUÉM AÍ? MEMÓRIAS, VIVÊNCIAS E RUÍNAS NOS FILMES DE SHINKAI MAKOTO .....	98
ARQUEOLOGIA E CINEMA: UM DEBATE PARA A ARQUEOLOGIA BRASILEIRA .....	111
YAKUMO: VAMOS FAZER UMA CANECA! A CULTURA POP COMO FORMA DE PRESERVAÇÃO CULTURAL .....	120
DA COLINA KOKURIKO À EDUCAÇÃO PATRIMONIAL: O CINEMA COMO UMA FERRAMENTA DE EDUCAÇÃO PATRIMONIAL E EXTROVERSÃO DO CONHECIMENTO ..	129
EXPERIÊNCIA POR ADMIRAÇÃO OU PELO ENGAJAMENTO? AS OPINIÕES DOS VISITANTES SOBRE O HOBBITON MOVIE SET NO TRIPADVISOR .....	137

**Alexandre Meloni Vicente**

Historiador formado pela Universidade de São Paulo (USP), Doutor em Política Científica e Tecnológica pela Universidade Estadual de Campinas (UNICAMP).

E-mail: [xan.meloni@gmail.com](mailto:xan.meloni@gmail.com).

## LUGAR DE MARGINAL? A CRUZADA MORAL DOS ANOS 80-90 CONTRA OS FLIPERAMAS E SUA INFLUÊNCIA NA LEGISLAÇÃO DE SÃO PAULO

**Resumo:** A rápida expansão das casas de diversões eletrônicas, conhecidas como fliperamas, nas décadas de 1980 e 1990 gerou uma resposta intensa de representantes de camadas mais conservadoras da sociedade, que viram nesses estabelecimentos um perigo para crianças e adolescentes, e exigiram sua regulação. Conhecidos como “cruzados morais”, esses atores se utilizavam da imprensa, do conselho de especialistas como advogados, juristas e psicólogos, e mesmo de estudos científicos para tentar influenciar as autoridades políticas a elaborar regras que impusessem sua moral pessoal a toda a sociedade. Este trabalho busca explorar esse fenômeno, e mostrar como essa “cruzada moral” contra os fliperamas e jogos eletrônicos influenciou a camada política do município de São Paulo a elaborar normas legais que buscaram, se não proibir, limitar o máximo possível a expansão das casas de diversões eletrônicas na cidade, supostamente em prol da moral e da segurança das crianças e jovens.

**Palavras-chaves:** Fliperamas; Jogos eletrônicos; Políticas públicas; Moralidade; Violência na comunicação de massa.

Submissão: 27/10/2022

Revisão: 24/04/2023

Aprovado: 28/09/2023

Publicação: 19/04/2024

**Alexandre Meloni Vicente**

Historiador formado pela Universidade de São Paulo (USP), Doutor em Política Científica e Tecnológica pela Universidade Estadual de Campinas (UNICAMP).

E-mail: [xan.meloni@gmail.com](mailto:xan.meloni@gmail.com).

## DELINQUENT PLACES? THE MORAL CRUSADE OF THE 80S AND 90S AGAINST ARCADES AND ITS INFLUENCE ON SÃO PAULO LEGISLATION

**Abstract:** *The rapid expansion of electronic amusement houses, known as arcades, in the 1980s and 1990s generated an intense response from representatives of more conservative strata of society, who saw these establishments as a danger to children and adolescents and demanded their regulation. Known as “moral crusaders,” these actors used the press, the advice of experts such as lawyers, jurists, and psychologists, and even scientific studies to try to influence political authorities to develop rules that would impose their personal morals on the whole of society. This work seeks to explore this phenomenon and show how this “moral crusade” against arcades and electronic games influenced the political layer of the city of São Paulo to develop legal norms that sought, if not to prohibit, to limit as much as possible the expansion of electronic amusement houses in the city, supposedly in favor of the morals and safety of children and young people.*

**Keywords:** *Arcades; Electronic games; Public policy; Morality; Violence in mass communication.*

Submissão: 27/10/2022

Revisão: 24/04/2023

Aprovado: 28/09/2023

Publicação: 19/04/2024



## 1. INTRODUÇÃO

No começo da década de 1970, Rolan Bushnell, fundador da Atari, lançou uma proposta inovadora para o jogo Spacewar: dedicar uma cabine exclusiva com componentes eletrônicos e tela para o jogo, melhorando seu desempenho e diminuindo consideravelmente o tamanho das grandes máquinas de computador que, até então, raramente eram voltadas para atividades além de cálculos. Batizado de Computer Space, a invenção de Bushnell pavimentou o caminho para a criação dos arcades – máquinas de videogames de grande porte, utilizadas para uso comercial. A partir daí apareceram as casas que reuniam diversas máquinas de arcade, conhecidas no Brasil como fliperamas, nome influenciado por mecanismos eletrônicos e mecânicos de pinball e suas alavancas de controle, chamadas de fliper (Mendonça, 2019). As décadas de 1980 e 1990 foram marcadas pela grande difusão desses salões de diversões eletrônicas, nas cidades, e dos consoles de videogames, das mais diversas tecnologias, nos lares.

Esse fenômeno foi parte de uma conjuntura maior, de grande incorporação dos avanços tecnológicos no dia-a-dia dos indivíduos. Os aparelhos eletrônicos, cada vez mais sofisticados, foram se espalhando rapidamente em todos os espaços da atividade humana, com o objetivo de facilitar e encurtar o tempo de execução de diversas tarefas. Nessa era da informática, as mudanças ocorridas na sociedade refletem-se também no âmbito do lazer, e os jogos eletrônicos tomaram conta da vontade de brincar de crianças e adolescentes (Martínez, 1994). Naturalmente, a rápida expansão dos fliperamas chamou a atenção não somente dos jogadores, mas também de setores conservadores da sociedade, que viram nessas máquinas um perigo para a juventude, e empreenderam uma verdadeira “cruzada moral” pela sua proibição. Segundo Becker (2009), o “cruzado moral” é um sujeito insatisfeito com as regras existentes, pois enxerga

algun mal que o perturba profundamente, e considera absolutamente necessário criar novas regras para corrigi-lo. Caracterizando esse mal como incontestável, o cruzado é “fervoroso e probo, muitas vezes hipócrita” (Becker, 2009, p. 153), e acredita que sua missão é sagrada, procurando impor sua própria moral aos outros.

Em entrevista ao jornal The New York Times (1982), Ronnie Lamm, notória participante da cruzada moral contra os fliperamas, defendeu que os jogos eletrônicos corrompiam a juventude. Que hipnotizavam as crianças, as viciando e forçando a gastar moeda atrás de moeda nas máquinas. Segundo ela, jovens varavam madrugadas jogando, e frequentavam as casas de diversões eletrônicas em horários em que deveriam estar na escola. Era um ambiente, continua Ronnie, dominado por linguagem imprópria e comportamento antissocial, frequentado somente por jovens problemáticos. A preocupação maior seria com as crianças que não tinham idade suficiente para fazer julgamentos de valor, aquelas sem códigos morais fortes, que poderiam ser atraídas para tal ambiente nefasto. Afirmou categoricamente que os fliperamas difundiam jogos de azar e geravam comportamento agressivo em seus usuários, fazendo com que crianças roubassem bolsas e jóias em busca de dinheiro para usar nas máquinas. A conclusão para ela era óbvia: os fliperamas deveriam ser expulsos da cidade, proibidos.

Para reforçar seus pontos de vistas, os cruzados morais frequentemente recorrem, além da imprensa (caso do New York Times acima), ao conselho de especialistas, como advogados, juristas e psicólogos, para emplacar atos legislativos específicos que concretizem suas pretensões morais pessoais (Becker, 2009). É também comum que convicções morais recebam verniz científico para ganhar aparência de verdade, configurando uma relação de ética duvidosa entre a academia e os moralistas conservadores (Khaled Jr., 2018).



De fato, vários estudos acadêmicos procuraram estabelecer uma relação entre videogames e violência. Braun & Giroux (1989) estudaram os jogos presentes em 18 das maiores casas de diversões eletrônicas da cidade de Montreal, Canadá. A análise de 21 dos jogos mais populares concluiu que 71% deles apresentava natureza violenta. Klein (1984) observou que muitas das crianças que ele aconselhou eram aparentemente viciadas em videogames. Vários faltaram às aulas e gastaram o dinheiro do almoço ou, alternativamente, roubaram ou mendigaram para sustentar seu vício em jogos eletrônicos. Para Irwin e Gross (1995), os resultados indicaram que a exposição de crianças a videogames violentos aumentou a agressão física e verbal a objetos, aumentou a agressão verbal a um colega em uma situação de brincadeira livre, e aumentou a agressão física a colegas em uma situação de frustração ou competitividade. Buchman & Funk (1996) alertaram que os videogames ensinavam, por meio de uma poderosa combinação de modelagem, prática e reforço, que a violência é divertida, necessária, e basicamente não tem consequências negativas. Grosso modo, boa parte das investigações científicas do final da década de 1980 até o meio dos anos de 1990, apoiou a suposta relação entre jogos eletrônicos violentos e aumento na agressão ou resultados relacionados à agressão em crianças (Anderson & Ford, 1987; Anderson & Morrow, 1995; Ballard & Weist, 1996; Calvert & Tan, 1994; Cooper & Mackie, 1986; Schutte et al., 1988; Silvern & Williamson, 1987).

Em contrapartida, existem pesquisas, como a de Griffiths (1997), sobre a natureza social dos fliperamas que sugerem que, para a maioria dos seus jovens frequentadores, trata-se de um evento social, aproveitado juntamente com parentes e amigos. Tais pesquisas contrastam com a imagem do jogador solitário “viciado”, incapaz de resistir à atração das máquinas. No entanto, o autor afirma que, quando passam a jogar em demasia, os jovens tendem a se distanciar

socialmente e perder amigos, até mesmo os mais próximos. Ainda destaca dois tipos principais de players: os que jogam pela diversão e pelo desafio do jogo, que normalmente frequentavam as casas de máquinas eletrônicas em grupos; e os que enxergavam os fliperamas como uma fuga da realidade, um alívio para a depressão, que tinham nas máquinas uma espécie de amigo eletrônico, e jogavam sozinhos.

Longe, portanto, de ser um consenso científico, os supostos efeitos nocivos dos jogos eletrônicos envolvem interesses diversos, como os de advogados ativistas em busca de projeção, pesquisadores desejosos de reconhecimento acadêmico e verbas, organizações religiosas e conservadoras, e a imprensa sensacionalista. Esse sensacionalismo, somado aos discursos inflamados de combate aos efeitos nefastos dos videogames, extrapola o âmbito da imprensa e do judiciário. Muitos membros da classe política costumam se referir a opiniões difundidas pela imprensa como se fossem expressão imparcial da vontade popular, ampliando medos já existentes, e gerando um clima político propício para a criação de regras voltadas para pessoas, situações ou coisas, visando sua regulamentação, contenção ou sanção; constituindo um bode expiatório para um problema que pode até mesmo ser inventado (Thompson, 1998).

Este trabalho busca mostrar como algumas dessas regras legais não só se basearam, mas também ajudaram a perpetuar, uma imagem negativa das casas de diversões eletrônicas, ou fliperamas, na cidade de São Paulo. Para isso, é interessante começar explorando os fenômenos de “pânico moral” e “cruzada moral”, e sua relação com os fliperamas e jogos eletrônicos.



## 2. PÂNICO MORAL, CRUZADA MORAL, E A DEMONIZAÇÃO DOS VIDEOGAMES

O conceito de pânico moral, cunhado pelo sociólogo Stanley Cohen em seu livro *Folk Devils and Moral Panics* (1972), é definido como um medo geral expressado dentro de uma população sobre um assunto ou subgrupo que parece ameaçar a ordem social maior. Costuma surgir quando

... uma condição, episódio, pessoa ou grupo emerge e passa a ser definido como uma ameaça para valores sociais e interesses; sua natureza é apresentada de uma forma estilizada e estereotipada pela mídia de massas; as barricadas morais são estipuladas por editores, bispos, políticos e outros conservadores; peritos socialmente aceitos são convidados a pronunciar seus diagnósticos e soluções; maneiras de lidar com a questão evoluem e são utilizadas; a condição então desaparece, submerge ou deteriora-se e se torna mais visível (Cohen, 1972, p. 09, tradução livre).

O pânico moral geralmente se revolve em torno dos riscos da exposição de crianças e jovens a um conteúdo indesejável, como linguagem chula, pornografia ou violência (Carlsson, 2006). Para Gauntlett (1995), o pânico moral possui uma natureza cíclica: um novo fenômeno midiático gera preocupações no público geral, e estas preocupações são exploradas por políticos para ganhar eleitores, o que leva ao financiamento de pesquisas (e viés de pesquisa) que sustentem as preocupações, terminando por gerar ainda mais preocupações na sociedade. Todo o processo é sustentado por uma lógica midiática, onde medo e preocupação atraem mais atenção e geram mais lucro que seus opostos. Gauntlett enxerga, portanto, o pânico moral como um processo em andamento, ao invés de algo mais eruptivo, como o sugerido por Cohen.

Já na cruzada moral, agentes interessados em proteger os valores em que acreditam fervorosamente identificam uma

questão e clamam por reconhecimento público e institucional. A ênfase está na agência dos interessados, que usam uma série de estratégias buscando afirmação e suporte, muitas vezes exagerando o problema para garantir publicidade, enfatizando os riscos e perigos. Este exagero pode não ser necessariamente um pânico moral, uma vez que sua preocupação é genuína, mesmo que sua maneira de chamar a atenção seja exagerada e focada nos exemplos mais extremos (Maedes, 2018). A cruzada moral, portanto, se distingue do pânico moral na medida que, na primeira, os interessados parecem genuinamente preocupados sobre uma questão real, enquanto que no segundo a questão é simbólica, representando um senso mais amplo de ameaça (Goode e Bem-Yehuda, 2006).

Karlsen (2015) apresenta também o conceito de pânico midiático, normalmente invocado quando do surgimento de controvérsias públicas acerca de jogos digitais ou outras mídias. Trata-se de um acalorado debate público, geralmente iniciado quando uma nova mídia aparece na sociedade. A preocupação é normalmente expressada em nome das crianças e adolescentes, e o meio midiático é descrito como sedutor, psicologicamente danoso, ou imoral. Embora tenda a se concentrar em novas mídias, suas preocupações são expressas em tipos de mídias mais antigos, como jornais e televisão. Tais debates são emocionalmente carregados e polarizados, com o polo considerado “negativo” recebendo, de longe, a maior parte da atenção.

Pânico moral e pânico midiático são características de uma certa guerra cultural, centrada em preferências e valores. Conteúdo midiático “bom” ou “ruim” é geralmente articulado como alta versus baixa cultura, e uma série de distinções familiares são parte do discurso: arte como superior a entretenimento, inovação à tradição, autenticidade à imitação, e distância a envolvimento. Mais importante é



a distinção entre racionalidade e emotividade, onde a razão é considerada como o estado de espírito desejável e a emoção, como o oposto, considerada como uma possível ameaça (Drotner, 1999). Tal dicotomia cria uma espécie de hierarquia midiática, onde os tipos preferidos de mídia são associados ao conhecimento, como os livros, em oposição aos emocionalmente carregados, de ficção escapista, tais como filmes, programas de televisão e jogos digitais. O conteúdo midiático preferido por crianças, como desenhos animados e jogos, tem classificação baixa nessa hierarquia de valores.

Quase todas as inovações em mídias, artes ou tecnologias elencaram alguma forma de pânico moral. Até as valsas, quando introduzidas, levantaram preocupações de que o contanto próximo entre dançarinos provocaria imoralidade sexual. No século XIX, conservadores consideravam as mulheres incapazes de distinguir realidade de ficção (algo comumente ouvido atualmente sobre a juventude), e temiam que a leitura de romances as encorajaria a negligenciar suas obrigações e provocar o colapso da família. Imigrantes e minorias também foram considerados particularmente vulneráveis à influência de filmes e novelas baratas. Pistas de dança, cabelo curto em mulheres, novas formas de música (especialmente aquelas, como jazz e rock and roll, originadas dentro da comunidade afro-americana), tudo foi motivo de pânico moral. O perigoso fonógrafo, o rádio lascivo, os filmes imorais, e o pervertedor aparelho de televisão, nenhum escapou da censura. O pânico moral parece ser uma constante em uma sociedade onde tudo está constantemente mudando (Markey & Ferguson, 2017).

O primeiro debate mais visível acerca de jogos eletrônicos apareceu com o lançamento de Death Race em 1976. Os jogos digitais ainda eram uma novidade, haviam se passado apenas quatro anos desde o lançamento de Pong pela Atari, cujo sucesso alavancou o negócio de fliperamas (Karlsen,

2015). Death Race era inspirado no filme Death Race 2000, de 1975, que representava um futuro distópico dominado por militares que mantinham as massas sob controle através da promoção de eventos esportivos ultra violentos. O mais popular deles era uma corrida onde os participantes ganhavam pontos ao atropelar pedestres, incluindo idosos, pessoa com deficiência e adolescentes. Inspirado pelo filme, o jogo consistia em uma corrida de carros onde os jogadores ganhavam pontos por atropelar seres denominados “gremlins”. A preocupação pública envolvia seu suposto conteúdo violento e potencial impacto nos jogadores. Nos EUA, o National Safety Council rotulou o jogo como “doente” e “mórbido” (Donovan, 2010).

O contexto cultural na época do lançamento de Death Race era marcado por um amplo debate sobre regulação das mídias e diversões, principalmente quanto ao acesso de indivíduos mais jovens. As diversões eletrônicas já eram vistas sob suspeita nos EUA, e reformistas morais já tinham influenciado a regulação de filmes e revistas em quadrinhos, entre outros tipos de mídias. É interessante notar que esse mesmo contexto cultural tolerava outras formas de violência. Death Race não foi um caso isolado de videogame violento, existiam outros com premissas igualmente violentas, mas que se enquadravam dentro da lógica militar, e não atraíram tanta atenção dos cruzados morais. Isso porque não desafiavam o monopólio governamental da violência. A Guerra é comumente justificada, e até mesmo glorificada, como modo de preservar certos ideais ou promover o vigor nacional. Existiam tipos de violência socialmente aceitos. A objeção ao jogo, portanto, não era relacionada à violência per se, mas sim à sugestão de uma violência fora da ordem social aceita (Kocurek, 2015).

Na época em que os jogos eletrônicos emergiram, outras tecnologias operadas por moedas, tais como máquinas de cigarros e



refrigerantes, jukeboxes, pinball e bilhares, já estavam em circulação. E os lugares comuns dessas máquinas, notadamente os bares, tinham conotações negativas e eram considerados impróprios para a juventude. A mudança dos bares para casas de diversões eletrônicas contribuiu para mudar o público que jogava. E, ao ganhar grande popularidade entre os adolescentes, os fliperamas também atraíram a atenção daqueles preocupados com seus potenciais perigos (Idem).

Kocurek (2015) destaca duas fontes de preocupações relacionadas aos fliperamas. A primeira diz respeito às mudanças tecnológicas, culturais e econômicas nas décadas de 1970 e 80. O fliperama expôs milhares de jovens às tecnologias computacionais anos antes dos computadores se tornarem comuns em escritórios, escolas e lares. As jogatinas privilegiavam e valorizavam uma competição individualizada e maestria em tecnologia. À medida que as sociedades evoluíram para uma economia de serviços movida por tecnologia, esses valores se tornaram mais amplamente difundidos dentro das culturas, da vida cotidiana, em aspectos relativos a práticas de trabalho e hábitos financeiros. Sob essa ótica, os fliperamas eram mais do que um espaço de entretenimento para os jovens, eram um lugar de treino, o primeiro contato de uma geração com computadores, onde ela aprendeu o significado de jogar, trabalhar e viver em uma era dominada por tecnologias da informação. Os jogos eletrônicos preparavam os jogadores tanto para o trabalho na emergente economia de serviço de colarinho branco, onde os computadores estavam no centro da atividade profissional, quanto para serem investidores em um mercado cada vez mais desregulado. Mas essa função didática também tornou os fliperamas suspeitos, por carregarem em si um conjunto de valores e práticas emergentes que ameaçavam as normas e ideais culturais existentes: a adoção da competição altamente individualizada, em oposição à organizacional; ampla aceitação do crédito, principalmente

ligado ao consumo, como parte da vida econômica cotidiana; aceleração e propagação de novas formas de diversão, como uma nova categoria primária de gastos; e a celebração das habilidades tecnológicas, especialmente as ligadas aos computadores. As práticas competitivas celebradas pela cultura dos jogos eletrônicos estavam em desacordo com o modelo de sucesso do “homem corporativo” do meio do século XX, onde os indivíduos mais bem-sucedidos fizeram sua fama através de canais corporativos ou militares. Em suma, muitas preocupações morais relacionadas às casas de diversões eletrônicas e seus jogos foram resultado de ansiedades quanto a um sistema emergente de valores, marcado pelo reforço do sucesso individual, da habilidade tecnológica, do crédito e dos gastos com diversão e novidades.

A segunda fonte de preocupação derivava de associações pré-existentes entre as casas de diversões eletrônicas e atividades criminosas. Ainda segundo Kocurek (2015), podemos destacar três problemas reputacionais que criaram um contexto em que os videogames foram prontamente julgados como moralmente questionáveis: atividades do crime organizado, laços históricos com jogos de azar, e um desgosto mais geral pelas máquinas de divertimento como um uso frívolo do tempo. O primeiro derivava do uso de máquinas operadas por moedas para lavagem de dinheiro. O próprio Al Capone usava uma cadeia de lavanderias operadas por moedas para, figurativamente, lavar os lucros de suas atividades ilegais. Estimativas de 1946 afirmavam que perto de 75% das máquinas de música e pinball operadas por moedas em Chicago eram ilegais. Já a conexão entre máquinas de apostas e jogos de azar (muitas também operadas por moedas) e diversões eletrônicas de forma geral vinha da dificuldade em diferenciar as duas categorias. As máquinas eram fisicamente parecidas e fabricadas pelos mesmos processos, contribuindo para sua associação. Por fim, havia um esforço mais geral de guiar o lazer



para atividades consideradas mais construtivas ou respeitáveis. Quando reformistas do final do séc. XIX nos EUA voltaram sua atenção para as atividades de lazer da classe trabalhadora, as diversões eletrônicas emergiram como moralmente suspeitas, um entretenimento barato visto como frívolo, um desperdício.

Os pinballs foram um precedente emblemático para o debate sobre os videogames operados por moedas. Eram produzidos pelo mesmo ramo industrial e distribuídos nos mesmos lugares. Assim como os videogames posteriormente seriam, foram associados com delinquência juvenil, gerando esforços regulatórios. Também sofreram com associações com jogos de azar e atividade criminosa. Seu banimento perdurou até a metade do séc. XX. Foi, portanto, um precedente, tanto retórico quanto normativo, para a recepção e tratamento dos jogos eletrônicos. As primeiras máquinas de pinball ofereciam prêmios ou jogadas de graça, e eram produzidas pelas mesmas fábricas das máquinas eletrônicas de apostas. Essa combinação levou líderes comunitários a regular os pinballs por décadas. Embora essa regulação fosse baseada predominantemente na associação com jogos de azar, tais líderes também chamavam atenção para o apelo dessas máquinas entre o público jovem, causando sua degradação. Prevenir que crianças faltassem às aulas ou gastassem todo seu dinheiro do lanche em pinballs também era uma preocupação, que fortaleceu o discurso associativo das máquinas de diversões eletrônicas com delinquência e comportamento antissocial (Kocurek, 2015). O banimento dos pinballs terminou nos anos 1970, mas tal discurso permaneceu forte. Naturalmente, os cruzados morais mudaram sua atenção dos pinballs para os videogames, enxergando nos últimos muitos dos problemas que viam nos primeiros, além preocupações novas ligadas à nova tecnologia.

Mesmo depois que os fliperamas conseguiram uma penetração significativa no mercado, as percepções negativas de uma parte do público persistiram. Quando não associados com o crime organizado diretamente, muitas vezes os jogos eletrônicos eram vistos como um elemento pertencente a um negócio mais amplo, que incluía jukeboxes e máquinas de cigarros, dentro de salões de bilhar - todos negócios considerados uma "praga urbana" aos olhos de vizinhos preocupados. A associação com espaços que carregavam preocupações pré-existentes colocou os fliperamas sob intenso escrutínio moral (Hodges, 2014).

## 2.1. A cruzada moral contra os fliperamas nos Estados Unidos

No início dos anos de 1980, a grande mídia dos Estados Unidos (EUA), como a revista Life e o New York Times, já dava atenção à tendência da juventude de frequentar os fliperamas, já comuns em shoppings e vitrines de cidades pequenas norte americanas, levantando preocupações sobre os efeitos culturais, psicológicos e físicos dos jogos nos usuários (Kocurek, 2015).

Em 1982, a preocupação com a influência negativa dos jogos eletrônicos se tornou tamanha que algumas cidades estadunidenses aprovaram limitações de acesso aos fliperamas para menores de 18 anos. Outras baniram as casas de diversões eletrônicas próximas a escolas e áreas residenciais, quando não conseguiram proibi-las completamente. A justificativa era que os prazeres dos jogos levavam crianças e adolescentes, considerados vulneráveis, ao vício e transgressão (Meades, 2018). Os cruzados morais encontraram na TV e no rádio os meios para difundir suas queixas e clamar por restrição, regulação e intervenção governamental. Diferente do pânico moral acerca do lançamento de Death Race, a cruzada moral contra os fliperamas não estava



focada na influência de um jogo específico, mas no ato de frequentar as casas de diversões eletrônicas de modo geral. Vadiagem, agressão, desperdício de tempo e dinheiro, vício, problemas físicos e declínio acadêmico, eram algumas das associações negativas que contribuíram para essa percepção de transgressão imposta ao fliperama.

As tentativas de regulação foram de diversos tipos. Algumas procuraram o banimento completo, se espelhando no caso precedente dos pinballs. O mais comum foi recorrer à taxação e regras rígidas de licenciamento, além de restrições etárias. As preocupações manifestadas eram praticamente as mesmas àquelas que levaram à regulação e até mesmo banimento dos pinballs: crianças faltando às aulas e gastando seu dinheiro do lanche em fliperamas, incentivo a apostas e jogos de azar, delinquência e piora no comportamento dos jogadores (Feron, 1981).

A cruzada moral contra os fliperamas inseriu a questão no debate público sugerindo que as casas de diversões eletrônicas representavam um risco para a saúde física dos jogadores, para sua performance acadêmica e até para sua civilidade. O movimento também canalizou a antiga associação, existente nos EUA, entre jogos e crime organizado. Eram preocupações originadas durante a proibição e subsequente controle das máquinas de jogos de azar e diversões operadas por moedas (notadamente os caça níqueis e os pinballs). A cruzada também fez uso de uma rede midiática disposta a dar voz e promover notícias sensacionalistas e alarmantes, e de porta vozes carismáticos e bem articulados, além de altamente motivados. Era um grupo que não foi manipulado pela mídia, mas sim que a usava eficientemente como uma plataforma para promover suas visões e procurar afirmação (Meades, 2018).

A indústria de diversões eletrônicas dos EUA respondeu publicando o Community

Relations Manual for the Coin-Operated Amusement Games Industry, uma espécie de manual que aconselhava os donos de casas de diversões eletrônicas a apresentar seus estabelecimentos como benignos, voltados para as famílias, com regras que garantiriam a diversão de todos (Edelman 1982). Muitos seguiram o conselho, procurando evitar que crianças jogassem durante o horário escolar, expulsando fumantes e usuários envolvidos em brigas e discussões; e diminuindo a vadiagem através da proibição de comer e beber fora das áreas indicadas. Por último, o manual sugeria que os fliperamas adotassem regras flexíveis para regular a diversão, no sentido de evitar qualquer tipo de comportamento considerado inapropriado para uma local familiar. Ao criar tais regras, respondiam a muitas das preocupações da cruzada moral. Foram abertas casas de diversões eletrônicas limpas, modernas e orientadas para famílias. Os esforços procuraram criar uma contra narrativa, onde os jogadores eram jovens talentosos, e não delinquentes; fliperamas não eram locais para adolescentes problemáticos, mas sim para famílias; e criadores de jogos não eram oportunistas vendendo violência sem preocupação por suas consequências, mas sim brilhantes engenheiros e homens de negócios. Parece ter surtido efeito, visto que a Suprema corte dos EUA considerou jogar videogames como uma atividade aceitável para menores, inclusive em seus direitos constitucionais, ao afirmar que não era possível concluir que as diversões eletrônicas operadas por moedas apresentavam algum risco físico, metal ou moral que justificasse ação governamental (Kocurek, 2015).

## 2.2. A cruzada moral contra os fliperamas no Reino Unido

Na década de 1960, o governo britânico introduziu o Betting and Gaming Act, que liberava jogos de azar de baixo risco, incluindo os caça níqueis, para pessoas de todas as idades. Essa liberação resultou em



uma expansão das casas de diversões eletrônicas, geralmente localizadas a beira mar e voltadas para turistas aproveitando feriados. Foram essas casas que acomodaram os primeiros jogos eletrônicos no Reino Unido, no início dos anos 80. Videogames dividiram espaço, portanto, desde o início, com máquinas de jogos de azar, liberadas para jogadores de todas as idades (Meades, 2018).

Como nos EUA, a chegada dos jogos eletrônicos no Reino Unido também gerou preocupação pública, embora fosse inicialmente pouco noticiada pela imprensa. Não obstante, cidadãos preocupados mobilizaram membros do Parlamento em sua cruzada moral. Já em 1981 Lord Foulkes of Cumnock, então membro do Parlamento, levantou questões sobre os “crescentes efeitos danosos do vício em space invaders entre os jovens” (Control of Space Invaders and Other Electronic Games, 1981). A discussão continuou durante toda a década de 1980, muitas vezes alinhada com a cruzada moral contra os fliperamas dos EUA, centrada em histórias sinistras de roubos, vícios, e declínio acadêmico dos jovens. Adicionalmente, a versão britânica da cruzada também se incomodava com a presença dos jogos de azar de baixo risco nas casas de diversões. Pela sua lógica, os videogames já eram altamente atrativos e viciantes, e o uso dos caça níqueis para ganhar dinheiro para gastar em outras máquinas oferecia uma rota adicional rumo à jogatina de azar e vício.

Tal pressão fez com que o governo britânico comissionasse, em 1987, um estudo sobre a questão. Intitulado *Amusement machines: Dependency and delinquency* (Graham, 1988), o relatório explorou localidades chave de fliperamas, tanto em centros urbanos quanto em núcleos de lazer à beira mar, e considerou os impactos tanto de videogames quanto dos caça níqueis. Os resultados mostraram que uma em cada três pessoas, com idades entre 10 e 16 anos, jogava em alguma dessas máquinas ao menos uma vez

por mês. Para membros do sexo masculino, a proporção era de quase 50%. Apesar desse alto envolvimento, o relatório viu pouca evidência de riscos de vício tanto de videogames quanto dos caça níqueis. Retratou a jogatina como uma atividade social feita predominantemente em grupos, para explorar emoções e excitação, e adquirir o respeito e a admiração de seus semelhantes. Era também uma expressão de independência emergente para o mundo exterior. Reconhecia que a falta de informação e evidência tornava impossível apoiar qualquer preocupação acerca dos jogos eletrônicos que necessitasse de intervenção governamental. Pelo contrário, o relatório apontava os potenciais riscos de uma restrição desnecessária, garantindo que as medidas voluntárias adotadas pelos fliperamas (como restrição de acesso durante horário escolar), juntamente com uma intervenção parental efetiva em casa, seriam suficientes para reduzir as preocupações (Graham, 1988). A cruzada moral britânica continuou a buscar apoio para suas reivindicações após a publicação do relatório, mas teve sua visibilidade reduzida.

### 3. A SITUAÇÃO NA CIDADE DE SÃO PAULO

Vimos acima que políticos americanos e britânicos sucumbiram ao pânico e à cruzada moral e tornaram-se notórios por suas ações contrárias aos videogames, a ponto de, por diversas vezes, defenderem a censura e o banimento de jogos eletrônicos. No Brasil não foi diferente, tivemos diversos projetos de lei que refletem as concepções morais de seus autores. Políticos que, inadvertidamente ou não, assumiram o papel de censores culturais (Khaled Jr., 2018), e denunciaram os fliperamas como sendo centros de consumo e tráfico de drogas, cujo público alvo seriam as crianças e adolescentes em idade escolar. Também acusaram as casas de diversões eletrônicas de prejudicar os estudos da criança que, por ficar jogando, faltava à escola, deixava de fazer seus deveres, mentia, e era



incentivada a roubar objetos da própria casa para trocá-los por fichas de jogo (Martínez, 1994). Tais concepções morais ficaram visíveis na legislação da cidade de São Paulo.

### 3.1. A Lei Municipal No 8.964

Em 31 de maio de 1979, o então vereador Paulo Rui de Oliveira apresentou à Câmara Municipal de São Paulo o Projeto de Lei (PL) no 107/79, que negava, em seu artigo 1º, concessão de alvará de funcionamento para casas de diversões eletrônicas localizadas a menos de 500 metros de distância de estabelecimentos de ensino, públicos ou particulares. Ademais, as permissões só seriam concedidas para que os fliperamas funcionassem entre as 19:00 horas de um dia e 4:00 horas do dia seguinte. O projeto também negava a renovação de alvarás a estabelecimentos já existentes que contrariassem as disposições anteriores. Em suas justificativas, o PL destacava o zelo pela educação em geral, no sentido de cercear atividades que violem a moralidade, e pelo desenvolvimento da população de menores, uma vez que as atividades das casas de diversões eletrônicas eram antros de corrupção e vícios, nocivos à moralidade e à educação da juventude.

A comissão de Justiça e Redação deu parecer favorável ao PL, votando por sua legalidade. A Comissão de Cultura, Educação e Esportes afirmou seu inteiro apoio à medida, reforçando o comprometimento com a preservação moral dos jovens, ao zelo pela educação e pela moral do povo. Já a Comissão de Abastecimento, Indústria e Comércio, embora concordasse com a necessidade de regulamentação para a matéria, argumentou que esta não poderia ser sinônimo de impedimento de uma atividade lícita. E, do modo como fora elaborado, o PL seria responsável pelo fechamento de quase todos os estabelecimentos comerciais do ramo

existentes em São Paulo, pelo fato de a restrição abranger a quase totalidade do território da cidade; e pela perda de cerca de 20.000 empregos e falência das fábricas produtoras de aparelhos. Deste modo, sugeriu um substitutivo, que diminuía a distância proibitiva para os fliperamas para 100 metros de escolas de 1º e 2º graus, além de suprimir o rígido limite de horário de funcionamento, propondo que os estabelecimentos fossem obrigados a respeitar as restrições de horário de frequência dos menores de idade, estipuladas pelo Juízo da Vara de Menores da Capital.

O substitutivo da Comissão de Abastecimento, Indústria e Comércio deu origem, em 6 de setembro de 1979, à lei no 8.964, que proibia a concessão de alvará de funcionamento para novas casas de diversões eletrônicas que se localizassem a uma distância inferior a 100 metros de escolas de 1º e 2º graus de ensino regular.

### 3.2. A Lei Municipal No 9.906

Em 3 de abril de 1984, o então vereador Edson E. Simões propôs, no Projeto de Lei no 60/84, um endurecimento da Lei 8.964/79. Aumentava a distância proibitiva para novas casas de diversões eletrônicas de 100 para 600 metros, contados a partir de não somente escolas de ensino regular de 1º e 2º graus da rede pública ou particular, mas também de cursos supletivos, cursos pré-vestibulares e cursos de maturidade. Previa também a não renovação dos alvarás que contrariassem estas disposições.

A Comissão de Justiça e Redação votou pela legalidade do projeto. A Comissão de Cultura e Educação deu parecer favorável ao PL, destacando que a única função dos fliperamas seria um treinamento mecânico e alienante da juventude, justificando sua posição em postulados psicopedagógicos. A



Comissão de Indústria e Comércio, responsável pela redação mais branda da Lei 8.946/79, desta vez apoiou seu endurecimento, concordando com o raciocínio de que a proximidade facilitava a frequência e, dessa forma, desviava a atenção dos alunos para com as escolas. E foi além, estendeu a lógica a estabelecimentos comerciais que vendessem bebidas alcoólicas, cinemas, bilhares e mini bilhares. No entanto, restringiu a proibição a novos estabelecimentos, isentando aqueles que já tinham alvará de funcionamento expedido pela Prefeitura antes do início da vigência da nova lei.

Em 14 de junho de 1985 era publicada a lei no 9.906, com a redação original do PL 60/84. Proibia a concessão de alvarás de funcionamento somente a Fliperamas, que se localizassem a uma distância inferior a 600 metros de qualquer escola de ensino regular de 1º e 2º graus da rede oficial e/ou particular, cursos supletivos, cursos pré-vestibulares e cursos de madureza; além de proibir a renovação dos alvarás existentes que contrariassem as disposições anteriores.

### 3.3. A Lei Municipal No 10.557

Teve origem no Projeto de Lei 112/88, de autoria do próprio prefeito, Jânio da Silva Quadros. Apresentado em 14 de abril de 1988, tinha por objetivo estabelecer a obrigatoriedade de instalação de anteparos fronteiros nos estabelecimentos que exploravam jogos eletrônicos. Em sua justificativa, manifestava preocupação com a frequência de menores nesses estabelecimentos, muitos dos quais constituíam, continuava, autênticos antros de desocupados, pontos de distribuição de drogas, locais de encontro de delinquentes, revelando-se, assim, absolutamente impróprios para a permanência de crianças. Não obstante, era comum a sua presença, alegando os responsáveis pelos fliperamas que, tratando-se

de locais abertos, era difícil impedir o acesso ao interior. Buscava-se, então, propiciar meios de impedir o ingresso de menores nos fliperamas, facilitando a fiscalização. Os anteparos fronteiros a meia altura deveriam permitir a visualização do interior, com acesso limitado a pequena porta, onde poderiam permanecer pessoas incumbidas de impedir a entrada de frequentadores fora dos limites etários permitidos.

É importante destacar aqui a preocupação de Jânio de “moralizar os costumes” e organizar a cidade, retomando as práticas do passado, quando proibiu o uso do biquíni e a realização das brigas de galo. O alvo agora eram motéis e casas de jogos (videopôquer e fliperama) nas proximidades de escolas. Também combateu as casas de massagem e vetou, com apoio policial, a projeção de filmes polêmicos (como “A Última Tentação de Cristo”, de Martin Scorsese). No Ibirapuera, proibiu o uso de sunga e fio dental nos banhos de sol, bem como andar de skate e bicicleta, por serem perigosos aos usuários do parque. Proibiu a prática de cooper nos jardins do Museu do Ipiranga, de soltar pipas, e aplicou, muitas vezes pessoalmente, multas de trânsito aos “maus motoristas” (Lima, 1997).

O PL 112/88 recebeu voto pela legalidade por parte da Comissão de Justiça e Redação. As Comissões de Urbanismo, Obras e Serviços Públicos; e de Finanças e Orçamento, deram parecer conjunto concordando com a propositura. Assim, em 15 de junho de 1988, era promulgada a Lei 10.557, que obrigava a instalação, nos fliperamas, de anteparos fronteiros de meia altura, que permitissem a visualização do interior, com acesso limitado a pequena porta, onde ficariam pessoas incumbidas de impedir a entrada de frequentadores fora dos limites etários permitidos. A lei também estipulava penalidades para o não cumprimento das medidas, que iam de multa a fechamento administrativo do estabelecimento.



Mas a lei 10.557/88 não foi a única medida resultante da cruzada moral de Jânio Quadros contra os fliperamas. Anterior a ela, em publicação no Diário Oficial do Município (DOM) de 11 de junho de 1986, o então Secretário Municipal de Defesa Social, Renato Tuma, informou que a Coordenadoria de Segurança Metropolitana, cumprindo determinações do Prefeito, realizava diligências reiteradas, visando à fiscalização policial-administrativa dos estabelecimentos de diversão pública, notadamente os fliperamas, quanto ao funcionamento sem o alvará da Prefeitura. No DOM de 17 de julho de 1986, uma Ordem de Serviço determinava que todas as Administrações Regionais atendessem prontamente às requisições da Coordenadoria de Segurança Metropolitana, relacionadas com a localização, licenciamento e funcionamento de estabelecimentos enquadrados nas espécies de “Fliperama”, “Vídeo-poker”, “Saunas” e “Motéis”. Tais informações deveriam dar segurança às medidas coibitivas postas em prática pela Secretaria Municipal de Defesa Social. Os fliperamas eram, portanto, equiparados a saunas e motéis como locais ausentes de decência moral.

O DOM de 18 de julho de 1986 trazia um Ofício que determinava a constituição de Comissão Intersecretarial para cuidar das irregularidades dos estabelecimentos que exploravam as máquinas de jogos eletrônicos. O DOM de 16 de agosto de 1986 publicou uma Ordem de Serviço a todas as Administrações Regionais, reforçando que casas de videopôquer e fliperamas não poderiam de forma alguma ser instalados nas proximidades de estabelecimentos de ensino e nem admitir a presença de menores de idade. A fiscalização deveria ser constante e rigorosa, com a organização de mutirões especiais para esses objetivos. No DOM de 13 de setembro de 1986, uma Ordem Interna do Prefeito caracterizava estabelecimentos comerciais que exploravam videopôquer, vídeo games e

fliperamas como “manifestamente de azar e nocivos” à juventude e aos menores, ordenando a criação de Comandos para verificação desses estabelecimentos e cassação imediata das Licenças Municipais para exploração dos jogos, com possibilidade inclusive de cassação da própria licença de funcionamento e negação de futuras licenças aos proprietários, em caso de reação, qualquer que fosse o negócio ou atividade que exerçam.

### 3.4. A Lei Municipal No 11.610

Apresentado pelo então vereador Nelo Rodolfo, em 02 de fevereiro de 1993, o Projeto de Lei 02/93 endurecia ainda mais as leis 8.964/79 e 9.906/85, proibindo que fliperamas fossem instalados em distância inferior a 1000 metros de escolas de 1º e 2º graus, cursos supletivos ou cursos pré-vestibulares; além de vetar a renovação de alvarás de funcionamento a estabelecimentos existentes que contrariassem a disposição anterior. Em sua justificativa, o PL apresentava as casas de diversões eletrônicas como um grave problema social, pontos de atração para muitos jovens, em prejuízo de seu trabalho ou estudos. Lugares frequentados por marginais, que ofereciam e vendiam drogas para crianças. Focos de ações criminosas, como tráfico de drogas e corrupção de menores, que o Município teria o dever de coibir. O objetivo maior era afastar o máximo possível esses perigos das crianças e adolescentes. Recebendo pareceres positivos, se transformou na Lei no 11.610 em 13 de julho de 1994.

A lei vedava a concessão de alvará de funcionamento a novas casas de diversões eletrônicas (fliperamas), no Município de São Paulo, a estabelecimentos que se localizassem a uma distância inferior a 1000 metros, contados a partir do ponto mais próximo de qualquer escola de ensino regular de 1º e 2º graus da rede oficial ou particular, cursos supletivos ou cursos pré-vestibulares. Proibia



também a renovação de alvarás de estabelecimentos anteriormente existentes que contrariassem as disposições anteriores.

Embora a 11.610/94 tenha sido a última lei aprovada na cidade de São Paulo que trate exclusivamente dos fliperamas, o tema continua atual, tendo, já no início de século XXI, sido retomado na Lei 13.885/2004, que estabelece normas complementares ao Plano Diretor Estratégico da Cidade e, em seu artigo 270, reforçava que permaneciam em vigor as disposições da Lei no 8.964/79 acima analisada, que foi revogada somente em 2016.

E São Paulo não foi o único município do Estado a promulgar normas legais baseadas em valores morais contrários aos jogos eletrônicos. Como exemplo podemos citar uma portaria determinada por um juiz da Vara da Infância e da Juventude de São José dos Campos, em 1998, que proibia crianças com menos de 14 anos de frequentar estabelecimentos com fliperamas desacompanhadas dos pais ou responsáveis. Também proibia os adolescentes de jogarem fliperama durante o horário escolar e após as 18h. De acordo com o juiz, os jogos eram prejudiciais para os adolescentes “na medida em que implicavam na perda de aula” (Folha de S. Paulo, 1998). Outro caso foi o do Juiz da Infância e Juventude Titular da 3ª Vara da Comarca da cidade de Botucatu, que baixou, em outubro de 2003, uma portaria permitindo o ingresso e permanência em fliperamas somente de adolescentes desacompanhados maiores de 16 anos, e somente até as 21:00 horas, se compatível com o horário escolar do frequentador. Menores de 16 anos só poderiam ingressar e permanecer em tais estabelecimentos acompanhados dos pais ou responsável legal. Proibia, também, a permanência de criança ou adolescente nos estabelecimentos acima mencionados por lapso temporal superior a 02 horas diárias. A justificativa para a Portaria foi a de que os fliperamas prejudicavam as atividades escolares e a saúde das crianças e adolescentes.

#### 4. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Fliperamas são historicamente vistos como locais infames, onde delinquência e delírio andam tão livres quanto os frequentadores adolescentes. Arenas onde coisas imorais podem acontecer, resultando em pânico moral, como caracterizado na campanha de George Foulkes (1981) para limitar a “ameaça” dos jogos eletrônicos, junto ao Parlamento do Reino Unido. Essa atenção política e popular instigou o interesse de sociólogos, psicólogos e criminalistas. As casas de jogos eletrônicos se tornaram sítio de estudos acadêmicos que, muitas vezes, para deleite de jornalistas e pânico de políticos e pais, reforçaram a noção de que os fliperamas eram locais de comportamento dubio, antiético e, por vezes, ilegal. Um estudo em grande escala do Centro de pesquisa de lazer do Reino Unido constatou que 80% dos 2739 entrevistados não considerava que os fliperamas eram um lugar seguro para jovens frequentarem, e 59% defendia que menores de idade deveriam ser proibidos de frequentá-los (Centre for leisure research, 1990).

O declínio das casas de fliperamas, hoje em dia raras, não representou o fim da cruzada moral contra elas, que apenas mudou seu foco principal, dos locais físicos onde se jogava, para o conteúdo dos jogos. A suposta relação entre jogos eletrônicos e violência ainda é defendida por setores mais conservadores da sociedade. Já apresentamos, nas seções iniciais deste trabalho, alguns de seus argumentos, difundidos pela imprensa, viesados por alguns estudos científicos e muitas vezes adotados por juristas e políticos. Cabe agora levantar alguns contrapontos.

De acordo com Kocurek (2015), os debates sobre os fliperamas e jogos eletrônicos se deram em um momento de transformação crítica, onde os países desenvolvidos mudavam de uma economia modernista para pós modernista. Os jovens da época cresceram em uma cultura marcada não somente pelo



entretenimento digital, mas também por uma economia de serviços, com grande ênfase na computadorização e na importância da autoexpressão e satisfação. O acesso aos fliperamas provia, além de atividades de lazer, contato com valores e práticas emergentes, e consequente preparo para um mercado de trabalho cada vez mais tecnológico. A juventude não estava apenas se divertindo, mas também aprendendo os valores culturais e econômicos que os permitiria florescer em um ambiente de trabalho desindustrializado, que parecia tão estranho para seus pais quanto o fordismo e as máquinas de pinball do meio do século XX pareceram para seus avós. A própria mudança no padrão de gastos monetários em novas formas de diversão é um sintoma dessas mudanças econômicas (Harvey, 1990). De um ponto de vista individual, as máquinas de fliperama foram uma introdução didática para essas novas práticas, permitindo aos jovens aprender fazendo e os preparando para participar de uma nova economia, como consumidores, trabalhadores e cidadãos. O desconforto com que muitos pais e cruzados morais receberam a ascensão dos fliperamas decorre não somente da desconfiança quanto às novas tecnologias, mas de ansiedades mais profundas sobre as mudanças culturais e econômicas que afetaram o mundo ocidental. Frequentar as casas de diversões eletrônicas significava, portanto, participar em práticas culturais emergentes, e as preocupações manifestadas por muitos adultos foi uma reação à evidência de que a juventude estava sendo introduzida a uma era operada por diferentes princípios e valores. O fliperama era um local de treinamento para diferentes modelos de consumo, trabalho e cultura, frequentado por jovens que embarcaram nos valores dessa nova era. Os jogos em si podem ter sido simulações de ficção científica ou desenhos animados, mas o local onde eram jogados era uma simulação dos mesmos valores econômicos generalizados que encontramos atualmente.

Deste modo, os próprios princípios econômicos do fliperama despertaram desconforto nos guardiões morais, nas décadas de 1970 e 80. O fliperama representou o surgimento não apenas de uma nova tecnologia, mas de uma nova economia altamente dependente de crédito, desindustrializada e baseada em serviços. Por possuírem valores ideológicos e didáticos na criação de uma sociedade mais tecnológica, tanto os jogos eletrônicos quanto os locais onde eram desfrutados se tornaram alvos para cruzados morais cujos padrões sociais refletiam normas pré-existentes em detrimento a valores emergentes de um mundo em transição. Argumentos sobre as implicações morais e econômicas dos videogames foram foco não somente de preocupação moral, mas também de estudos acadêmicos.

Mas, para Martínez (1994), nenhuma pesquisa científica criteriosa foi capaz de encontrar correlações significativas entre o uso de videogames, seja jogar ou meramente observar, e comportamento interpessoal agressivo de crianças. A autora explica que a violência nos jogos é vista como material lúdico, imitação da violência da vida real, porém diferente, pois permite ao usuário sair sempre vencedor e sentir-se poderoso. Defende ainda que os jogos eletrônicos possuem qualidades estimuladoras de habilidades cognitivas e psicológicas, para resolução de problemas ligados à escola:

... trata-se de uma narrativa, de um mundo fictício, semelhante ao desenho animado, mas movido, não por uma assistência passiva, mas pelas capacidades psicomotoras e cognitivas da criança, que além de coordenar-se motoramente, tem que aliar à sua motricidade o movimento das sutilezas de uma história... É realmente impressionante como a criança que joga VG tem de aguçar a sua percepção para captar inúmeros sinais no meio de cenas tão carregadas de detalhes, e isso envolve necessariamente a atenção e a tomada rápida de decisões, pois as



ações se passam vertiginosamente (Martínez, 1994, p. 59).

Karlsen (2015) também destaca que, após cinquenta anos e mais de 5000 estudos, ninguém conseguiu estabelecer uma conexão clara entre violência midiática e violência no público geral. Quanto a isso, Markey & Ferguson (2017) argumentam que crenças preexistentes levam a indústrias pseudocientíficas (tanto entre acadêmicos quanto entre defensores) que produzem dados falsos para alimentar medos e aumentar a chama do pânico moral. Deste modo, crenças sobre os perigos de jogos eletrônicos vieram antes, e então uma ciência social dúbia capitalizou nesses medos. No pânico moral, portanto, a opinião pública vem antes, e só então tipos específicos de respostas “científicas” são demandados, gerando uma grande quantidade de ciência ruim que repete os mesmos erros básicos de pesquisa, como definições pobres de violência, falta de padronização, falta de análise cuidadosa dos jogos e seu conteúdo, e falha no controle de outras variáveis em estudos correlacionais. Ainda segundo Markey & Ferguson (2017), é provável que mesmo o menor dos efeitos encontrado em alguns estudos que ligam jogos eletrônicos a formas brandas de agressão seja um tremendo exagero, quando consideramos o mundo real. Devido a inconsistências entre estudos, medidas dúbias de agressão, escolha pouco criteriosa dos jogos estudados, entre outras questões metodológicas, eles fornecem poucas informações sobre a relação entre os videogames e possíveis riscos à saúde pública.

Oliveira (1986) defende que a demonização dos fliperamas seria uma solução simplória para um problema complexo, que vai muito além deles. Culpar as casas de diversões eletrônicas pela evasão escolar e procurar exercer certa tutela sobre seus usuários, considerando-os incapazes para decidir sobre seus interesses, seria uma maneira de tentar isentar a escola de qualquer culpa, transferindo

um problema que está também dentro da sala de aula exclusivamente para fora dela.

Khaled Jr. (2018) tem opinião semelhante. Argumenta que presenciamos uma “criminalização cultural dos games”, um “processo de difusão de pânico moral por reacionários culturais”, através da suposta conexão entre jogos eletrônicos e violência, difundida pela imprensa sensacionalista, recepcionada por grupos de pressão, superficialmente certificada por alguns pesquisadores, e usada por políticos para justificar censura cultural:

O medo provocado pelo pânico moral é completamente diferente do que nos é instintivo e em grande medida necessário. É um medo irracional, provocado por um discurso inflamado que não tem bases reais e faz com que as pessoas reajam de modo irrefletido diante de ameaças imaginárias. E o que é pior: estabelece bodes expiatórios que muitas vezes impedem que as efetivas causas por trás de problemas reais sejam adequadamente enfrentadas (Khaled Jr., 2018, p. 58).

Jogo digitais, como qualquer outro tipo de mídia, possuem aspectos problemáticos, e é importante que examinemos problemas reais, como discursos de ódio e estereótipos de gênero (Karlsen, 2015). Mas culpar os jogos eletrônicos pela violência entre crianças e jovens seria buscar um conveniente bode expiatório, diante da dificuldade que representa seu efetivo enfrentamento. Violência não deve ser entendida como um fator isolado da sociedade, mas sim como decorrente de aspectos não somente culturais, mas também sociais e econômicos, perpetuados inclusive pelos próprios cruzados morais. Mas, através da demonização, primeiro dos fliperamas, e atualmente dos jogos de consoles de videogames e computadores, a camada política passa a ilusão de que está combatendo o problema, enquanto questões cruciais, como o controle efetivo de armas de fogo, pobreza, doenças mentais e



disparidades educacionais, não são devidamente contempladas pelas políticas públicas.

Levando em conta que existem tão poucos dados científicos ligando jogos eletrônicos a atos de violência, qual seria a justificativa para a preocupação exagerada com eles? A resposta simples é medo. Quando a sociedade é tomada por um pânico moral, partes interessadas são pressionadas tanto a validar quanto a abordar esse medo. Isso inclui políticos, que angariam votos prometendo olhar seriamente para as questões morais; editores de canais de notícias, que se apoiam em manchetes sensacionalistas para atrair atenção; e até mesmo pesquisadores atrás de financiamento, prestígio profissional e cobertura jornalística. E, quanto mais extremas forem suas declarações, mais cobertura recebem. As ciências sociais, durante um pânico moral, passam a se comportar menos como uma ciência real e mais como um meio conveniente de se beneficiar das agendas sociais (Markey & Ferguson, 2017).

É importante reconhecer que o pânico moral não passa de uma abordagem irracional para um fenômeno observável e quantificável, que pode ser entendido separadamente de uma avaliação subjetiva. Ocorre quando o medo de um objeto ou atividade excede em muito a ameaça real colocada para a realidade (Markey & Ferguson, 2017). E o legado do medo dos efeitos das novas mídias é um temor enraizado não na ciência, mas geralmente nos pânico morais de indivíduos menos comprometidos em entender um fenômeno e mais comprometidos em detê-lo antes que seja totalmente compreendido (Bowman, 2016).

## REFERÊNCIAS

- ANDERSON, C. A.; FORD, C. M. Affect of the game player: Short term effects of highly and mildly aggressive video games. **Personality and Social Psychology Bulletin**, 12, p. 390–402, 1987.
- ANDERSON, C. A.; MORROW, M. Competitive aggression without interaction: Effects of competitive versus cooperative instructions on aggressive behavior in video games. **Personality and Social Psychology Bulletin**, 21, p. 1020–1030, 1995.
- BALLARD, M. E.; WEIST, J. R. Mortal Kombat: The effects of violent videogame play on males' hostility and cardiovascular responding. **Journal of Applied Social Psychology**, 26, p. 717–730, 1996.
- BECKER, H. S. **Outsiders: estudos de sociologia do desvio**. Rio de Janeiro: Zahar, 2009.
- BOWMAN, N. D. The rise (and refinement) of moral panic. In: Kowert, R.; Quandt, T (Eds.). **The video game debate: Unravelling the physical, social, and psychological effects of digital games**. Routledge/Taylor & Francis Group, 2016. p. 22–38.
- BRAUN, C.; GIROUX, J. Arcade video games: Proxemic, cognitive and content analyses. **Journal of Leisure Research**, 21, p. 92–105, 1989.
- BUCHMAN, D. D.; FUNK, J. B. Video and computer games in the '90s: Children's time commitment and game preference. **Children Today**, 24, p. 12–16, 1996.
- CALVERT, S. L.; TAN, S. Impact of virtual reality on young adults' physiological arousal and aggressive thoughts: Interaction versus observation. **Journal of Applied Developmental Psychology**, 15, p. 125–139, 1994.
- CARLSSON, U. Violence and Pornography in the Media: Public Views on the Influence Media Violence and Pornography Exert on Young People. **In the Service of Young People**, 2006, p. 288–305.



Centre for Leisure Research. **Playing the Machines: A Study of Leisure Behaviour.** Edimburgo: Citizens Advice Bureau, 1990.

COHEN, S. **Folk Devils and Moral Panics: Creation of Mods and Rockers.** New York: Routledge, 2002 [1972].

Control of Space Invaders and Other Electronic Games. **House of Commons Debate**, vol. 5, 20 de maio de 1981. Disponível em: [http://hansard.millbanksystems.com/commons/1981/may/20/control-of-space-invaders-and-other#S6CV0005P0\\_19810520\\_HOC\\_167](http://hansard.millbanksystems.com/commons/1981/may/20/control-of-space-invaders-and-other#S6CV0005P0_19810520_HOC_167). Acesso em fev. 2023.

COOPER, J.; MACKIE, D. Video games and aggression in children. **Journal of Applied Social Psychology**, 16, p. 726–744, 1986.

DONOVAN, T. **Replay: The History of Video Games.** Great Britain: Yellow Ant, 2010.

DROTNER, K. Dangerous Media? Panic Discourses and Dilemmas of Modernity. **Paedagogica Historica**, 35, n. 3, 1999, p. 593-619.

EDELMAN, D. **A Community Relations Manual for the Coin-Operated Amusement Games Industry.** Chicago: Amusement and Vending Machine Distributors Association, 1982.

FERON, J. “Westchester Journal”. *The New York Times*, 21 jun. 1981, pg. 03. Disponível em: <https://www.nytimes.com/1981/06/21/nyregion/westchester-journal-166113.html>. Acesso em fev. 2023.

FOULKES, G. Control of Space Invaders and other Electronic Games. **HC Deb.** 1981, vol. 5, cc. 287–291. Disponível em <https://api.parliament.uk/historic-hansard/commons/1981/may/20/control-of-space-invaders-and-other>. Acesso em fev. 2023.

GAUNTLETT, D. **Moving Experiences: Understanding Television's Influences and Effects.** John Libbey, 1995.

GOODE, E., BEN-YEHUDA, N. Moral Panics: An Introduction. In: Chas Critcher (ed.), **Critical Readings: Moral Panics and the Media.** London: Open University Press, 2006, p. 50–59.

GRAHAM, J. **Amusement Machines: Dependency and Delinquency.** Home Office Research Study 101. High Holborn, UK: HMSO Publications, 1988.

GRIFFITHS, M. D. Friendship and social development in children and adolescents: The impact of electronic Technology. **Educational and Child Psychology**, vol. 14 (3), pp. 25-37, 1997.

HARVEY, D. **The Condition of Postmodernity: An Enquiry into the Origins of Cultural Change.** Cambridge: Blackwell, 1990.

HODGES, J. A. Antagonism, Incorporated: Video Arcades and the Politics of Commercial Space. **Media Fields Journal**, 1 (8), 2014. Disponível em: <http://mediafieldsjournal.squarespace.com/storage/issue-9-playgrounds/james-hodges/Antagonism%20Inc.pdf>. Acesso em fev. 2023.

IRWIN, A. R.; GROSS, A. M. Cognitive tempo, violent video games, and aggressive behavior in young boys. **Journal of Family Violence**, 10, p. 337–350, 1995.

Juiz proíbe permanência de criança em local de jogo. **Folha de S. Paulo**, São José dos Campos, 7 de agosto de 1998. Disponível em: <https://www1.folha.uol.com.br/fsp/vale/vl07089807.htm>. Acesso em: 24 de abril de 2022.

KARLSEN, F. Analyzing Game Controversies: A Historical Approach to Moral Panics and Digital Games. In: MORTENSEN, Torill Elvira; BROWN, Ashley ML; LINDEROTH, Jonas (eds.). **The**



**Dark Side of Game Play:** Controversial Issues in Playful Environments. Routledge, 2015, p. 15–32.

KHALED Jr., S. H. **Video Game e Violência:** cruzadas morais contra os jogos eletrônicos no Brasil e no mundo. Ed. Civilização Brasileira. Rio de Janeiro: 2018.

KLEIN, M. H. The bite of Pac-Man. **The Journal of Psychohistory**, 11, p. 395–401, 1984.

KOCUREK, C. A. **Coin-Operated Americans:** Rebooting Boyhood at the Video Game Arcade. Minneapolis: University of Minnesota Press, 2015.

LIMA, D. O. **O jogo político no espaço público em São Paulo:** as estratégias de comunicação governamental e a opinião pública nas gestões municipais de Jânio Quadros (1986-1988) e Luiza Erundina (1989-1992). Dissertação apresentada ao Curso de Pós-Graduação da FGV/EAESP para obtenção de título de mestre em Administração Pública. São Paulo, 1997.

MARKEY, P. M.; FERGUSON, C. J. Teaching us to fear: The violent video game moral panic and the politics of game research. **American Journal of Play**, 10(1), 2017, p. 99–115.

MARTÍNEZ, V. C. V. **"Game over":** a criança no mundo do videogame. Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Educação, do Centro de Educação e Ciências Humanas da Universidade Federal de São Carlos como parte dos requisitos para a obtenção do título de Mestre em Educação, 1994.

MEADES, A. The American Arcade Sanitization Crusade and the Amusement Arcade Action Group. In: JØGENSEN, K.; KARLSEN, F. (Eds.). **Transgression in games and play**. Cambridge: The MIT Press, 2018, p. 237–255.

MENDONÇA, R. S. **Videogames, memória e preservação de seu registro histórico-cultural no Brasil.** Dissertação de Mestrado apresentada ao Programa de Pós-graduação em Ciência da Informação, convênio entre o Instituto Brasileiro de Informação em Ciência e Tecnologia e a Universidade Federal do Rio de Janeiro / Escola de Comunicação, 2019.

OLIVEIRA, P. S. As casas de diversões eletrônicas. **Intercom-Revista Brasileira de Ciências da Comunicação**, v. 9, n. 55, p. 107–110, 1986.

Prefeitura de BOTUCATU. **Semanário Oficial**, 12 de fevereiro de 2004 - ANO XIII – 727.

PREFEITURA MUNICIPAL DE SÃO PAULO. **LEI Nº 8.964 DE 6 DE SETEMBRO DE 1979.** Dispõe sobre a regulamentação das casas de diversões eletrônicas "fliperamas", definindo distâncias entre o local onde funcionem estes estabelecimentos e as escolas de 1º e 2º graus.

PREFEITURA MUNICIPAL DE SÃO PAULO. **LEI Nº 9.906 DE 14 DE JUNHO DE 1985.** Dispõe sobre a concessão de alvará de funcionamento para casas de diversões eletrônicas ("Fliperamas") e altera a redação do art. 1º da Lei nº 8.964, de 06/09/1979.

PREFEITURA MUNICIPAL DE SÃO PAULO. **Diário Oficial do Município**, 11 de junho de 1986. Disponível em: <<http://www.docidadesp.imprensaoficial.com.br/NavegaEdicao.aspx?ClipId=DCBB3BHLEEO65e8HJP5DVK1VLJ3>>. Acesso em: 02 de abril de 2022.

PREFEITURA MUNICIPAL DE SÃO PAULO. **Diário Oficial do Município**, 17 de julho de 1986. Disponível em: <<http://www.docidadesp.imprensaoficial.com.br/NavegaEdicao.aspx?ClipId=D3RS3TT3V1K5eEQIH3FI6NULFT>>. Acesso em: 02 de abril de 2022.



PREFEITURA MUNICIPAL DE SÃO PAULO. **Diário Oficial do Município**, 18 de julho de 1986. Disponível em:

<<http://www.docidadesp.imprensaoficial.com.br/NavegaEdicao.aspx?ClipId=ACUK0CJG234P9eCDN9M9475PVK4>>. Acesso em: 02 de abril de 2022.

PREFEITURA MUNICIPAL DE SÃO PAULO. **Diário Oficial do Município**, 16 de agosto de 1986. Disponível em:

<<http://www.docidadesp.imprensaoficial.com.br/NavegaEdicao.aspx?ClipId=0CHRD6PVA DADJe5JF35B0IKFG4K>>. Acesso em: 02 de abril de 2022.

PREFEITURA MUNICIPAL DE SÃO PAULO. **Diário Oficial do Município**, 13 de setembro de 1986. Disponível em:

<<http://www.docidadesp.imprensaoficial.com.br/NavegaEdicao.aspx?ClipId=201T1D2QED1ADe4JM DAECBDO0SN>>. Acesso em: 02 de abril de 2022.

PREFEITURA MUNICIPAL DE SÃO PAULO. **LEI Nº 10.557 DE 15 DE JUNHO DE 1988**. Dispõe sobre obrigatoriedade de instalação de anteparos fronteiros nos estabelecimentos que exploram jogos conhecidos como fliperamas, e da outras providências.

PREFEITURA MUNICIPAL DE SÃO PAULO. **LEI Nº 11.610 DE 13 DE JULHO DE 1994**. Dispõe sobre a concessão de alvará de funcionamento para casas de diversões eletrônicas (fliperamas) e altera a redação do art. 1º da lei nº 8964, de 6 de setembro de 1979, com redação dada pela lei nº 9906, de 14 de junho de 1985.

PREFEITURA MUNICIPAL DE SÃO PAULO. **LEI Nº 13.885 DE 25 DE AGOSTO DE 2004**. Estabelece normas complementares ao Plano Diretor Estratégico, institui os Planos Regionais Estratégicos das Subprefeituras, dispõe sobre o parcelamento, disciplina e ordena o Uso e Ocupação do Solo do Município de São Paulo.

SCHUTTE, N. S.; MALOUFF, J. M.; POST-GORDEN, J. C.; RODASTA, A. L. Effects of playing videogames on children's aggressive and other behaviors. **Journal of Applied Social Psychology**, 18, p. 454-460, 1988.

SILVERN, S. B.; WILLIAMSON, P. A. The effects of video-game play on young children's aggression, fantasy and prosocial behavior. **Journal of Applied Developmental Psychology**, 8, p. 453-462, 1987.

THE BATTLES for America's youth. **New York Times**, New York, 5 de janeiro de 1982. Disponível em: <https://www.nytimes.com/1982/01/05/nyregion/the-battle-for-america-s-youth.html>. Acesso em: 12 de abril de 2022.

THOMPSON, K. **Moral Panics**. London and New York: Routledge, 1998.

Como citar este artigo:

VICENTE, Alexandre Meloni. Lugar de marginal? A cruzada moral dos anos 80-90 contra os fliperamas e sua influência na legislação de São Paulo. **Revista Multidisciplinar de Estudos Nerds/Geek**, Rio Grande, v.6, n.10, 2024, p.4-23.

**Mariana Guimarães de Oliveira**

Acadêmica do 6º período do curso de Direito,  
Bacharelado, da Universidade Federal de  
Goiás - UFG.

E-mail:

[marianaguimaraes.academico@gmail.com](mailto:marianaguimaraes.academico@gmail.com).

## VIDEOGAMES E CRIMINALIDADE: UMA DISCUSSÃO SOBRE A EXISTÊNCIA (OU NÃO) DE UMA RELAÇÃO DIRETA ENTRE ESSES DOIS ELEMENTOS

**Resumo:** Há no imaginário popular uma possível relação entre o consumo de jogos eletrônicos, sobretudo os violentos, com o aumento da criminalidade ou ao cometimento de crimes por parte de alguns jogadores que, segundo se pressupõe, podem ser influenciados por esses conteúdos. No presente artigo visa-se desmistificar essa associação e tentar entender por quais razões ela se perpetua por tanto tempo. A origem, surgimento e desenvolvimento da indústria de videogames também será abordada, bem como alguns paralelos entre outras indústrias (cinema e televisão) que também já sofreram e ainda sofrem com associações parecidas. Este trabalho apresenta pesquisa bibliográfica dedutiva, histórica e quali-quantitativa. Questões de narrativa, intencionalidade e como a presença de violência em jogos não é necessariamente um elemento positivo ao jogador, também serão analisadas. Também, será apresentada uma seção dedicada a mostrar outros aspectos relacionados aos jogos eletrônicos a às contribuições que eles podem dar para a sociedade. Ao final, ficará demonstrado que o pânico moral associado aos videogames está muito mais associado a opiniões sem embasamento fomentadas por preciosismo falacioso e falsas associações do que por um perigo real causado pelos jogos eletrônicos.

**Palavras-chaves:** Videogames; jogos eletrônicos; violência; crimes; criminalidade.

Submissão: 24/10/2022

Revisão: 23/10/2023

Aprovado: 27/11/2023

Publicação: 15/05/2024

**Mariana Guimarães de Oliveira**

Acadêmica do 6º período do curso de Direito,  
Bacharelado, da Universidade Federal de  
Goiás - UFG.

E-mail: [marianaguimaraes.academico@gmail.com](mailto:marianaguimaraes.academico@gmail.com)

## VIDEOGAMES AND CRIMINALITY: A DISCUSSION ABOUT THE EXISTENCE (OR NOT) OF A DIRECT RELATIONSHIP BETWEEN THESE TWO ELEMENTS

**Abstract:** *In the popular imagination, there is a possible relationship between the consumption of electronic games, especially violent ones, with the increase in crime or the commission of crimes by some players who, it is assumed, can be influenced by these contents. This article aims to demystify this association and try to understand why it has persisted for so long. The origin, emergence and development of the video game industry will also be addressed, as well as some parallels between other industries (cinema and television) that have also suffered and still suffer from similar associations. This work presents deductive, historical and qualitative-quantitative bibliographical research. Issues of narrative, intentionality and how the presence of violence in games is not necessarily a positive element for the player will also be analyzed. Also, a section dedicated to showing other aspects related to electronic games and the contributions they can make to society will be presented. In the end, it will be demonstrated that the moral panic associated with video games is much more associated with unfounded opinions fostered by fallacious preciousity and false associations than with a real danger caused by electronic games.*

**Keywords:** *Video games; electronic games; violence; crimes; criminality.*

Submissão: 24/10/2022

Revisão: 23/10/2023

Aprovado: 27/11/2023

Publicação: 15/05/2024



## 1. INTRODUÇÃO

Existe, dentro da sociedade, um determinado nível de discussão acerca dos videogames e uma possível criminalidade associada a eles, visto que alguns setores da sociedade, valendo-se de opiniões pessoais, especulações e incentivos midiáticos, acreditam que haja realmente a possibilidade de pessoas serem influenciadas pelos conteúdos apresentados nos jogos eletrônicos e passem a cometer crimes (em sua maioria violentos) por causa da influência dos jogos.

De fato, pode haver algum incômodo causado a públicos mais sensíveis quando se trata de alguns temas e cuja resposta da audiência pode não ser previsível ou mesmo desejável, porém colocar a responsabilidade de algo tão marcante num único elemento, sem se considerar outros fatores pode ser simplista demais.

O presente artigo objetiva mostrar como o consumo de jogos eletrônicos e o cometimento de crimes, sobretudo os violentos, não possui relação direta. A impressão de que esses elementos estão relacionados se deve a uma falsa percepção de vários segmentos sociais, fomentados pelas narrativas midiáticas, de que existe algum paralelo entre criminosos (ou potenciais criminosos) e os videogames.

Primeiramente será traçado um panorama geral sobre os jogos eletrônicos, seus contextos de origem, passando por algumas características técnicas desse tipo de trabalho até chegar nas configurações atuais das produções desta indústria. Em seguida, será abordada a forma como a composição de enredo, enfoques e narrativas ganharam destaque na criação dos jogos sendo hoje bastante relevantes para o lançamento de um título, deixando a parte apelativa característica das produções mais incipientes, de lado. Após isso, será traçado um paralelo entre os videogames e outras mídias (cinema e televisão) e se discutirá como a sociedade se comporta ante a segmentos do entretenimento, sobretudo quando ainda em estágios iniciais.

Na sequência, temos uma análise sobre como a sociedade enxerga a questão dos jogos eletrônicos quando associados à criminalidade e a falsa impressão que tem a opinião pública sobre a relação entre eles. Outro ponto importante a ser discutido em seguida é a forma como a mídia trata o assunto e a espetacularização colocada em cima da pauta, causando pavor na sociedade com pouca ou nenhuma fundamentação, simplesmente provocando alarde, pois sabe como é vendável um assunto como este, sobretudo quando associado com crimes que causam comoção. Muitas das vezes é possível ver tentativas de colocar a culpa nos jogos sem uma análise mais crítica e aprofundada, o que acaba por passar a imagem de que os games são responsáveis por condutas deploráveis e que os indivíduos que entram em contato com esses títulos não têm capacidade de discernimento acerca de suas próprias condutas.

Após isso, será apresentada uma discussão sobre a relevância deste tema, que faz com que ele seja objeto de estudo pela academia. Apesar da importância indiscutível sobre o devido tratamento a ser dispendido nestes estudos, percebe-se que, por vezes, as pesquisas podem ter um viés tendencioso, sobretudo quando há o financiamento por parte de grupos com uma orientação específica de pensamento ou mesmo quando há algum erro nos dados pesquisados, gerando resultados iníquos, cuja consequência é insinuar que o cometimento de crimes está diretamente associado ao consumo de videogames sem o embasamento devido. Em seguida, será feita uma análise sobre como as forças públicas lidam com o assunto no que tange a criação de leis/normas e em termos de decisões judiciais nos casos concretos.

Em seguida, teremos um breve comentário sobre como a violência, que é um dos elementos mais apontados dentro dos jogos como estimulante ao cometimento de crimes, não está presente em todos os títulos produzidos pela indústria e que proibições de todos os jogos a certas parcelas da sociedade por mero pânico



moral, sem se considerar os efeitos positivos que os jogos podem trazer a elas são absolutamente insensatas.

Por fim, encerramos com uma discussão sobre outros aspectos dos jogos que são negligenciados quando o debate vem à tona. Questões como geração de empregos, cultura, inovação tecnológica, economia, usos terapêuticos, educacionais, formas de representatividade de minorias, manifestações artísticas e relacionamentos interpessoais existem e têm grande relevância neste universo, mas esses elementos tidos como “positivos” dos jogos acabam sendo tirados da discussão quando a associação com condutas criminosas aparece, trazendo para o debate a falsa narrativa de que só existe fomento a condutas condenáveis dentro da indústria.

## 2. O PANORAMA GERAL DOS FATORES FORMADORES DOS VIDEOGAMES

### 2.1 A história da indústria: Uma breve análise da produção, contextualização e formação do cenário desde seus primórdios até o que temos hoje

A indústria dos jogos eletrônicos como hoje conhecemos é razoavelmente recente, tendo seu início promissor na década de 70, com o surgimento do Atari e dos primeiros jogos desta plataforma. Apesar de o primeiro dispositivo eletrônico lançado mais parecido com um console ter surgido em 1947, foi só a partir do Atari que a indústria conseguiu ganhar contornos mais bem definidos e que delineariam as formas como a conhecemos hoje (Castilho, 2015).

Inicialmente, a tecnologia de produção de títulos para este segmento era muito limitada, justamente por ser incipiente. Nesse contexto surgiram jogos de mecânicas muito simples, compatíveis com a simplicidade dos consoles, dos monitores aos quais eram acoplados e também dos periféricos (controles, por exemplo). Assim surgiram jogos onde correr, pular, atirar e locomover elementos eram basicamente as únicas mecânicas disponíveis, as

músicas eram muito simples ou inexistentes, as imagens eram pixeladas, às vezes em preto e branco, e ainda muito rudimentares (Garrett, 2015). Somando-se a isso, havia ainda o fato de poucas pessoas terem acesso a essas experiências, fosse pelo custo do equipamento ou pela pouca disseminação na sociedade.

Ao longo do tempo, contudo, foi crescendo o mercado para esse tipo de produto, uma vez que se percebeu o interesse das pessoas pelos jogos eletrônicos. Eles proporcionavam uma experiência singular e inovadora para a época, um tipo de entretenimento diferente que permitia ao jogador ter controle completo da ação, como sujeito ativo, e não ficar à mercê dos acontecimentos como mero espectador passivo como ocorre em filmes e livros, fato que é muito bem explorado nos títulos mais atuais (Tessaro, 2017). Foi justamente essa interatividade que fomentou mais a pesquisa e desenvolvimento nesse setor que tinha um potencial extremamente alto em termos de avanço tecnológico, mas também aparentava ter uma capacidade muito latente em se tornar uma fonte de receitas muito grande.

Com o avanço tecnológico dos setores eletrônicos e da informática também, foi possível criar-se novos consoles e novos periféricos, permitindo assim o surgimento de jogos mais complexos, com mais recursos, melhores gráficos, mais elementos e, certamente, proporcionando uma experiência mais profunda e imersiva. Foi um crescimento gradual desde o início até o que temos hoje, já muito mais evoluído em todos os aspectos, apesar disso não foi um processo lento, pelo contrário (Castilho, 2015). Se observarmos o que se tem hoje como mais avançado dentro dos videogames atuais, perceberemos que se tratam de experiências muito mais sofisticadas, elaboradas, requintadas, feitas por grandes corporações e envolvendo uma gama muito grande de profissionais, completamente diferente do que se via no início, ainda que tenham se passado apenas algumas décadas (Pereira, 2020).



## 2.2 A história dos jogos: Enredos, enfoques e abordagens

Inicialmente, os jogos eletrônicos não tinham enredo, apenas objetivos. Coisas como destruir todos os blocos que apareciam na tela, eliminar todos os alvos, fugir de ameaças e marcar pontos eram todas as informações que o jogador tinha a respeito do que fazer, sem nada a respeito dos motivos disso. Jogos como Pac-Man, Space Invaders, Asteroids, Megamania e Donkey Kong, para citar alguns exemplos, são prova disso (Nascimento, 2020).

Com o passar do tempo, os jogos eletrônicos passaram a ganhar recursos narrativos. Isso se deve muito aos avanços tecnológicos da indústria que permitiram a criação e implementação de novos elementos nas obras. Começaram a aparecer cenários maiores, com maior complexidade e com os quais o jogador podia interagir de maneira mais ampla; novas mecânicas surgiram e foram incorporadas às experiências; os periféricos passaram a ter mais opções para poderem viabilizar uma experiência rica e diferente das vistas nas gerações anteriores (Costa, 2012).

Eventualmente os avanços chegaram ao ponto de se desenvolverem gráficos em 3D, melhorando muito com isso a qualidade técnica e a imersão nos jogos, sendo estes adotados atualmente de modo amplo na produção de videogames (Machado, *et al*, 2007). Em paralelo a isso, os avanços em sistemas de áudio também aconteceram, permitindo agora a implementação nos jogos de músicas mais sofisticadas, sons do ambiente e dublagens, ou seja, viabilizou o uso de uma trilha sonora complexa e imersiva, fato que melhorou muito a experiência também, culminando na implementação de áudios 3D que estão presentes nos jogos de última geração (Varela Junior, Forte, 2014).

É nesse contexto que surgem novos jogos, com gêneros próprios e propostas novas, diferentes das anteriores. Aqui podemos ver títulos que entregam personagens que se parecem mais com pessoas, mundos muito mais complexos e ricos em elementos e

possibilidades, objetivos mais bem desenvolvidos e com uma justificativa pouco mais elaborada e um enredo, embora ainda muito simples e pouco convincente na maioria das vezes. Há ainda a incrementação de outros aspectos complexos como a passagem de tempo nos jogos, que adquire novas camadas e possibilidades, com a inclusão posterior de elementos como flashback e câmera lenta (Costa, 2012).

Durante esta etapa é possível perceber que o enfoque dos jogos era proporcionar experiências únicas ao jogador, diferentes de tudo que ele já tinha visto e, quem sabe, até algumas com as quais ele jamais entraria em contato na vida real. Nesse contexto começam a aparecer jogos de gêneros distintos e com características bem definidas como os RTS (Real Time Strategy), RPG (Role Play Game), simuladores, Hack and Slash, FPS (First Person Shooter, ou jogos de tiro em primeira pessoa) e jogos de luta (Villela, 2021). Aqui é possível perceber o incremento de alguns recursos narrativos que serão o cerne da análise deste trabalho, principalmente no que diz respeito à forma como as pessoas os relacionam com o cometimento de crimes reais; o principal deles: a violência (Costa, 2012).

No panorama atual da indústria ainda é possível perceber um apelo a elementos violentos, mas a frequência com que isso tem ocorrido diminuiu bastante. Hoje as narrativas são elementos bastante importantes para os jogadores, de modo que a história do universo onde se joga e dos personagens têm muito apelo mediante o público que busca terminar o jogo vendo propósito em suas ações, vendo motivação nos protagonistas e sentido no que fazem ao longo da trama.



### 2.3 Um breve paralelo entre os videogames e outras mídias

Os videogames hoje podem ser considerados obras de arte. Apresentam características técnicas e artísticas tão salutares, atraem os interesses de vários setores da sociedade, têm uma gama muito grande de adeptos ao redor do mundo (desde os jogadores profissionais até os casuais de jogos para celular), críticos especializados e são considerados os produtos de entretenimento mais rentáveis atualmente. Não à toa, afinal estima-se que a indústria tenha movimentado mais de US\$ 120 bilhões em 2019 (Pereira, 2020).

São fatos intrinsecamente relacionados: a melhoria da técnica/da qualidade dos videogames e sua rentabilidade. Não se sabe ao certo qual parcela se originou e qual se derivou da outra, porém o importante é se atentar que elas constantemente se retroalimentam, ou seja, quando uma melhora, a outra também dá sinais claros de evolução. Isso explica o salto gigantesco que se percebe quando se compara as produções atuais com as mais antigas, pois é possível notar que o avanço foi muito acentuado, dando até novas oportunidades dramáticas à indústria por razão de seu desenvolvimento tecnológico (Cayres, 2010). Algo parecido aconteceu com outras mídias antes e após sua consolidação.

Pegando por exemplo o cinema, nota-se que em seu início, as produções eram mais simples, de narrativa rasa, com alguns elementos extremamente estereotipados e cujo objetivo principal era apenas entreter uma audiência pelo absurdo, valendo-se de um entretenimento pouco intrincado e por vezes até ridículo (Paula Neto, 2016). No caso da televisão é possível observar-se algo parecido, pois inicialmente a lógica de cativar um público era a máxima da qual se valia esta mídia; para tanto, apelavam ao que fosse mais chamativo, sem se preocupar com uma produção de arte propriamente dita, por menos sistemática que fosse.

Foi só quando essas mídias amadureceram e se popularizaram que sua preocupação com a qualidade do que estavam passando aos espectadores se tornou latente. A partir deste momento não interessava apenas fidelizar um público, houve uma necessidade de transmitir ideias (Kalegari, 2016). O uso das telas passou a ser uma ferramenta importante para se contar e difundir histórias das mais diversas naturezas, representando pessoas, povos, costumes, narrativas e identidades culturais. A audiência também não estava mais interessada em entretenimento raso, isso por si só já não bastava; nessas circunstâncias que transcenderam à arte tanto o cinema como a televisão, cada uma em seu momento respectivo.

Para os videogames tem-se a mesma lógica. Inicialmente existiam jogos extremamente apelativos, valendo-se deste apelo para conseguirem espaço no mercado; com o passar do tempo, porém, a consolidação de toda a indústria dos jogos eletrônicos mostrou que não era mais necessário – e nem tão eficiente como antes – criar experiências meramente simples em ideia e execução. Por mais que a polêmica em torno de alguns jogos tenha trazido publicidade a eles no passado, agora não parece fazer mais tanta diferença, mesmo porque o público (depois desse primeiro contato com a indústria e sabendo das capacidades dela) está mais interessado nas histórias e suas progressões, em como pode interferir no curso dos eventos e nas motivações por trás da trama, por exemplo, do que num entretenimento sem um mínimo de profundidade. Tal qual aconteceu com o cinema e a televisão.

## 3. CRIMES VERSUS VIDEOGAMES

### 3.1 Como o imaginário popular associa esses dois elementos

Não é muito difícil encontrar notícias e relatos de pessoas que cometeram crimes graves e que eram jogadoras mais ou menos assíduas de videogames, sobretudo os de tiro. Há quem diga que os jogos dessa categoria, por serem extremamente imersivos e colocarem o jogador



numa posição de protagonista, acabam estimulando algum comportamento violento que pode levar ao cometimento de crimes (Mariano, 2020).

Nessa linha de raciocínio, quaisquer outras mídias poderiam ser enquadradas como influenciadoras dos comportamentos supracitados, mas os jogos eletrônicos são os alvos preferenciais. Filmes, livros, notícias e até músicas poderiam ser suficientes para estimular algum comportamento danoso à sociedade, como há casos que realmente alegam isso; contudo os videogames acabam levando mais ênfase, sobretudo na sociedade atual, por estarem associados ao comportamento não-maduro e pouco responsável característico do estereótipo do jovem (Alecrim, 2019).

Quando a popularização dos videogames começou a acontecer, houve alguma resistência por parte dos mais conservadores, fosse por aversão ao novo ou por medo do desconhecido. Fato é que o comportamento errante de crianças e adolescentes encontrou um novo bode expiatório com o advento dos jogos eletrônicos, afinal de contas são bastante imersivos, repletos de objetivos e com uma recursividade boa o suficiente para fazê-los relevantes por horas a fio, o que sem supervisão pode se tornar um problema pelo fato de se negligenciar atividades físicas e sociais em prol de uma sessão de jogos sem finalidade prática aparente (Reis Junior, Grasel, 2021).

Esses fatos aliados a um medo comum entre pais e responsáveis de que os consoles acabassem por danificar os aparelhos de televisão, coisa que foi comprovadamente descartada depois de alguns anos, fizeram com que houvesse alguma aversão por parte da sociedade e os jogos eletrônicos passassem a ser até mesmo um tabu em alguns lares.

Depois de grandes casos de ataques terroristas e massacres em escolas, primeiramente nos Estados Unidos e depois em outros países do globo, que causaram comoção internacional, os videogames passaram a ter ainda mais resistência, uma vez que os autores desses atentados muitas vezes jogavam

regularmente algum FPS (Alecrim, 2019). O fato de esses jogos terem um grande teor violento, que remetiam às atrocidades cometidas acabaram por gerar intensos debates acerca do tema e, com isso, um estigma ainda maior associado aos jogos eletrônicos, tidos muitas vezes como os grandes vilões (Reis Junior, Grasel, 2021).

É válido ressaltar, porém, que há várias outras situações por trás desses eventos, como por exemplo traumas vividos pelos autores desses atentados, bullying, preconceito e crenças religiosas; fatores muito mais preponderantes a um comportamento problemático (Reis Junior, Grasel, 2021). Ao tentar apontar um grande e único culpado, acaba-se por negligenciar outros que podem ser tão ou mais determinantes na tomada de decisão por parte de um autor de algum crime dessa envergadura. Muitas vezes características psicológicas não são levadas em conta pela grande massa por serem mais subjetivas e de impactos ainda pouco divulgados, principalmente se levarmos em conta a grande parcela da população com pouco acesso a esse tipo de informação, muitas vezes sem sequer saber qual papel um traço de personalidade e suas condições de criação podem ter em situações assim. Assim sendo, acaba se tornando mais fácil culpabilizar algum elemento mais objetivo e menos abstrato, cuja existência ainda está envolta em polêmicas e que ainda não é uma unanimidade dentro da sociedade: os jogos eletrônicos.

### 3.2 Como os conteúdos midiáticos propagam as informações relacionadas a este tema

Quando algum crime chocante e potencialmente perturbador acontece, rapidamente vira notícia nos mais diversos veículos de comunicação como rádio, televisão, revistas e jornais impressos. A curiosidade aguçada juntamente com a desaprovação social a esses acontecimentos impulsionam a imprensa a ser o mais específica possível em suas descrições e pesquisas, trazendo um grande rol



de detalhes nas matérias por ser algo vendável e garantidor de audiência (Rondelli, 1996).

A sociedade, por sua vez, dá atenção para esses acontecimentos e enseja essas abordagens em parte pelo choque causado e em parte por um traço que não foi perdido com a evolução: o senso de perigo. Quando os integrantes de uma comunidade têm conhecimento de uma situação de perigo nova e desconhecida, buscam angariar o máximo de conhecimento possível para se precaverem diante uma eventual recorrência do problema e, por isso, se apegam tanto a detalhes. Cientes disso, os meios de comunicação podem acabar incorrendo numa “espetacularização” desses eventos como forma de garantir um público cativo e uma das informações mais salutares nesse caso diz respeito a causa desses crimes, por mais que isso possa ser potencialmente mais danoso à sociedade do que, de fato, um informativo útil (Rossatto, 2016).

É difícil apontar um único culpado para acontecimentos muitas vezes nefastos demais, sobretudo em se tratando de casos cheios de camadas e intervenientes; na verdade seria até injusto colocar a responsabilidade sobre uma coisa só, mas para a mídia, há a necessidade de se apontar um elemento principal e definidor, papel muitas vezes dados a jogos eletrônicos quando estes fazem parte da vida de algum criminoso (Alecrim, 2019).

A preferência por usar os jogos como bodes-expiatórios em casos assim se dá por alguns elementos: o fato de haver um certo nível histórico de desaprovação para com eles na sociedade por parte de algumas camadas sociais; serem um alvo já consolidado em situações análogas; não haver muita réplica por parte do setor às acusações e também por se querer assumir ou colocar a culpa em problemas sistêmicos de responsabilidade do governo e da comunidade em geral em um elemento externo, eximindo as responsabilidades sociais e governamentais associadas, como falta de apoio psicológico aos indivíduos, falta de perspectiva, deficiência em descobrir e analisar potenciais patologias psíquicas e falta de oportunidades. A dificuldade no combate contra a violência cria

uma narrativa conveniente aos setores sociais interessados, onde a falsa ideia de que um combate contundente aos jogos seria eficaz para combater o crime, mas isso não é verdade (Reis Junior, Grasel, 2021).

### 3.3 Motivação e consequência reais ou mero pânico moral?

Não há como negar que atualmente os jogos eletrônicos fazem parte do contexto da modernidade. A cada dia que passa ganha novos adeptos e respondem por uma fatia considerável da rentabilidade na indústria do entretenimento (Pereira, 2019). Toda essa constante expansão faz com que eles sejam objeto de atenção da mídia, dos leigos, dos especialistas, da comunidade acadêmica e da sociedade como um todo.

Um ponto digno de nota nesse sentido é justamente o interesse acadêmico na pauta e chama atenção a forma como as pesquisas mais célebres e pioneiras sobre o assunto lidam com o tema, colocando como mera consequência direta o cometimento de crimes violentos por pessoas expostas à jogos violentos, em uma relação objetiva. No entanto, é relevante trazer à tona que boa parte dessas pesquisas é financiada por organizações contrárias aos jogos eletrônicos, buscando resultados já predefinidos por seus financiadores (Ommati, 2022).

Um modelo criado justamente para estudar a relação entre consumo de videogames e criminalidade, o general aggression model (GAM), vem sendo contestado quanto a sua eficácia (Araújo, 2019). O general aggression model propõe que um modelo cognitivo violento pode ser criado a partir da exposição do indivíduo à violência contida em um jogo eletrônico por ele consumido. As pesquisas, que usavam o GAM como base visavam justificar a regulação rigorosa dos videogames e, por vezes, a indisponibilização deles (total ou parcialmente). Entretanto, análises mais recentes vêm encontrando falhas no uso do GAM, pois ele não considera outros fatores relevantes na análise, como questões comportamentais,



simplesmente não levando em conta o fato de que indivíduos violentos tenderão a preferir jogos violentos (Araújo, 2019).

Outro aspecto trazido à luz por estudos recentes é a existência de viés de publicação em pesquisas mais antigas utilizando o GAM. Após o descobrimento do problema e posterior ajuste na implementação dos dados, chegou-se à conclusão de que a relação entre agressividade e consumo de videogames era menor que a apresentada originalmente. Ademais, com a descoberta desse viés, pode-se inferir que conclusões de outras pesquisas estejam também enviesadas, ainda que no momento de sua publicação tenham sido consideradas como análises feitas seguindo as melhores práticas (Przybylski, Weinstein, 2019).

Não se pode perder de vista, da mesma forma, que os estudos relacionados ao tema dependem de dados autorrelatados, ou seja, fornecidos pelo usuário; assim sendo, as informações relatadas dependerão da maneira com a qual o indivíduo se percebe e pode abrir um precedente para respostas maliciosas (fornecimento de dados exagerados que podem não ter boa correspondência com a realidade), a depender da abordagem e do momento de coleta dos dados, enviando o resultado, o que pode ter acontecido em pesquisas mais antigas sobre o assunto (Przybylski, Weinstein, 2019).

Além do aspecto midiático, social e acadêmico, ainda temos as questões concernentes ao setor legislativo e ao judiciário que devem ser levadas em conta. O tema da criminalidade em si já tem muito apelo social, em virtude da pauta da segurança pública e do convívio comum dos cidadãos, que podem ser abaladas pelo cometimento de delitos, tanto mais repudiáveis pela comunidade quanto mais atroz e violentos, colocando a ordem social em turbulência e dando origem a reações de diversas camadas do tecido social (Pino, 2007).

Por se tratar de uma questão sensível, o legislativo (com sua função de estabelecer normas, leis e diretrizes para a sociedade) e o judiciário (com a sua função de resolver conflitos em casos concretos com parâmetro nas

leis postas) precisam se manifestar em relação ao assunto, mas muitas vezes acabam norteados por esse sentido de pânico moral que influencia outros setores da sociedade.

Existem diversos projetos de lei em tramitação com vistas a proibir a venda de jogos considerados violentos, fora os casos de comercialização proibida em território nacional por parte de iniciativa dos poderes públicos, porém, por se tratarem de atividade artística e intelectual (repleta também de tecnicidade) deveriam ser abarcadas pela garantia constitucional de liberdade de expressão, mas não é isso que se tem visto ultimamente (eis Junior, Grasel, 2021).

O decisionismo judicial também colabora para que essa lógica de boicote aos jogos eletrônicos se dê em virtude de critérios exclusivamente morais dos magistrados, sem base em estudos sérios ou outras abordagens e sem que sequer tenham tido contato direto com os jogos em discussão (Ommati, 2022).

Claramente que deve haver leis sobre o assunto, afinal é uma questão socialmente relevante, como já foi posto; bem como haverá conflitos em casos concretos que carecerão de apreciação judicial, porém o que deve acontecer é um melhor entendimento do setor e a criação de políticas públicas que venham a colaborar com o segmento, afinal um combate frontal sem embasamento nada tem a ajudar nesse sentido, pelo contrário. (Gasi, Morais, 2023).

Tais políticas devem ser feitas com base em estudos sérios e com comprovação científica, não podendo ser embasadas em opiniões e senso comum, afinal isso gera um enviesamento no debate, tirando de cena a relação entre videogames e outros aspectos de relevo, como inovação tecnológica, cultura, geração de empregos e diversidade (Gasi, Morais, 2023).

### 3.4 A violência em jogos eletrônicos

É importante frisar que nem todos os videogames se valem de violência para existirem. Há no mercado os mais diversos



títulos à disposição e alguns sequer usam de momentos violentos durante toda a experiência, ao passo que outros fazem usos pontuais e específicos enquanto há aqueles que são pautados em grande parte nesse aspecto. Entender isso é relevante para saber-se que julgar toda a indústria da mesma forma pode ser bastante injusto nesse aspecto, pois não são todos os produtores que criam os jogos tidos como “vilões”, por mais que ainda haja tentativas de categorizá-los todos juntos, como se tivessem o mesmo apelo apenas por serem jogos eletrônicos. Cerca de 33% dos jogos anunciados na E3 (Electronic Entertainment Expo, mais conhecida como E3, é uma feira internacional dedicada a jogos eletrônicos) e em outros eventos relevantes para a indústria sequer são violentos (Henrique, 2021).

Ressalta-se a existência de jogos de esporte, simuladores, educativos, exploração de mundo, gerenciamento de recursos, interação com outros jogadores em tempo real, por exemplo, que apresentam pouca (e abrandada) violência ou sequer chegam a contê-la. A classificação indicativa dos jogos disponíveis no mercado corrobora este ponto, uma vez que existem aqueles de classificação “livre para todos os públicos”, ou seja, isento de quaisquer elementos que causem algum tipo de desconforto à audiência. Como essa classificação é feita por entidades não ligadas às empresas vinculadas à produção de jogos eletrônicos, inclusive sendo as mesmas responsáveis por fazer a classificação de livros, filmes e seriados, sabe-se que não há erros crassos nas faixas indicativas ou, pelo menos, esses erros são mitigados (Mariz, 2019).

Levando-se em conta apenas aqueles títulos que se valem de violência para poderem funcionar, ou seja, que dão um lugar de destaque a este elemento durante a experiência, não é possível afirmar que apenas a presença dela seja suficiente para criar um reforço positivo no jogador quanto ao uso da força bruta para se atingir determinados objetivos (Alecrim, 2019). Enquanto alguns títulos podem realmente causar essa impressão, isto não pode ser tido como uma regra, pois há casos muito interessantes onde o

oposto ocorre e, atualmente, isso é ainda mais recorrente.

Jogos como Deterntion (Red Candel Games, 2017), Frostpunk (11 bits studios, 2018), Spec Ops: The Line (Yager Development, 2012) e Dishonored (Bethesda Softworks, 2012) colocam em perspectiva a ideia antiquada, mas ainda muito presente de que os jogos ou são sempre violentos ou usam da violência como um elemento empoderador ao jogador, estimulando-o a usar desse tipo de recurso inclusive fora do mundo virtual. Tratam-se de exemplos claros sobre como a violência pode ser usada na narrativa de forma a colocar o jogador em situação de pleno desconforto, tirando-lhe qualquer sensação de empoderamento, substituindo-a por impotência, deixando claro que o uso da força traz consequências e nem sempre se está pronto ou disposto a arcar com elas.

Alguns exemplos de jogos violentos e estimulantes podem ainda existir na indústria, principalmente quando se trata de títulos antigos que ainda são jogados mundo afora, contudo isso deixou de ser uma regra e é bem mais comum ver bons produtos da indústria de games que fogem desse estereótipo, inclusive colaborando para que essa associação entre jogos violentos e crimes deixe de ser tão recorrente. Ademais, ainda que existam comunidades e sujeitos violentos nos jogos eletrônicos, trata-se apenas de um reflexo do temperamento/personalidade destes indivíduos, não a causa e isto precisa ser levado em consideração quando fazemos quaisquer análises sob esse prisma, afinal ninguém se torna violento por, simplesmente, jogar videogames (Gasi, Morais, 2023).

#### 4. O OUTRO LADO DA DISCUSSÃO

Quando um debate a respeito da função social de jogos é suscitado, qualquer que seja, vários aspectos precisam ser levados em conta para que se possa chegar a uma conclusão melhor do tema e de como os videogames podem impactar na sociedade de alguma forma. Existe a ampla discussão sobre os jogos



eletrônicos como sendo estímulos a crimes, como foi discutido nas seções anteriores deste trabalho, contudo, ele não é o único.

Jogos educacionais podem ser extremamente valiosos no ensino-aprendizagem, pois ajudam as crianças e jovens a construir conhecimentos além de serem potenciais fontes de diversão e de desenvolvimento de seu público-alvo (Herbst, 2013). Além disso, os videogames são reconhecidos como objeto de estudo e campo de estudos, inclusive podendo se fazer aproximações bibliográficas multi e transdisciplinares no tema (Lemos, Dalvi, 2013). Há ainda o uso de jogos eletrônicos como ferramenta importante em projetos didáticos na educação para a saúde (Dipace, Limone, 2015).

Os jogos eletrônicos são responsáveis por estimular e viabilizar socialização entre indivíduos. RPGs online exigem tempo, dedicação e depois de rodar pelos servidores, os jogadores acabam encontrando outras pessoas com as quais possuem afinidades, formam alianças, amizades e isso pode transcender para o mundo real também; além de amizades, podem nascer romances dessas socializações online que podem eventualmente virar casamentos, como já aconteceu algumas vezes (Raphael, 2014). Outra finalidade positiva dos videogames é relacionada ao tratamento de doenças psicológicas, como depressão, autismo, demência e traumatismo cranioencefálico, onde pesquisas mostram que eles podem ser aliados na melhoria da qualidade de vida de pessoas com estas condições; embora não constituam num tratamento científico, podem ser um tipo de terapia alternativa (Alencar, 2016).

Já foi dito anteriormente sobre as cifras milionárias que esta indústria movimenta, mas se esse montante que é diretamente gerado pelas empresas do ramo impressiona, são ainda mais impressionantes outras consequências menos intuitivas de igual responsabilidade do segmento. Há a geração de emprego e renda surgidos de postos de trabalho advindos do setor, desde pessoas diretamente ligadas à produção dos títulos, como programadores, roteiristas e

diretores, até jornalistas especializados, produtores de mercadorias complementares, vendedores, transportadores e lojistas, por exemplo; porém além disso, existe a criação, promoção e uso de novas tecnologias (inovação tecnológica), como também a possibilidade de ajudar no crescimento econômico de um país (Machado, *et al.*, 2018).

Outro ponto importante a ser elencado é que os videogames, sobretudo os mais recentes, estão trazendo muita representatividade em seus temas, empoderando grupos antes invisibilizados, mas que sempre estiveram fazendo parte da indústria. Essa representatividade ainda não é a ideal, porém já houve progressos significativos em torno disso, tanto que é possível ver negros, mulheres e LGBTQIA+ representados nos mais diversos títulos, com vários enfoques e papéis narrativos; tudo começou timidamente, contudo a evolução já deu passos importantes e segue adiante com a pretensão de incluir mais ainda esses grupos outrora deixados de lado (Lima, 2020).

#### 4. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Os jogos eletrônicos, apesar de serem relativamente recentes, já se consolidaram em meio às mídias, têm um público fiel e movimentam cifras exorbitantes além de impulsionarem avanços tecnológicos, ou seja, na atual conjuntura é razoável se pensar que se trata de uma mídia que veio para ficar, com isso os progressos e problemas associados a ela também. E um dos pontos mais sensíveis até hoje é a existência da violência nos jogos, além da potencial indução dos jogadores ao cometimento de crimes.

É evidente que elementos violentos causam impressões fortes na audiência, sobretudo aos mais sensíveis, porém querer atribuir a responsabilidade sobre a autoria de crimes a um elemento audiovisual parece exagerado demais. Claro que muitos jogos dão um papel de superioridade ao jogador no momento que ele usa de superpoderes para subjugar outros, ou quando se vale de um arsenal



de armas muito competente, entretanto acreditar que isso é uma regra denota apenas uma falta de conhecimento profundo acerca do tema.

Dizer que jogos eletrônicos simplesmente induzem a comportamentos criminosos, como às vezes aparece dito no senso comum, é tirar do indivíduo a capacidade de escolher seus comportamentos e ponderar suas condutas, como se cada pessoa fosse simplesmente levada a fazer algo por influência de elementos externos a si, sem ter capacidade crítica o suficiente para escolher um caminho por conta própria.

No que tange a tragédias provocadas por jogadores de videogames, é importante levar em conta a existência de outros problemas de natureza social, psíquica, cultural, familiar, religiosos e de convivência que podem ter criado sentimentos de rejeição, problemas de interação social, sofrimento extremo, solidão e, também, agressividade, o que a longo prazo pode ser muito nocivo e, de fato, substancial para uma conduta criminosa. Como estes problemas são mais difíceis de detectar e solucionar, opta-se por externalizar a culpa para algo além das capacidades das pessoas e dos governos; é mais fácil e menos trabalhoso para um sistema falho colocar a responsabilidade num elemento sobre o qual não atua diretamente do que admitir a própria incompetência em evitar um problema perfeitamente contornável caso fosse mais eficaz em suas práticas.

Obviamente deve haver uma certa regulamentação para que mídias extremamente violentas, o que não inclui somente jogos, sejam restritas e cujo acesso não seja indiscriminado para evitar de causar desconfortos a audiências sensíveis. Os títulos que se propuserem a tratar de temas delicados precisam fazê-lo com extremo respeito para não passarem uma ideia imprecisa e equivocada sobre o assunto, o que também mitiga problemas associados à eventual falta de tato da indústria ao abordar certas questões.

Entende-se também que pessoas fragilizadas por eventos complicados e até traumáticos podem ter algum tipo de problema

quando em contato com qualquer mídia que trate de temas sensíveis, por isso um alerta de gatilho nas telas iniciais e nas embalagens devem ser estimulados para evitar eventuais problemas que a classificação indicativa, sozinha, não é capaz de resolver. Crianças, principalmente, devem ter sempre a supervisão de um responsável não apenas para não entrarem em contato com temáticas impróprias para a idade como também para não negligenciem outros aspectos importantes, exemplos: atividades físicas, estudos e socialização com a família e amigos.

A fomentação por parte da mídia nesse assunto é algo que também precisa ser revisto. O excesso de informação trazido por veículos especializados pode causar a impressão de tentar ajudar o cidadão comum a se defender de eventuais ameaças, porém pode causar um sentimento de pânico geral além de darem muita visibilidade a eventos controversos sem proporem uma solução real para evitar novas ocorrências. Nesse sentido também deverá se nortear a criação de leis, políticas públicas e resolução judicial de conflitos com relação ao tema.

Não se pode esquecer também os benefícios que os jogos eletrônicos trazem para a sociedade como um todo, desde a geração de empregos até melhorias na saúde e aprendizado das mais diversas faixas etárias que entram em contato com os produtos advindos da indústria dos jogos eletrônicos.

Entende-se, portanto, que os eventuais intervenientes associados à indústria de games precisam ser levados em conta e tratados com respeito para evitar problemas, porém não se pode desconsiderar os benefícios trazidos pelos jogos eletrônicos nas mais diversas esferas, bem como não se deve culpá-los por acontecimentos complexos, repletos de intervenientes e com muitos fatores sociais associados, cuja responsabilidade não é de tão fácil atribuição como tanto se insinua.



## REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ALECRIM, Emerson. **Por que culpar o videogame pelos ataques de violência é uma falácia:** jogos frequentemente são associados a massacres como o de Suzano, mas o problema é muito mais embaixo. 2019. Disponível em: <https://tecnoblog.net/282336/jogos-nao-causam-violencia/>. Acesso em: 09 set. 2021.

ALENCAR, Lucas. **Videogames podem ser usados para tratar doenças psicológicas.** 2016. Disponível em: <https://revistagalileu.globo.com/Ciencia/Saude/noticia/2016/01/videogames-podem-ser-usados-para-tratar-doencas-psicologicas.html>. Acesso em: 11 out. 2021.

ARAÚJO, Fernanda. **O discurso anti-jogos e o pânico moral: um debate sobre violência simulada e seus efeitos.** 2019. Disponível em: <https://www.plebpucc.com.br/post/o-discurso-anti-jogos-e-o-p%C3%A2nico-moral-um-debate-sobre-viol%C3%A2ncia-simulada-e-seus-efeitos>. Acesso em: 16 out. 2023.

CARACCILO, Paola; CORRÊA, Keila; NASCIMENTO, Ezequias; ALVES, Rodrigo; PINHEIRO, Vanessa; JATENE, Izabela. Além do Virtual – A Violência e os Videogames. **Intercom – Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares da Comunicação**, [s. l], p. 1-5, 2009.

CARVALHO, Denise W., FREIRE, Maria Teresa, VILAR, Guilherme. Mídia e violência: um olhar sobre o Brasil. **Rev. Panam Salud Publica**. 2012;31(5):435–8.

CAYRES, Victor de Moraes. **JOGANDO COM O DRAMA:** análise das possibilidades dramáticas em video games diante do desenvolvimento tecnológico dos consoles. 2010. 162 f. Dissertação (Mestrado) - Curso de Artes Cênicas, Escola de Teatro e Escola de Dança, Universidade Federal da Bahia, Salvador, 2010.

CLUA, Esteban Walter Gonzalez; BITTENCOURT, João Ricardo. Desenvolvimento de jogos 3D: concepção, design e programação. **Anais da XXIV Jornada de Atualização em Informática do Congresso da Sociedade Brasileira de Computação**, [s. l], p. 1313-1356, 2005.

COSTA, João P. L. Começo Meio e Fim: Uma análise dos elementos de narrativa nos videogames. **SBC Journal On Interactive Systems**, [s. l], p. 52-61, 2012.

**DETENTION.** Taipei, Taiwan: Red Candle, 2017. 1 jogo eletrônico.

DIPACE, Anna; LIMONE, Pierpaolo. Videogames e projetos didáticos na educação para a saúde. **Revista Tempos e Espaços em Educação**, [S.L.], p. 61-72, 31 dez. 2015. *Revista Tempos e Espaços em Educação*. <http://dx.doi.org/10.20952/revtee.v8i17.4514>.

**DISHONORED.** Rockville, Estados Unidos da América: Bethesda Softworks. 2012. 1 jogo eletrônico.

**FROSTPUNK.** Varsóvia, Polônia: 11 bit studios. 2018. 1 jogo eletrônico.

GARRETT, Filipe. **Conheça Magnavox Odyssey, primeiro videogame comercializado da história.** 2015. Disponível em: <https://www.techtudo.com.br/noticias/noticia/2015/12/conheca-magnavox-odyssey-primeiro-videogame-comercializado-da-historia.html>. Acesso em: 13 set. 2021.

GASI, Flávia; MORAIS, Lígia. **Jogar videogame não torna ninguém violento.** 2023. Disponível em: <https://www.nexojornal.com.br/ensaio/2023/08/14/Jogar-videogame-n%C3%A3o-torna-ningu%C3%A9m-violento>. Acesso em: 16 out. 2023.



HENRIQUE, Arthur. **33% dos jogos da E3 2021 e outros eventos não são violentos (graças aos indies)**. 2021. Disponível em: <https://olhardigital.com.br/2021/06/17/games-e-consoles/2021-jogos-nao-violentos/>. Acesso em: 15 out. 2021.

HERBST, Angela Maria Nogueira. **PRODUÇÃO DIDÁTICO-PEDAGÓGICA: O USO DOS JOGOS ELETRÔNICOS EDUCACIONAIS PARA O PROCESSO DE ENSINO E APRENDIZAGEM DA MATEMÁTICA**. In: PARANÁ. Secretaria de Estado da Educação. Superintendência de Educação. Os Desafios da Escola Pública Paranaense na Perspectiva do Professor PDE: Produção Didático-pedagógica, 2013. Curitiba: SEED/PR., 2016. V.2. (Cadernos PDE). Disponível em: <http://www.gestaoescolar.diaadia.pr.gov.br/modulos/conteudo/conteudo.php?conteudo=20>. ISBN. 978-85-8015-075-9. Acesso em: 14 set. 2021.

KALEGARI, Gabriel. **O efeito Kuleshov e a consciência intencional**. 2016. Disponível em: <https://revistamoviment.net/o-efeito-kuleshov-e-a-consci%C3%Aancia-intencional-c2bf78ca52bd>. Acesso em: 11 out. 2021.

LEMOS, Adriana Falqueto; DALVI, Maria Amélia. **VIDEOGAMES, LEITURA E LITERATURA: APROXIMAÇÕES BIBLIOGRÁFICAS MULTI E TRANSDISCIPLINARES**. **Revista (Con)Textos Linguísticos**, Vitória, v. 7, p. 6-27, 31 out. 2003.

LIMA, Bruno Ignácio de. **A representatividade de minorias em videogames: Passado, presente e futuro**. 2020. Disponível em: <https://www.oficinadanet.com.br/games/29307-a-representatividade-de-minorias-em-videogames-passado-presente-e-futuro>. Acesso em: 15 out. 2021.

MARIANO, Tailson Evangelista. **OS EFEITOS DE CURTO E LONGO PRAZO DOS VIDEOGAMES VIOLENTOS NA**

**AGRESSÃO**. 2020. 120 f. Tese (Doutorado) - Curso de Psicologia, Departamento de Psicologia, Universidade Federal da Paraíba, João Pessoa, 2020.

MARIZ, Renata. **Como é o trabalho de quem faz a classificação indicativa no Brasil: A árdua vida dos servidores que passam o dia assistindo a filmes para escolher a faixa etária de cada um**. 2019. Disponível em: <https://oglobo.globo.com/epoca/como-o-trabalho-de-quem-faz-classificacao-indicativa-no-brasil-23620272>. Acesso em: 15 out. 2021.

NASCIMENTO, Raphael. **Os 20 melhores jogos do Atari para quem é só nostalgia!** 2020. Disponível em: <https://www.ligadosgames.com/melhores-jogos-atari/>. Acesso em: 13 set. 2021.

OMMATI, José Emílio Medauar. **Videogame e violência: causa e efeito ou pânico moral?** 2022. Disponível em: <https://canalcienciascriminais.com.br/videogame-e-violencia-panico-moral/>. Acesso em: 16 out. 2023.

PAULA NETO, Oscar José de. **Descascando abacaxis: a dissintonia entre a crítica e as chanchadas brasileiras na hegemonia de uma cultura cinematográfica na década de 1950**. 2016. 209 f. Dissertação (Mestrado) - Curso de História, Instituto de Filosofia e Ciências Humanas, Universidade do Estado do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2016.

PEREIRA, André Luiz. **Indústria de games movimentou mais de US\$ 120 bilhões em 2019**. 2019. Disponível em: <https://www.tecmundo.com.br/cultura-geek/148956-industria-games-movimentou-us-120-bilhoes-2019.htm>. Acesso em: 11 set. 2021.

PINO, Angel. **Violência, educação e sociedade: um olhar sobre o Brasil contemporâneo. Educação & Sociedade**, [S.L.], v. 28, n. 100, p. 763-785, out. 2007. FapUNIFESP (SciELO). <https://dx.doi.org/10.1590/s0101->



73302007000300007. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/es/a/Fcw4BTVQtGJKZTcky7Y5hzz/?lang=pt>. Acesso em: 16 out. 2023.

PRZYBYLSKI, Andrew K.; WEINSTEIN, Netta. Violent video game engagement is not associated with adolescents' aggressive behaviour: evidence from a registered report. **Royal Society Open Science**, [S.L.], v. 6, n. 2, p. 1-16, fev. 2019. The Royal Society. <http://dx.doi.org/10.1098/rsos.171474>.

Disponível em: <https://royalsocietypublishing.org/doi/10.1098/rsos.171474#d1e968>. Acesso em: 16 out. 2023.

RAPHAEL, Pablo. **Amor ao primeiro clique: conheça casais que se conheceram em jogos online**. 2014. Disponível em: <https://www.uol.com.br/start/ultimas-noticias/2014/06/06/amor-ao-primeiro-clique-conheca-casais-que-se-conheceram-em-jogos-online.htm>. Acesso em: 13 set. 2021.

REIS JUNIOR, Almir Santos; GRASEL, André Vinício. Impactos dos jogos eletrônicos como “promotores” da criminalidade. **Revista Vianna Sapiens**, [S.L.], v. 12, n. 2, p. 24, 3 set. 2021. Instituto Vianna Junior Ltda. <http://dx.doi.org/10.31994/rvs.v12i2.764>.

RIBEIRO, Alexandre Cesar Machado. **A indústria de vídeo games e seu impacto econômico**. 2015. 17 f. Monografia (Especialização) - Curso de Economia, Faculdade de Economia e Ciências Contábeis, Universidade Federal do Mato Grosso, Cuiabá, 2015.

RONDELLI, Elisabeth. DEZ OBSERVAÇÕES SOBRE MÍDIA E VIOLÊNCIA: as imagens de violência na mídia extrapolam o fato social em si, tornam-se um mecanismo comercial: têm audiência garantida e atraem anunciantes. **Comunicação & Educação**, São Paulo, v. 7, p. 34-37, set. 1996.

ROSSATTO, Leonardo. **Precisamos falar sobre os programas policiaiscos**. 2016.

Disponível em: <https://medium.com/@leorossatto/precisamos-falar-sobre-os-programas-policialescos-816a39b66c72>. Acesso em: 15 out. 2021.

SILVA, Antônio Souza Vilela da; FREITAS JÚNIOR, Osmar de. INFLUÊNCIA DAS MÍDIAS NOS CRIMES CONTEMPORÂNEOS. **Revista Recifaqui**, Quirinópolis, v. 1, n. 11, p. 169-191, 19 fev. 2021.

**SPEC OPS: THE LINE**. Berlim, Alemanha: Yager Development, 2012. 1 jogo eletrônico.

TESSARO, Bruno. **Os Jogos e a Incansável Busca pelo Futuro**. 2017. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=A952TF1mk8U&t=248s>. Acesso em: 15 out. 2021.

VARELA JUNIOR, David Blanco; FORTE, Cleberson Eugenio. ÁUDIO 3D EM JOGOS. **R.Tec.FatecAM**, Americana, v. 2, n. 1, p. 35-56, mar. 2014.

VILLELA, Marcelo. **MOBA, RPG, MMORPG, FPS e mais: entenda significado dos gêneros de games**: puzzle, party games, simulação, ação, aventura e muitos subgêneros também estão entre nomes conhecidos pelos gamers. Puzzle, Party Games, Simulação, Ação, Aventura e muitos subgêneros também estão entre nomes conhecidos pelos gamers. 2021. Disponível em: <https://www.techtudo.com.br/noticias/2021/03/moba-rpg-mmorpg-fps-e-mais-entenda-significado-dos-generos-de-games.ghtml>. Acesso em: 11 out. 2021.

Como citar este artigo:

OLIVEIRA, Mariana Guimarães de. Videogames e criminalidade: uma discussão sobre a existência (ou não) de uma relação direta entre esses dois elementos. **Revista Multidisciplinar de Estudos Nerds/Geek**, Rio Grande, v.6, n.10, jan-dez. 2024, p.24-38.

### Walisson Oliveira Santos

Mestrando em Letras/Estudos Literários pela Universidade Estadual de Montes Claros (Unimontes). Graduado em Jornalismo pelo Centro Universitário Funorte (UNIFUNORTE). Graduado em Letras - Português pela Universidade de Uberaba (Uniube). Pós-graduado em Marketing e Comunicação Empresarial pela Faculdade Serra Geral (FSG), em Literatura Brasileira (UniAlphaville), em Educação Inclusiva pela Faculdade de São Vicente (FSV) e em Docência do Ensino Superior pela Faculdade Iguazu (FI). Pós-graduando em Fotografia (FI).

E-mail: [prof.walissonoliveira@gmail.com](mailto:prof.walissonoliveira@gmail.com).

## DESEJO E DESESPERO: DUAS FACES DA MESMA MOEDA NA SÉRIE EM QUADRINHOS *SANDMAN*, DE NEIL GAIMAN

**Resumo:** Este estudo tem como propósito analisar o universo ficcional de Sandman (1989-1996), concebido por Neil Gaiman, e examinar como os personagens Desejo e Desespero são representados nos quadrinhos do autor. A análise fundamenta-se nos conceitos de gênero delineados por Butler (2018). Recorremos às técnicas de análise da arte sequencial, conforme abordadas por McCloud (2006) e por Guimarães (2010), reconhecendo que a combinação de imagens e texto desempenha um papel crucial na construção de significado nas histórias em quadrinhos. Do ponto de vista metodológico, o estudo parte de uma revisão bibliográfica, uma vez que os estudos sobre a obra de Gaiman, especialmente no que se refere a Desejo e Desespero, são escassos, demandando uma abordagem interpretativa. Os personagens Desejo e Desespero desempenham papéis essenciais na trama da série em quadrinhos Sandman. A dualidade entre esses personagens também reflete o dual intrínseco à natureza humana, explorando os extremos das emoções e dos desejos inerentemente humanos.

**Palavras-chaves:** Desejo e Desespero; Sandman; Neil Gaiman; Quadrinhos

Submissão: 29/09/2023

Revisão: 25/11/2023

Aprovado: 20/12/2023

Publicação: 15/05/2024

### Walisson Oliveira Santos

Mestrando em Letras/Estudos Literários pela Universidade Estadual de Montes Claros (Unimontes). Graduado em Jornalismo pelo Centro Universitário Funorte (UNIFUNORTE). Graduado em Letras - Português pela Universidade de Uberaba (Uniube). Pós-graduado em Marketing e Comunicação Empresarial pela Faculdade Serra Geral (FSG), em Literatura Brasileira (UniAlphaville), em Educação Inclusiva pela Faculdade de São Vicente (FSV) e em Docência do Ensino Superior pela Faculdade Iguazu (FI). Pós-graduando em Fotografia (FI).

E-mail: [prof.walissonoliveira@gmail.com](mailto:prof.walissonoliveira@gmail.com).

## DESIRE AND DESPAIR: TWO SIDES OF THE SAME COIN IN NEIL GAIMAN'S *SANDMAN* COMIC SERIES

**Abstract:** *This study aims to analyze the fictional universe of Sandman (1989-1996), conceived by Neil Gaiman, and examine how the characters Desire and Despair are portrayed in the author's comics. The analysis is based on the gender concepts outlined by Butler (2018). We employ techniques of sequential art analysis, as approached by McCloud (2006) and Guimarães (2010), recognizing that the combination of images and text plays a crucial role in constructing meaning in comic books. Methodologically, the study begins with a literature review, as studies on Gaiman's work, especially concerning Desire and Despair, are scarce, demanding an interpretative approach. The characters Desire and Despair play essential roles in the plot of the Sandman comic series. The duality between these characters also reflects the inherent duality of human nature, exploring the extremes of human emotions and desires.*

**Keywords:** *Desire and Despair; Sandman; Neil Gaiman; Comics.*

Submissão: 29/09/2023

Revisão: 25/11/2023

Aprovado: 20/12/2023

Publicação: 15/05/2024



## 1. INTRODUÇÃO

O presente estudo tem como objetivo uma investigação detalhada no universo ficcional de Sandman (1989-1996), obra de Neil Gaiman. A nossa análise direciona-se especificamente para os personagens Desejo e Desespero, explorando como eles são retratados nos quadrinhos. Ambos os personagens, cada um dotado de complexidade e profundidade distintas, desempenham papéis significativos na trama. Este estudo busca analisar as nuances desses personagens, examinar suas interações com outros elementos do enredo e compreender o impacto que exercem no conjunto da obra.

Desejo, um personagem ambíguo, e Desespero, sua irmã gêmea, desempenham papéis fundamentais no núcleo dos sete Perpétuos, descritos como uma família de seres conceituais, “envoltos em algo semelhante à carne” (Sandman, 1994, p. 29). A narrativa revela que esses personagens, entre os mais jovens dos Perpétuos, compartilham a responsabilidade de antropomorfizar os desejos e as emoções humanas, com o propósito de manter o equilíbrio cósmico.

A dualidade entre Desejo e Desespero é intrinsecamente ligada à complexidade da natureza humana e à busca incessante por satisfação e compreensão em meio ao desespero. Enquanto Desejo se apresenta como uma figura andrógina, fluida em gênero e em aparência, capaz de seduzir e influenciar facilmente, Desespero assume uma forma repugnante, refletindo os aspectos mais sombrios da existência humana. Essas duas personagens personificam as extremidades do espectro emocional e exemplificam como emoções e desejos moldam as vidas dos mortais.

Ao mergulhar nas profundezas de Desejo e Desespero, exploramos não apenas o universo ficcional de Neil Gaiman, mas também os aspectos mais profundos da psicologia humana. Esses personagens multifacetados nos lembram que, mesmo em um mundo de fantasia, as questões fundamentais da existência e das

emoções continuam a nos intrigar e a nos provocar reflexões.

A pesquisa adotou a revisão bibliográfica como metodologia, focando na análise dos personagens Desejo e Desespero da série em quadrinhos Sandman, de Neil Gaiman. A opção pela revisão bibliográfica foi motivada pela escassez de estudos acadêmicos específicos sobre esses personagens, o que exigiu uma abordagem interpretativa.

A análise dos quadrinhos conduzirá a partir do conceito de gênero de Judith Butler (2018), apoiado na teoria da performatividade, o qual consiste na “estilização repetida do corpo, um conjunto de atos repetidos no interior de uma estrutura reguladora altamente rígida, a qual se cristaliza no tempo para produzir a aparência de uma substância, de uma classe natural de ser” (Butler, 2018, p. 53). Isso significa que o gênero é organizado para além de uma divisão binária entre o masculino e o feminino. Além disso, serão utilizadas técnicas de análise para a arte sequencial, incorporando as contribuições de Scott McCloud (2006) e de Edgard Guimarães (2010), que abordam questões relacionadas à linguagem e à narrativa visual nos quadrinhos.

Este estudo destaca a complexidade dos personagens Desejo e Desespero na série de histórias em quadrinhos Sandman, concebida por Neil Gaiman. Tanto Desejo quanto Desespero exploram emoções contrastantes e adicionam camadas de significado e profundidade às reflexões sobre a natureza humana. As descrições detalhadas de suas características físicas e psicológicas estão impregnadas de simbolismo e metáforas, enriquecendo assim a narrativa da série de forma enriquecedora.

## 2. DUAS FACES DA MESMA MOEDA: DESEJO E DESESPERO

Desejo e Desespero, além de representarem um substantivo abstrato e um estado emocional de extrema tensão, ansiedade



e medo, são personagens da série de histórias em quadrinhos Sandman, criada por Neil Gaiman. Gaiman, conhecido por sua escrita em contos, romances e roteiros, deu vida a essas personagens entre os anos de 1989 e 1996. A série foi publicada pela Vertigo, um selo da editora de quadrinhos DC Comics.

Entre os sete Perpétuos<sup>1</sup>, ambas as personagens são as mais novas desde o início da criação, surgindo um pouco antes de Delírio, a irmã caçula. Assim como os demais, são consideradas superiores a deuses e outras entidades, uma vez que possuem seus próprios reinos, poderes e responsabilidades em relação aos seres humanos. Tudo isso para assegurar que o universo siga seu fluxo natural até que tudo deixe de existir.

À semelhança dos outros membros dos Perpétuos, Desejo e Desespero adotam várias personificações ao longo do tempo e em distintas culturas. Essas manifestações possuem características únicas que as tornam prontamente identificáveis em qualquer época ou região do mundo.

A partir dos estudos de Rauch (2003), começamos nossa análise destacando a viabilidade de abordar o personagem Desejo, notório por seus artifícios sempre focados na autossatisfação, sem necessariamente considerarmos sua irmã gêmea, embora não idêntica, Desespero. Esta personagem é (quase)

invisível aos olhos do leitor, mas é vista refletida na fortaleza de espelhos da alma dos mortais.

Em Sandman, segundo Campbell (2015), Desejo apresentam-se com gênero não acentuado e aparece ora com um conjunto de atributos, comportamentos e papéis sociais geralmente associados a homens<sup>2</sup>, ora com um conjunto de atributos, comportamentos e papéis sociais geralmente associados a mulheres.

Ainda segundo o autor, Desejo é concebido como uma entidade que personifica não apenas um único aspecto, mas as múltiplas facetas e fases da experiência humana. Isso implica que o personagem incorpora uma gama ampla de emoções e identidades ao longo do tempo. A polissemia ficcional de Desejo é parte integral de sua caracterização, pois é rica em significados e interpretações, indo além de uma definição única; atesta a complexidade dos desejos humanos de serem o melhor reflexo frente ao espelho. Trata-se de uma personificação antropomórfica e mutável de gênero, notavelmente bela, capaz de assumir a forma de homem, mulher, ambos, incorporando todos os comportamentos e papéis sociais existentes, ou nenhum deles, dependendo da necessidade da situação.

Dentro do universo de Sandman, para ilustrar esse ponto, o personagem Desejo é regularmente citado como “irmão” por seus pares, em especial por Sonho. Essa prática, ao longo da leitura dos quadrinhos, atua como uma estratégia para contornar a obrigação de

---

<sup>1</sup> Conforme André e Lima (2018) explicam, os Perpétuos compõem uma família de sete entidades imortais que existem desde o início da criação, já que são representações antropomorfizadas de poderosas forças naturais; da trajetória humana sobre a Terra, a saber: Sonho (Dream), Morte (Death), Destruição (Destruction), Destino (Destiny), Desejo (Desire), Desespero (Despair) e Delírio (Delirium, anteriormente Deleite). Os autores afirmam que essas entidades são interligadas e exercem influência sobre o mundo humano de diversas maneiras ao longo das histórias em quadrinhos de Sandman (André; Lima, 2018).

<sup>2</sup> Conforme André e Lima (2018) explicam, os Perpétuos compõem uma família de sete entidades imortais que existem desde o início da criação, já que são representações antropomorfizadas de poderosas forças naturais; da trajetória humana sobre a Terra, a saber: Sonho (Dream), Morte (Death), Destruição (Destruction), Destino (Destiny), Desejo (Desire), Desespero (Despair) e Delírio (Delirium). Os autores afirmam que essas entidades são interligadas e exercem influência sobre o mundo humano de diversas maneiras ao longo das histórias em quadrinhos de Sandman (André; Lima, 2018).



empregar pronomes específicos de gênero ao se referir a Desejo.

A compreensão da estratégia de Gaiman de evitar pronomes específicos de gênero ao se referir ao personagem Desejo no universo de Sandman pode ser vista como uma forma de explorar e desafiar as normas tradicionais de identidade de gênero. Essa evolução conceitual, que pode ser lida a partir das pesquisas de Butler (2018) e Scott (1988), indica que, até a década de 80, a dualidade entre sexo e gênero era amplamente mantida, designando o primeiro à natureza e o segundo à cultura. Sandman, fruto das efervescências socioculturais do final da referida década, especialmente o personagem Desejo, pode ser percebido como o desejo de mudanças diante da concepção de gênero.

Desejo é retratado como um ser sem uma forma fixa, e essa característica é uma parte fundamental da sua natureza dentro da narrativa.

Em Sandman, no contexto desta dinâmica em questão, Desejo é frequentemente designado como “irmão” por seus pares, em especial por Sonho. Essa prática, ao longo da leitura dos quadrinhos, atua como uma estratégia para contornar a necessidade de empregar pronomes específicos de gênero ao se referir ao personagem. Além disso, essa abordagem pode ser interpretada como um modo de desafiar as convenções linguísticas que exigem a atribuição de pronomes específicos de gênero. Ao não se limitar a essas normas, o autor permite flexibilidade e expressão na representação de personagens que não se encaixam nas categorias tradicionais de masculino ou feminino.

Paes (2019) observa que Neil Gaiman não fornece uma explicação clara para o motivo pelo qual Desejo é tratado no gênero masculino,

e destaca isso como uma das razões para as problematizações que devem ser consideradas nos estudos sobre a obra. O autor não discorre sobre Desejo; é a voz narrativa que ressalta a construção ficcional ambígua, multifacetada e fluida do personagem.

Apesar disso, Paes argumenta que Desejo serve como um tratado de subversão em relação ao que é convencionalmente considerado, incluindo seu reino, o Limiar, que representa o primeiro estágio de algo a ser debatido e explorado:

[...] na medida em que não tem forma, seu corpo é andrógino e assexuado, e isso contribui para a desmistificação de que desejos estão materializados no corpo sexual. Além disso, a personagem encontra-se (vive) no limiar entre aquilo que é incentivado e também o que é reprimido. Desejo tem limites, possibilidades e restrições, mas define-se a partir do poder que recebe ao ser ou não naturalizada/o (Paes, 2019, p. 126-127).

Nesse contexto, estamos alinhados à abordagem de Neil Gaiman. Essa decisão é fundamentada em estudos de Brait (2017) e de Candido (2011), que reconhecem que a língua é um sistema em constante evolução, no qual as regras linguísticas se adaptam conforme o uso dos falantes. Assim, conforme Brait (2017), consideramos que a palavra “personagem” é um exemplo de um “nome de dois gêneros” ou de um “comum de dois gêneros”, o que significa que pode ser utilizado no gênero feminino ou no masculino, dependendo do contexto e das escolhas do autor.

As representações antropomórficas que pairam sobre a rubrica e a construção ficcional de Desejo são dúbias e fluidas<sup>3</sup>, refletindo a própria natureza do personagem. O que se

<sup>3</sup> Conforme nos explicam Blanco (2021) e Butler (2004), a fluidez de gênero refere-se à ideia de que a identidade de gênero não é fixa ou estritamente binária (masculino ou feminino), mas sim fluida, podendo variar ao longo do tempo e em diferentes contextos. Indivíduos cuja

identidade de gênero é fluida podem experimentar uma diversidade de expressões de gênero que não se encaixam nas categorias tradicionais e podem sentir que sua identidade de gênero não é estática.



destaca visualmente é a sua androginia<sup>4</sup>, não apenas pelas artes, mas também nas falas de seus interlocutores.

Segundo Cunha (2018), Desejo é conhecida por seu papel no desencadeamento das paixões e dos desejos humanos mais profundos, bem como tem a capacidade de descobrir os desejos secretos das pessoas e usar isso para influenciá-las. Gaiman (2011) fornece-nos a seguinte descrição para a construção do personagem:

[...] na medida em que não tem forma, seu corpo é andrógino e assexuado, e isso contribui para a desmistificação de que desejos estão materializados no corpo sexual. Além disso, a personagem encontra-se (vive) no limiar entre aquilo que é incentivado e também o que é reprimido. Desejo tem limites, possibilidades e restrições, mas define-se a partir do poder que recebe ao ser ou não naturalizada/o (Paes, 2019, p. 126-127).

Neste trecho, a voz narradora descreve Desejo de maneira poética e misteriosa, revelando a complexidade e a intensidade associadas a esse personagem. A estatura mediana de Desejo é apenas o ponto de partida para uma caracterização que transcende as aparências físicas. A voz sugere que qualquer retrato de Desejo inevitavelmente falha em capturar toda a sua essência, indicando que observar sua representação corpórea é uma experiência profunda e apaixonada que transcende as considerações superficiais.

A analogia que compara o olhar para o Desejo a um amor doloroso e apaixonado sugere que a apreensão do personagem extrapola o físico, e adentra as complexidades do desejo humano. A referência ao aroma quase subliminar de pêssegos no verão evoca uma

sensualidade sutil e conecta Desejo a experiências sensoriais. As duas sombras de Desejo, uma negra e de contornos bem definidos, e a outra translúcida e eternamente bruxuleante, introduzem um elemento de dualidade e mistério. Essas sombras podem simbolizar as múltiplas facetas e a natureza fluida do desejo, que não se prende a definições fixas. A descrição do sorriso de Desejo em lampejos breves, como raios de sol refletindo no afiado gume de uma lâmina, sugere uma qualidade afiada e penetrante em suas expressões. Desejo é tudo.

Desejo personifica tudo o que alguém já ansiou, sem restrição ao passado ou ao que ainda virá. A descrição de Desejo é cheia de metáforas, encapsula a própria essência do desejo, da paixão e da ânsia. Apesar de ser um dos Perpétuos, Desejo não ocupa o papel de protagonista na série Sandman. Frequentemente, surge como um antagonista, uma vez que os desejos encarnados acarretam consequências negativas para os demais personagens principais.

Em seu estado nascente, Desejo (Figura 1) tem a capacidade de adotar qualquer aparência que agrade a quem o observa. Contudo, é geralmente retratado como um ser de aparência jovem, com cabelos escuros e sedutores.

Desejo é, como pode ser visto na Figura 1, um personagem complexo. Enquanto alguns o veem como uma manifestação dos lados mais sombrios da natureza humana, outros o consideram uma força vital que impulsiona a busca pelo prazer e pela realização dos desejos. Essa dualidade faz com que Desejo seja um dos

<sup>4</sup> Conforme nos explicam Blanco (2021) e Butler (2004), a fluidez de gênero refere-se à ideia de que a identidade de gênero não é fixa ou estritamente binária (masculino ou feminino), mas sim fluida, podendo variar ao longo do tempo e em diferentes contextos. Indivíduos cuja

identidade de gênero é fluida podem experimentar uma diversidade de expressões de gênero que não se encaixam nas categorias tradicionais e podem sentir que sua identidade de gênero não é estática.



personagens mais intrigantes e fascinantes da série *Sandman*.



**Figura 1.** Desejo em *Sandman*. Fonte: Sandman (2011).

Além de não se satisfazer com apenas um gênero, Desejo também é reconhecido por sua beleza extenuante. A personagem exala um agradável odor de pêssegos, apesar de estar sempre fumando um cigarro. Com estatura média, cabelos pretos e pele pálida, Desejo tem a peculiaridade de projetar duas sombras: uma nítida, como qualquer sombra comum, e outra ondulante, semelhante ao calor em dias extremamente quentes.

Segundo Chico e Silva (2017), o personagem Desejo é o mais lascivo e sensual entre os Perpétuos, na mesma intensidade em que é egocêntrico e egoísta. Seu sorriso é cínico, irônico e suas atitudes são cruéis, independente de quem seja seu alvo.

O reino de Desejo se chama Limiar e é representado por uma imensa estátua a sua própria imagem, feita de carne, sangue, ossos e pele. O Limiar é colossal, porém vazio e, obviamente, o único lugar onde Desejo poderia habitar é o coração. Aliás, um coração de vidro é o seu símbolo, utilizado na galeria dos Perpétuos para invocá-la.

Desespero, por seu turno, contrasta com a imagem angelical de Desejo. A personagem é representada com um corpo feminino gordo, também apresentando pele pálida, mas esta é fria e pegajosa, com uma aparência escamosa. Seus cabelos são pretos, assim como os de seu irmão,

mas têm um aspecto sujo e desgrenhado. Seus olhos refletem a cor de um céu cinza e úmido, enquanto sua voz ressoa quase como um sussurro gelado, carregado de tristeza e pesar.

Gaiman (2011) nos presenteia com a seguinte descrição da construção da personagem Desespero:

Desespero, a irmã gêmea de Desejo, é a rainha de seus próprios limites desolados. Dizem que, espalhada pelos domínios de Desespero, há uma infinidade de janelas que pendem no vazio. Cada uma contempla uma cena diferente, sendo, em nosso mundo, um espelho. Às vezes, ao fixar um espelho, você notará os olhos de Desespero sobre si e sentirá cravar em seu coração o anzol que ela arremessa. Sua pele é fria e pegajosa; seus olhos são da cor do céu nos dias úmidos e cinzentos que privam o mundo de cor e significado; sua voz é um pouco mais do que um sussurro e, embora ela não tenha odor, sua sombra tem um cheiro almiscarado e pungente, como a pele de uma cobra. Muitos anos atrás, uma seita no que agora é o Afeganistão declarou-a uma deusa, e proclamou que todos os cômodos vazios seriam lugares sagrados. A seita, cujos membros se chamavam os Imperdoáveis, persistiu por dois anos até que seu último adepto finalmente se matou, tendo sobrevivido aos outros por quase sete meses. Desespero fala pouco, e é paciente (Gaiman, 2011, p. 21-22).

Neste excerto, Neil Gaiman delinea a personagem Desespero, irmã gêmea de Desejo, com uma tonalidade sombria e melancólica. A descrição da personagem a apresenta como uma figura que reina sobre um domínio de desolação, personificada como alguém que está constantemente à espreita nos momentos em que as pessoas se sentem desesperadas e desoladas.

A metáfora das janelas que pendem no vazio, cada uma contemplando uma cena diferente, sugere a ideia de que a personagem Desespero está sempre observando e à espreita, pronta para se manifestar quando alguém se encontra em um estado emocional vulnerável. A menção de que os olhos de Desespero podem ser vistos ao olhar para um espelho é uma imagem



que evoca a sensação de estar constantemente sob vigilância, mesmo quando alguém está sozinho.

A descrição física de Desespero é marcada pela frieza e pela ausência de vida, com sua pele fria e pegajosa e seus olhos da cor de dias úmidos e cinzentos. A menção de sua voz como pouco mais do que um sussurro e a ausência de odor pessoal contribuem para criar uma aura de estranheza e desconforto em torno dela.

A história sobre a seita no Afeganistão que a declarou uma deusa e proclamou lugares vazios como espaços sagrados ilustra a influência perturbadora que Desespero pode exercer sobre as pessoas. A referência aos “Imperdoáveis” que se uniram a essa seita, e sua subsequente autodestruição, enfatiza o poder destrutivo do desespero.

A representação de Desespero (Figura 2) constitui uma investigação minuciosa das emoções humanas mais obscuras e da sensação avassaladora de desespero que pode assolar as pessoas em períodos desafiadores. Nas mãos de Gaiman, surge uma personagem que encarna a própria essência do desespero e da tristeza, oferecendo uma perspectiva intensa sobre o lado mais sombrio da experiência humana.



**Figura 2.** Desespero em Sandman. Fonte: Sandman (2011).

Vale destacarmos que apesar de a personagem não exalar nenhum cheiro, mas sua sombra tem um toque almiscarado. Sempre carrega seu símbolo, um anel em forma de gancho como um anzol, e costuma utilizá-lo para se autoflagelar na esperança de aplacar qualquer sentimento.

De acordo com os estudos de Segura (2014), aparentemente vazio, seu reino se mostra repleto de névoa e de ratos, que correm por ele e até pelo seu próprio corpo, mordiscando-a, enquanto o nada toma conta de tudo. E há também inúmeros espelhos. Em cada um deles, cujas ligações terminam em um espelho na Terra, Desespero observa pessoas que beiram a loucura.

Além disso, Desespero enxerga sempre o pior lado da humanidade: em mais de uma de suas passagens ao longo da série em quadrinhos, a título de exemplo, aparecem ao seu lado: assassinos, abusadores e pedófilos. E a personagem caminha por entre os espelhos, sem de fato encará-los, uma vez que não sabe lidar com a inquietação de tantas almas degradadas e a sua própria imagem refletida.

A partir dessas considerações, Desejo e Desespero são duas faces de uma mesma moeda: Desejo personifica o desejo humano, o anseio e a busca pelo que é desejado; por outro lado, Desespero personifica o desespero humano, a tristeza profunda e a angústia. Eles representam emoções opostas, mas igualmente poderosas. Além disso, suas relações com outros personagens e entre si contribuem para o desenvolvimento da trama e exploram questões profundas sobre a natureza da humanidade.

### 3. CONSIDERAÇÕES FINAIS

As personagens Desejo e Desespero desempenham papéis essenciais na trama da série em quadrinhos *Sandman*. A dualidade entre essas duas personagens reflete a própria dualidade da natureza humana, explorando os



extremos das emoções e dos desejos inerentemente humanos.

As descrições de Desejo e Desespero em *Sandman* demonstram como Neil Gaiman conseguiu criar personagens complexos que personificam aspectos profundos e universais da experiência humana. Essas duas figuras representam polaridades emocionais opostas, mas essenciais, e são peças-chave na trama da série.

Desejo, com sua beleza irresistível e androginia, encarna o impulso humano de buscar satisfação e prazer. Sua capacidade de descobrir os desejos secretos das pessoas e influenciá-las é uma metáfora poderosa para a atração que nossos próprios desejos exercem sobre nós. A dualidade de gênero de Desejo e sua falta de uma forma definida ressaltam a fluidez e complexidade dos desejos humanos, que podem variar amplamente de pessoa para pessoa e ao longo do tempo.

Por outro lado, Desespero personifica o lado sombrio das emoções humanas, representando a tristeza profunda e o desespero que todos enfrentamos em algum momento. Sua presença constante e observadora, esperando nas sombras nos momentos de fraqueza, é uma representação vívida da natureza implacável dessas emoções. A relação entre Desejo e Desespero, como irmãs gêmeas que personificam polaridades opostas, adiciona profundidade à narrativa e permite que Gaiman explore questões filosóficas sobre a dualidade da experiência humana.

Além disso, os reinos de Desejo e Desespero, o Limiar e os “limites desolados”, respectivamente, são cenários metafóricos que refletem os estados emocionais que essas personagens representam. O fato de Desespero enxergar sempre o pior lado da humanidade e ser cercada por almas degradadas também destaca a natureza sombria de sua personagem. A capacidade de Neil Gaiman de explorar a psicologia humana por meio dessas personificações é uma das razões pelas quais a série é tão admirada e duradoura no mundo dos quadrinhos.

## REFERÊNCIAS

ANDRÉ, Willian; LIMA, Cleverson de. Destruição e morte: fragmentos de um mosaico composicional em *The Sandman*, de Neil Gaiman. **Muitas Vozes**, Ponta Grossa, v. 7, n. 1, p. 281-295, 2018. Disponível em: <https://revistas.uepg.br/index.php/muitasvozes/article/view/10154/pdf16>. Acesso em: 15 abr. 2023.

BLANCO, Isabel Fernádes. **La fluidez del género**: identidades, cuerpos-vestidos y deseos. 2021. 528f. Tese (Doutorado em Belas Artes) – Universidad Complutense de Madrid, España, 2021. Disponível em: <https://docta.ucm.es/handle/20.500.14352/3389>. Acesso em: 14 out. 2023.

BRAIT, Beth. **A personagem**. São Paulo: Contexto, 2017.

BUTLER, Judith. **Problemas de gênero**: feminismo e subversão da identidade. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2018.

BUTLER, Judith. **Undoing gender**. Routledge. New York, 2004.

CANDIDO, Antonio *et al.* **A personagem de ficção**. 12 ed. São Paulo: Perspectiva: 2011.

CAMPBELL, Hayley. **A arte de Neil Gaiman**. São Paulo: Mythos, 2015.

CHICO, Márcia Tavares; SILVA, Daniele Gallindo Gonçalves. Desejo sempre viveu no limite: a representação de desejo dos perpétuos em *Sandman*, de Neil Gaiman. In: XIX Encontro de Pós-Graduação, 2017, Pelotas. **Anais eletrônicos [...]**. Disponível em: [https://www.academia.edu/download/55643989/LA\\_03008.pdf](https://www.academia.edu/download/55643989/LA_03008.pdf). Acesso em 20 mai. 2023.

CUNHA, Ana Carolina Moscardini. **As chaves do inferno**: as múltiplas linguagens em *Sandman*, de Neil Gaiman. 2018. Dissertação (Mestrado em Estudos da Literatura) – Centro de Educação e Ciências Humanas, Universidade



Federal de São Carlos, São Carlos, 2018. Disponível em: <https://repositorio.ufscar.br/handle/ufscar/10846>. Acesso em 14 jun. 2023.

FAURY, Mára Lucia. Fronteiras do masculino e do feminino ou a androginia como expressão. **Cadernos Pagu**, Campinas, v. 5, p. 165-178, 1995. Disponível em: <https://periodicos.sbu.unicamp.br/ojs/index.php/cadpagu/article/view/1785/1838>. Acesso em: 11 mar. 2023.

GAIMAN, Neil. Estação das brumas. In: GAIMAN, Neil. **Sandman**: edição definitiva. v.2. 2ª ed. Barueri: Panini Books, 2011. p. 11-212.

GAIMAN, Neil. **Sandman**: edição definitiva. Barueri, SP: Panini Books, 2010.

GUIMARÃES, Edgard. **Estudos sobre histórias em quadrinhos**. João Pessoa: Marca de Fantasia, 2010.

McCLOUD, Scott. **Desvendando os quadrinhos**. São Paulo: M. Books do Brasil, 2006.

PAES, Carolina Casarin. Literatura em quadrinhos: corpo, gênero e sexualidade na personagem “Desejo”, de Neil Gaiman. In: VASCONCELOS, Adaylson Wagner Sousa de (Org.). **A sociologia e as questões interpostas ao desenvolvimento humano**. Ponta Grossa: Atena Editora, 2019. p. 118-127.

RAUCH, Stephen. **Neil Gaiman’s The Sandman and Joseph Campbell**: in Search of the modern myth. Cabin John: Wildside Press, 2003.

SCOTT, Joan Wallach. **Gender and the politics of history**. New York: Columbia UP, 1988.

SEGURA, María Castilla. **Cuando el tiempo no se puede medir con el reloj**: temporalidad y estructuras narrativas en The Sandman de Neil

Gaiman. 2014. Trabalho de conclusão de curso (Graduação em Estudos Literários) – Facultad de Ciencias Sociales, Pontificia Universidad Javeriana, 2014. Disponível em: <https://repository.javeriana.edu.co/handle/10554/12137>. Acesso em 07 jan. 2023.

Como citar este artigo:

SANTOS, Walisson Oliveira. Desejo e Desespero: duas faces da mesma moeda na série em quadrinhos Sandman, de Neil Gaiman. **Revista Multidisciplinar de Estudos Nerds/Geek**, Rio Grande, v.6, n.10, jan-dez. 2024, p.39-48.

### Leonardo Moreira Gomes

Graduado em filosofia (Bacharel e licenciatura) pela Universidade Federal do Paraná. Professor da rede pública do ensino básico de filosofia no estado do Paraná.

E-mail: [leonardogomesm1997@gmail.com](mailto:leonardogomesm1997@gmail.com).

Orcid: <https://orcid.org/0000-0003-4267-7709>

## ***WATCHMEN* E A FILOSOFIA: DR. MANHATTAN, UM SUPER-HERÓI NIILISTA**

**Resumo:** Este ensaio tem como objetivo de introduzir e contribuir na consolidação da análise filosófica a partir das histórias em quadrinhos (graphic novel). Para tal, selecionamos a célebre graphic novel *Watchmen* (1986-1987), roteirizado por Alan Moore e ilustrado por Dave Gibbons. A graphic novel proporciona uma série de provocações, neste momento chamamos a atenção para o personagem Dr. Manhattan, o único personagem com habilidades sobre-humanas, em diversos momentos da narrativa é comparado como Deus, entretanto, mesmo sendo idolatrado como um ser messiânico, Dr. Manhattan não demonstra interesse em intervir nos conflitos da humanidade, isto é, para o personagem, tanto a vida e a moralidade dos homens não possuem relevância. A partir desta inquietação iremos discorrer sobre a seguinte hipótese: Dr. Manhattan é um super-herói niilista, portanto a sua conduta moral também é niilista. Refletiremos sobre este tópico.

**Palavras-chaves:** Ética; Filosofia; Graphic novel; Niilismo; Super-herói.

Submissão: 25/07/2023

Revisão: 10/10/2023

Aprovado: 03/01/2024

Publicação: 15/05/2024

**Leonardo Moreira Gomes**

Graduado em filosofia (Bacharel e licenciatura) pela Universidade Federal do Paraná. Professor da rede pública do ensino básico de filosofia no estado do Paraná.

E-mail: [leonardogomesm1997@gmail.com](mailto:leonardogomesm1997@gmail.com).

Orcid: <https://orcid.org/0000-0003-4267-7709>

## WATCHMEN AND PHILOSOPHY: DR. MANHATTAN, A NIHILISTIC SUPERHERO

**Abstract:** *This essay aims to introduce and contribute to the consolidation of philosophical analysis based on graphic novels. For this, we selected the famous graphic novel Watchmen (1986-1987), scripted by Alan Moore and illustrated by Dave Gibbons. The graphic novel provides a series of provocations, at this point we call attention to the character Dr. Manhattan, the only character with superhuman abilities, at various times in the narrative is compared to God, however, even though he is idolized as a messianic being, Dr. Manhattan shows no interest in intervening in the conflicts of humanity, that is, for the character, both the life and morality of men have no relevance. Based on this concern, we will discuss the following hypothesis: Dr. Manhattan is a nihilistic superhero, so his moral conduct is also nihilistic. We will reflect on this topic.*

**Keywords:** *Ethics; Philosophy; Graphic novel; Nihilism; Superhero.*

Submissão: 25/07/2023

Revisão: 10/10/2023

Aprovado: 03/01/2024

Publicação: 15/05/2024



## INTRODUÇÃO

Desde a sua primeira publicação, a graphic novel *Watchmen*, tornou-se um marco para as histórias em quadrinhos do gênero de super-herói. A graphic novel<sup>1</sup> impactou o mercado estadunidense dos quadrinhos, assim como impactou os seus leitores. *Watchmen* possui algumas nuances, dentre elas a complexidade psicológica e ética dos personagens. Desse modo, consideramos que *Watchmen* pode ser tomado como uma obra filosófica, mesmo que seja voltada à cultura pop.

A contribuição da obra de Moore e Gibbons para o gênero do super-herói nos quadrinhos é justamente a desconstrução do conceito de super-herói. Os heróis da trama não possuem habilidades sobre-humanas, exceto o Dr. Manhattan. Além disso, a constituição psicológica deles mesmos também demonstra traços de instabilidade, sobretudo devido aos dilemas éticos que são apresentados ao longo da narrativa.

Desta maneira, é possível afirmar que os vigilantes mascarados de *Watchmen* estão mais próximos da realidade, isto é, os personagens não correspondem às expectativas que possuímos quando imaginamos um super-herói ou um indivíduo com habilidades sobre-humanas. Os super-heróis concebidos por Moore e Gibbons em diversas ocasiões não

defendem o fraco e o oprimido, não são altruístas e recorrem ao uso da extrema violência.

A partir da desconstrução da imagem do super-herói, percebemos que a dupla britânica possui a intenção de explicitar as consequências da existência de vigilantes mascarados e as suas capacidades aparentemente ilimitadas.

Ao fazermos um levantamento a respeito do período em que a graphic novel foi publicada, veremos que a obra está inserida no contexto da Guerra Fria (1947-1991). Ao progredirmos na leitura, perceberemos que além da desconstrução do super-herói, há críticas sociais e o próprio universo de *Watchmen* apresenta um paralelo histórico com o período da Guerra Fria.

Neste ensaio, temos como objetivo apresentar a partir de uma perspectiva filosófica, a desconstrução do personagem Dr. Manhattan, o único super-herói do universo de *Watchmen* que possui habilidades sobre-humanas. Entretanto, mesmo com tais características, Dr. Manhattan não demonstra preocupação com o bem-estar da humanidade. Em algumas ocasiões, o personagem demonstra não dar valor à vida humana, assim como não compreende a ética humana. Desse modo, partimos do pressuposto de que Dr. Manhattan não é apenas um super-herói niilista, mas de que possui uma ética niilista<sup>2</sup>.

Para desenvolvermos tal hipótese, iremos discorrer sobre alguns tópicos que serão

---

<sup>1</sup> Comumente o termo é associado ao quadrinista estadunidense Will Eisner (1917-2005), com a publicação de *Um contrato com Deus* (1978), em língua portuguesa pode ser traduzido como romance gráfico (PINHEIRO, 2019). Contudo, gostaríamos de chamar atenção para o debate em torno do próprio conceito de graphic novel, estudiosos como o brasileiro Alexandre Link Vargas e o estadunidense Aaron Meskin irão chamar a atenção para a utilização estratégica de Eisner com o termo, isto é, o quadrinista irá utilizar a palavra graphic novel como estratégia publicitária, ou seja, os quadrinhos que antes eram vistos como mero entretenimento, superficial será convertido em algo mais profundo, ou seja, a graphic novel será igualado à literatura, tal aproximação é

problemática (MESKIN, 2009a, p. 219); (SARJETA, 2023).

Ainda sobre a comparação entre a história em quadrinhos e a literatura, Meskin apresenta algumas considerações especificamente sobre *Watchmen* ser tomada como literatura, já que a obra foi listada pela Times como um dos 100 melhores romances e ter recebido o Prêmio Hugo, sendo este último voltado exclusivamente à literatura (MESKIN, 2009b, p. 149).

<sup>2</sup> Este ensaio é uma extensão do meu trabalho de conclusão do curso de graduação (GOMES, 2021). Na ocasião foi sugerido como *Watchmen* contribui para a desconstrução do conceito de super-herói e as suas implicações éticas.



fundamentais para compreendermos o raciocínio proposto: I) o surgimento do super-herói nas histórias em quadrinhos; II) a repercussão da Guerra Fria nas histórias em quadrinhos, e, III) como Dr. Manhattan pode ser tomado como um representante do niilismo ético.

## A GÊNESE DOS SUPER-HERÓIS NAS HISTÓRIAS EM QUADRINHOS

Se fizermos uma regressão histórica perceberemos que a imagem do herói sempre esteve no imaginário da civilização, destacamos as aventuras do lendário rei sumério Gilgamesh, na mitologia grega há um vasto panteão de heróis, semideuses e deuses, tais como Aquiles ou Odisseu. Na contemporaneidade, com as histórias em quadrinhos perceberemos que não é diferente, personagens como o alienígena kryptoniano Kal-El, também conhecido como Super-Homem ou o deus nórdico do trovão Thor são fundamentais para o imaginário popular.

Gaiman (2011) nos presenteia com a seguinte descrição da construção da personagem Desespero:

[...] O que nos faz querer saber: por que somos tão atraídos por histórias de super-heróis? E desde quando? [...] Os super-heróis existem desde que existem histórias - ou seja, antes mesmo do surgimento da escrita e em todas as culturas que conhecemos. Para os irlandeses, foi o gigante Finn McCool quem construiu a Calçada do Gigante, um conjunto de milhares de colunas de basalto e origem vulcânica localizado no condado de Antrim, na Irlanda do Norte. Na antiga Mesopotâmia, Gilgamesh usou sua força sobre-humana para derrotar Humbaba. Isso sem falar nos antigos gregos, que podiam se vangloriar de uma fatura de heróis capaz de fazer inveja à Marvel e à DC (BBC, 2015).

Ainda seguindo esse raciocínio é possível afirmar que os super-heróis são uma releitura dos personagens míticos da antiguidade. A partir disto, podemos fazer os

seguintes questionamentos: como os super-heróis surgiram nas histórias em quadrinhos? Como eles se tornaram tão icônicos na cultura pop? Contudo, chamamos a atenção para a possível distinção entre herói e super-herói.

O vocábulo herói é oriundo do latim *heros*, entretanto, a sua origem provém do grego *hērōs*. “Herói tem referência no latim como *heros*, sobre a raiz grega *hērōs*, em alusão à imagem de um nobre influente e transferido para a mitologia para apontar os semideuses, assim como os atos de valor [...]” (VESCHI, 2019).

Comumente as palavras herói e super-herói são tidos como sinônimos, o pesquisador brasileiro Rafael Laytynher Silva argumenta que o herói é aquele que se sacrifica em nome do bem maior, o super-herói é aquele que detém habilidades sobre-humanas e que busca defender o fraco e o oprimido (SILVA, 2011, p. 3). Já o estadunidense Peter Coogan apresenta uma definição mais sofisticada:

Super-herói: um personagem heroico com uma missão social altruísta, com superpoderes – habilidades extraordinárias, tecnologia avançada ou habilidades físicas, mentais ou místicas altamente desenvolvidas; que possui uma identidade de super-herói incorporada em um codinome e traje icônico, que comumente expressa a sua biografia, caráter, poderes ou origem (transformação de uma pessoa comum para super-herói) (...) Frequentemente, os super-heróis possuem uma identidade dupla, que geralmente é um segredo bem guardado (COOGAN, 2009, p. 77, tradução nossa).

Desse modo, o super-herói pode ser compreendido como uma ruptura de paradigma, isto é, o super-herói não percorre necessariamente a tradicional jornada do herói, ou seja, cabe ao detentor das habilidades sobre-humanas decidir se irá usar as suas habilidades para defender ou molestar a humanidade. Com esta mudança de paradigma, o super-herói pode ser entendido como substituto dos deuses e heróis da antiguidade, ou seja, os super-heróis modernos são personagens que compõem o



panteão da mitologia moderna (VIEIRA, 2007, p. 81).

Ainda que seja creditado a primeira aparição do Super-Homem na primeira edição da Action Comics (1938) ao surgimento do gênero de super-heróis nas histórias em quadrinhos, existe um possível antecessor, os vigilantes mascarados das revistas pulps.

Os pulps eram revistas de fácil acesso ao grande público, assim como eram constituídas de folhas de papel de baixa qualidade, que se deterioravam rapidamente, em alguns casos durante o manuseio do leitor, ou seja, as revistas pulps além de descartáveis eram vistos como mero entretenimento, distração. Escritores como Edgar Rice Burroughs (1875-1950), Jack Kirby (1917-1994) e Robert E. Howard (1906-1936) trabalharam com os pulps (NANQUIM, 2019).

Embora não houvesse a nomenclatura super-herói, já havia os vigilantes mascarados, tais como o Fantasma, o Sombra e o Zorro. Ainda sobre esses personagens, é perceptível como serviram de inspiração para os super-heróis. Chamamos a atenção para a utilização do disfarce, visto que tanto os vigilantes mascarados quanto os super-heróis possuem uma identidade secreta ou utilizam algum disfarce (máscara). O Fantasma é creditado como o precursor do gênero aventura/super-herói, assim como o primeiro a manter a sua real identidade em segredo (GOIDANICH; KLEINERT, 2011, p. 155-156).

Oficialmente, o primeiro super-herói surge na revista estadunidense Action Comics n. 1, Super-Homem. Criado pela dupla juvenil Jerry Siegel (1914-1966) e Joe Shuster (1914-1992). Com o título Superman, somos apresentados a uma criança oriunda do espaço e, com o passar do tempo, a criança manifestou

habilidades sobre-humanas, isto é, o jovem Clark Kent (o último filho de Krypton), possui força sobre-humana, velocidade sobre-humana e consegue saltar 200 metros sobre um prédio de 20 andares. Desse modo, o jovem Clark Kent decide usar as suas habilidades sobre-humanas para o bem, isto é, em nome da justiça e para defender os fracos e oprimidos (SHUSTER; SIEGEL, 2015, p. 1-8).

Entretanto, chamamos a atenção para o contexto histórico que corroborou para a aparição do cultuado Super-Homem. O primeiro quadrinho de super-herói é lançado após A Grande Depressão, comumente chamada como a Crise de 1929, considerada a maior crise financeira que já houve nos Estados Unidos. Além dessa crise financeira, também houve a Primeira Guerra Mundial (1914-1918), certamente dois eventos que abalaram a sociedade estadunidense<sup>3</sup>. Numa tentativa de entreter e reacender a esperança de uma sociedade devastada financeiramente e com inclinações pessimistas surge o primeiro super-herói: Super-Homem (MATTOS; SAMPAIO, 2004, p. 7-12). Além disso, o Super-Homem ainda possui características da concepção clássica do herói, contudo, ressaltamos que o personagem de Shuster e Siegel é mais complexo do que a figura do herói da antiguidade<sup>4</sup>.

Além de manter as chamas da esperança em seus leitores, Superman foi concebido por dois jovens judeus. Ou seja, o Superman é uma resposta direta ao antissemitismo de Hitler.

Os criadores do personagem, os cartunistas Jerry Siegel e Joe Shuster, além de adolescentes, eram ambos judeus, fato que confere uma nova dimensão ao seu trabalho visto a conturbada trajetória do povo judeu na década de 40. Sob uma concepção religiosa, o Superman certamente pode

<sup>3</sup> Este tópico é retomado por Alexandre Linck a partir da sua interpretação sobre a relação entre o mercado das histórias em quadrinhos e a pandemia do COVID-19 (SARJETA, 2020).

<sup>4</sup> Neste momento não iremos aprofundar na complexidade que há no Super-Homem, para isso sugerimos a leitura de FINKELMAN (2014); LAYMAN (2009); WESCHENFELDER (2011); (2012a).



representar uma espécie de messias, alguém oriundo de um lugar além, que é enviado à Terra para salvar as pessoas que praticam o bem e inspirá-las com seus atos de nobreza. Estabelecendo um paralelo entre o super-herói e Jesus Cristo, por exemplo, notamos uma série de coincidências. Ambos foram enviados de outro mundo, desejavam ajudar os desamparados, entregaram a vida por aqueles que amavam, ressuscitaram para ajudá-los e têm habilidades além da compreensão do ser humano normal, o que leva os dois salvadores a sofrerem perseguições (MATTOS; SAMPAIO, 2004, p. 64).

Desse modo, afirmamos que tanto o Super-Homem e os super-heróis posteriores, como o Batman (1939), o Capitão América (1941), Namor, o príncipe submarino (1939) e o Tocha Humano original (1939), são uma resposta à Segunda Guerra Mundial (1939-1945), ou seja, em diversas ocasiões os super-heróis foram usados como promotores de esperança aos jovens soldados estadunidenses para combater o regime totalitarista nazista de Adolf Hitler (1889-1945). Após o final da Segunda Guerra Mundial, com a derrota do fascismo, do nazismo e do império japonês.

O Super-Homem e outros super-heróis são fundamentais para a inauguração da Era de Ouro das histórias em quadrinhos<sup>5</sup>. Através desta modesta apresentação sobre o surgimento do super-herói nas histórias em quadrinhos estadunidenses percebemos algumas características fundamentais e que perpassam na maioria de suas aventuras. O super-herói é altruísta, possui um senso de justiça e um entendimento sobre o que é o bem e o mal. Ou seja, tanto o herói da antiguidade quanto o super-herói são personagens que convidam o leitor a

refletir sobre a ética: o que é ser bom? O que é ser justo? Por que devemos proteger a sociedade e não ser reconhecido ou remunerado por tal atitude? Por que devemos repudiar o mal? Inquietações como essas são facilmente encontradas nas histórias de personagens como Capitão América, Homem-Aranha e Super-Homem.

Dessa maneira, notamos a possibilidade de introdução e até mesmo o aprofundamento de diversas temáticas filosóficas a partir das histórias em quadrinhos. Para o filósofo brasileiro Gelson Weschenfelder, é justamente por combaterem os infratores da lei que os super-heróis apresentam vários dilemas, sejam de caráter ético ou político, podendo até mesmo entrar em estado de crise existencial (WESCHENFELDER, 2012b, p. 1-2). Ou seja, a leitura e a interpretação sobre as ações e os dilemas do super-herói permitem trabalhar as histórias em quadrinhos em uma perspectiva filosófica.

## GUERRA FRIA E AS HISTÓRIAS EM QUADRINHOS

Através da introdução sobre a gênese do super-herói nas histórias em quadrinhos estadunidense e a sua repercussão no imaginário popular, constatamos que aos longos das décadas as narrativas foram se adequando ao espírito do tempo, ou seja, as histórias em quadrinhos não estão isentas de serem fruto de certos eventos e fenômenos histórico-cultural de um determinado período. Watchmen ao lado de outras graphic novels foram concebidos durante a Guerra Fria<sup>6</sup>.

<sup>5</sup> Embora seja uma periodização controversa, como destaca Alexandre Vargas (SARJETA, 2021), a periodização das histórias em quadrinhos estadunidense é uma tentativa de elaborar uma cronologia, ou seja, a periodização dos quadrinhos estadunidenses por Eras é para facilitar o entendimento do leitor e pesquisador dos quadrinhos. Comumente, a publicação da Action Comics

n. 1 é tida como a inauguração da Era de Ouro que será encerrada em meados da década de 1950 (QUADRINHEIROS, 2013).

<sup>6</sup> Neste momento daremos destaque apenas à Watchmen, para uma leitura mais aprofundada sobre o período e outras perspectivas sugerimos a leitura de ASSUMPÇÃO



Entre 1986 e 1987, Frank Miller e Alan Moore publicaram pela DC Comics suas principais obras, respectivamente, Batman – O Cavaleiro das Trevas e Watchmen. Essas duas histórias em quadrinhos, como vimos, foram lançadas influenciadas por uma época conturbada, com reflexos da insegurança causada pelo possível uso de armas atômicas pelo EUA ou URSS (KRAKHECKE, 2009, p. 75).

Segundo o historiador britânico Eric Hobsbawm, a Guerra Fria pode ser compreendida da seguinte maneira:

A Guerra Fria entre EUA e URSS, que dominou o cenário internacional na segunda metade do Breve século XX, foi sem dúvida um desses períodos. Gerações inteiras se criariam à de batalhas nucleares globais que, acreditava-se firmemente, podiam estourar a qualquer momento, e devastar a humanidade [...] A peculiaridade da Guerra Fria era a de que, em termos objetivos, não existia perigo iminente de guerra mundial. Mais que isso: apesar da retórica apocalíptica de ambos os lados [...] (HOBSBAWM, 2017, p. 178-179).

O conflito ideológico entre as potências EUA e a União soviética é marcado pelo medo e paranoia, ou seja, a partir de uma suposta invasão dos comunistas ou de uma guerra nuclear, as histórias em quadrinhos estadunidenses serão fundamentais para intensificar este conflito (RODRIGUES, 2011, p. 85-119).

Entretanto, com a “invasão britânica” nas histórias em quadrinhos estadunidense, sobretudo no gênero de super-heróis, o conflito ideológico e maniqueísta tornou-se complexo. Artistas como Alan Moore, Brian Bolland, Dave Gibbons, Grant Morrison e Neil Gaiman e tantos outros serão fundamentais para a desinfantilização do gênero (RODRIGUES, 2011, p. 53).

A invasão britânica pode ser caracterizada como a transformação do gênero de super-heróis nos quadrinhos estadunidenses, arcos de histórias como a do Batman: o cavaleiro das trevas (1986), Homem-Animal (1988-1990), Monstro do Pântano (1982-1985), Sandman (1989-1996) e etc. serão fundamentais por trazerem narrativas mais profundas, isto é, as histórias trazem uma variação de inquietações filosóficas, seja através da estética, social/político ou existencial de seu período (RODRIGUES, 2011, p. 52-53).

Em Watchmen somos apresentados a uma realidade semelhante à nossa, no entanto, existem algumas diferenças consideráveis. No universo de Watchmen os super-heróis existem e, através da intervenção do Dr. Manhattan, os Estados Unidos saíram vitoriosos da Guerra do Vietnã (1955-1975). Com esta vitória dos Estados Unidos, Richard Nixon nunca foi associado ao caso Watergate e, deste modo, Nixon foi reeleito diversas vezes. Também é sugerido que a existência do Dr. Manhattan se torna a motivação da corrida armamentista e espacial entre os Estados Unidos e a URSS, culminando na Guerra Fria. (MOORE; GIBBONS, 2005, p. 120-127). Assim como na própria obra, e em entrevistas concedidas, Alan Moore sempre afirmou que a Guerra Fria influenciou o surgimento e desenvolvimento de Watchmen:

[...] Watchmen, como provavelmente qualquer obra, nasceu de seu tempo, naquele período, meados nos anos 80, quando pairava no ar uma sensação de apocalipse nuclear. A guerra fria estava no seu ápice e tentei articular em Watchmen o que estava sentindo naquela época (Revista KAOS apud KRAKHECKE, 2009, p. 88).

Além do contexto mundial da Guerra Fria, o historiador brasileiro Márcio da Silva Rodrigues chama a atenção para o posicionamento político de Alan Moore em suas

---

(2019); KRAKHECKE (2009); NACHTIGALL (2014); PEDROSO e POLLATO (2022) e RODRIGUES (2011).



histórias, sobretudo em *Watchmen* e *V de Vingança*. Durante a gestação dessas obras, Moore presenciou o endurecimento do governo da então primeira-ministra Margaret Thatcher (1925-2013). Além de ser contrário ao modelo governamental de Thatcher, Moore sempre se posicionou como um anarquista, seja do ponto de vista político ou metafísico (RODRIGUES, 2011, p. 57-58).

Em uma entrevista concedida na UK Comic Art Convention in London em 21 de setembro de 1987, Alan Moore e Gibbons, sobretudo Moore comenta sobre *Watchmen* ser uma crítica ao reaganismo e os perigos do modo de vida americano (COMICS JOURNAL, 2012). Tendo compreendido minimamente o contexto da Guerra Fria e a sua repercussão na cultura pop, sobretudo, em *Watchmen*, podemos adentrar na obra propriamente dita.

*Watchmen* ao lado de outras graphic novels são tidos como um divisor de águas, seja no sentido mercadológico dos quadrinhos estadunidenses, seja na maneira de como os leitores compreendiam os conteúdos ali abordados. A graphic novel concebida por Alan Moore é reconhecida por ter apresentado ao grande público a desconstrução da imagem do super-herói.

Alan Moore, em uma entrevista concedida a *Comics Britannia*, afirma que uma de suas intenções em *Watchmen* era mostrar que, se os super-heróis realmente existissem, eles não seriam como nos são apresentados nas histórias em quadrinhos. Para fundamentar essa problemática do super-herói, o roteirista britânico recorre ao icônico personagem: o Batman. Segundo Moore, se o Cavaleiro negro de Gotham fosse transportado para a nossa realidade, o vigilante seria considerado um psicopata. Como não considerar um psicopata um indivíduo que se esconde atrás de uma máscara para combater o crime e recorre à violência extrema? Sendo assim, podemos interpretar Rorschach como um Batman enlouquecido. Além desse diagnóstico, cabe outra provocação: o super-herói responde a

quem? Serviria ao Estado ou estaria acima deste? (VIDS, 2007).

Comumente quando imaginamos um super-herói idealizamos um indivíduo virtuoso, como um exemplo a ser seguido, apresentando, em maior ou menor medida, as seguintes características: bondade, coragem, defesa dos fracos e oprimidos, ação de acordo com a lei estabelecida pela justiça (não recorre à violência), suas motivações não são egocêntricas, e frequentemente está de acordo com os padrões estéticos estabelecidos pela sociedade. Entretanto, os vigilantes mascarados de *Watchmen* não dão continuidade a essa imagem consolidada do super-herói nas histórias em quadrinhos:

Os super-heróis de Alan Moore e Dave Gibbons em *Watchmen* dificilmente são reconhecíveis como “super” ou “heróis” por nós. Em lugar de uso de imagens fantasiosas estereotipadas de boas pessoas que agem por fora de um sistema de justiça incompetente, seus personagens são retratos realistas que desafiam a maneira pela qual olhamos para os cruzados mascarados (SPANAKOS, 2009, p. 41).

O segundo Coruja não possui autoconfiança de si mesmo, além de estar fora de forma física, o Comediante é um psicopata, cínico e criminoso de guerra, o Dr. Manhattan, mesmo com habilidades sobre-humanas, não tem interesse em proteger a humanidade, a segunda Espectral nunca quis ser uma combatente do crime, Ozymandias não hesita em manipular certos eventos, fenômenos e indivíduos para atingir seus objetivos, e Rorschach, que possui uma conduta ética deturpada, em diversos momentos ao longo da narrativa, apresenta traços de misoginia. Sendo assim, com a desconstrução do conceito de super-herói, problemas filosóficos surgem.

Há diversas maneiras significativas pelas quais, por meio de *Watchmen*, podemos reavaliar o conceito de super-herói: alguém pode ser confiado à posição de vigilante do mundo? No esforço para “salvar o mundo”, ou a maior parte dele, uma pessoa na posição de super-herói não seria tentada a



fazer algo terrivelmente maligno, para que daí resulte um bem? (SKOBLE, 2009, p. 49).

Tendo em vista quais eram os objetivos da dupla de artistas britânicos com *Watchmen*, iremos analisar filosoficamente um dos personagens mais complexo da obra, Dr. Manhattan.

### DR. MANHATTAN, UM SUPER-HERÓI NIILISTA<sup>7</sup>

Jonathan Osterman, o filho de um relojoeiro, na vida adulta tornou-se um físico nuclear, que após um acidente de trabalho foi a óbito, contudo, de uma maneira inexplicável, Osterman retorna a vida, mas não como um ser humano, mas sim como uma entidade que possui habilidades sobre-humanas, semelhante a uma entidade divina. Jonathan Osterman retorna como Dr. Manhattan<sup>8</sup>.

Algumas das habilidades sobre-humanas do Dr. Manhattan são a capacidade de alteração da sua estrutura física, clonagem, força sobre-humana, teletransporte em nível interplanetário, manipulação da matéria ao nível subatômico, rajadas de energia que desintegram seres humanos, e uma percepção de tempo singular (Dr. Manhattan consegue observar o passado, presente e o futuro ao mesmo tempo).

Em 1959, num acidente que certamente não foi planejado e que, sem dúvida, não pode ser reproduzido, um jovem americano foi completamente desintegrado, pelo menos no sentido físico da palavra. Apesar da ausência de corpo, uma forma de padrão eletromagnético semelhante à consciência sobreviveu e foi capaz, com o tempo, de reconstruir uma versão aproximada do corpo que havia hospedado. No decorrer da reconstrução de sua forma corpórea, essa entidade nova totalmente original adquiriu um domínio completo sobre a matéria, capaz de moldar a realidade pela manipulação de seus blocos básicos. Quando as notícias da gênese fenomenal

---

<sup>7</sup> Embora a popularização do vocábulo seja atribuída a Friedrich Nietzsche (1844-1900), não há um consenso sobre a origem deste conceito. As primeiras ocorrências do termo remontam à Revolução Francesa quando foram definidos como “niilistas” os grupos “que não eram nem a favor nem contra a Revolução”. Um membro da Convenção, Barão de Cloots, declarou no seu discurso de 26 de dezembro de 1793 que “a República dos direitos do homem não é nem teísta nem ateia, é niilista” (PECORARO, 2007, p. 5). Já uma interpretação nietzschiana sobre o niilismo dirá o seguinte:

O niilista seria, assim, aquele indivíduo que não consegue postular novos valores para suplantarem a situação do vazio existencial no qual se encontra. Esse vazio existencial é caracterizado pela percepção de que os valores supremos já não vigoram, que, de fato, estes não podem ser fundamentados racionalmente. Esta consideração inicial revela a nossa segunda observação: o termo “niilismo” está ligado, de forma indelével, ao termo de “valor”. A ideia central que se expressa através do termo niilismo é a de que os valores supremos, pelos quais pautávamos nossa existência, se desvalorizam. O niilismo é a tomada de consciência – que se dá aos poucos – de que a vida não tem sentido, porque o valor que dávamos a ela já não vigora [...] A condição niilista se expressa não somente a partir da desvalorização dos valores superiores, sem os quais ela não vale a pena. Em

outras palavras, o niilismo já está presente desde sempre na nossa civilização, porque esta constitui a partir da busca pelo sentido, pelas categorias universais da metafísica que dão sentido à existência (SOARES, 2014, p. 19).

Para complementar a exposição de Soares (2014), um trecho do verbete “niilismo” segundo o Dicionário Nietzsche:

O conceito nietzschiano de niilismo é elaborado no contexto da crítica da moral, devendo ser compreendido na dinâmica dos esforços críticos e criativos dos anos 1880. Enquanto consequência da desvalorização dos valores morais da tradição, o niilismo teria uma raiz comum, qual seja, a interpretação moral do mundo. O movimento do niilismo está intimamente ligado à história das morais, principalmente a uma forma de moral que triunfou no Ocidente, a moral dos escravos. Os valores morais niilistas desenvolvem-se também no âmbito da política, da cultura, da religião, da ciência e da arte (GEN, 2016. P. 326).

<sup>8</sup> O nome do personagem é uma alusão ao projeto Manhattan, projeto que resultou na criação da bomba atômica. Nos dias 6 e 9 de agosto de 1945 bombas atômicas são lançadas nas ilhas japonesas Hiroshima e Nagasaki, deste modo, resultando na rendição do exército japonês, encerrando a II Guerra Mundial (CZIZEWESKI, 2011, p. 73).



deste ser foram veiculadas pela primeira vez ao mundo, empregaram uma certa frase que – em épocas diferentes – foi atribuída tanto a mim quanto a outros. Nos noticiários vindos de nossas tevês naquela noite fatídica, uma sentença acabou repetidas vezes: “O Superman existe e ele é americano” (MOORE; GIBBONS, 2005, p. 138-139).

Entretanto, mesmo sendo o único a possuir habilidades extraordinárias, sendo cultuado e temido como um deus, desde a sua ressurreição Dr. Manhattan vem perdendo a sua humanidade.

Rorschach: [...] Pelo jeito, você não se importa com a morte do Blake.

Dr. Manhattan: Um corpo vivo e um corpo morto contém o mesmo número de partículas. Estruturalmente não há diferença discernível. Vida e morte são abstrações não quantificáveis, por que eu deveria me importar? (MOORE e GIBBONS, 2005, p.27).

Após a sua primeira aparição, a pedido do presidente Nixon, o Dr. Manhattan chega ao Vietnã, na qual reencontra o Comediante. Passados alguns meses, através da presença e intervenção do Dr. Manhattan, os Estados Unidos saem vitoriosos da guerra.

Dr. Manhattan: É maio. Estou aqui há dois meses, espera-se que os vietcongues se rendam esta semana. Muitos já se entregaram... com frequência eles pedem para se render pessoalmente a mim, seu terror temperado por uma reverência quase religiosa (MOORE; GIBBONS, 2005, p. 128).

Comemorando a vitória dos EUA ao lado do Comediante em um bar, o Dr. Manhattan é surpreendido com a chegada de uma garota vietnamita gestante, a garota vai em direção ao Comediante. O Comediante e a garota começam a discutir, e a conclusão é um corte no lado esquerdo do rosto de Blake (Comediante), a morte da garota e da criança que ainda estava sendo gerada. Ao tentar conversar com o Comediante sobre a sua atitude, o Comediante se antecipa e questiona a não intervenção dele, já que o mesmo possui habilidades que poderiam

ter evitado o assassinato. Neste momento, Blake conclui que o Dr. Manhattan vem perdendo a sua humanidade. “Comediante: [...] Você não dá a mínima para o ser humano, eu já saquei a tua [...] Você está se alienando cara, está ficando pinel. Que Deus nos ajude” (MOORE; GIBBONS, 2005, p. 55).

A partir dos trechos selecionados podemos elaborar a seguinte questão: mesmo sendo o único ser vivo com habilidades sobre-humanas, o que levou o Dr. Manhattan a ser subserviente ao governo estadunidense e permitir tais atrocidades contra a humanidade?

Em um trabalho anterior, havíamos sugerido que o Dr. Manhattan seria um super-herói niilista, fundamentamos tal hipótese através de uma certa interpretação nietzschiana (GOMES, 2021, p. 42-54). Contudo, gostaríamos de reformular parcialmente tal hipótese. Uma possibilidade de diálogo entre a graphic novel e a filosofia de Nietzsche é a partir do célebre e polêmico enunciado pela primeira vez em *A gaia ciência* (1882), “Deus está morto.”

O homem louco – Não ouviram falar daquele homem louco que em plena manhã acendeu uma lanterna e correu ao mercado, e pôs-se a gritar incessantemente: “Procuro Deus! Procuro Deus!”? – E como lá se encontrassem muitos daqueles que não criam em Deus, ele despertou com isso uma grande gargalhada. Então ele está perdido? Perguntou um deles. Ele se perdeu como uma criança? Disse um outro. Está se escondendo? Ele tem medo de nós? Embarcou num navio? Emigrou? – gritavam e riam uns para os outros. O homem louco se lançou para o meio deles e trespassou-os com seu olhar. “Para onde foi Deus?” gritou ele, “já lhes direi! Nós o matamos – vocês e eu. Somos todos seus



assassinos! [...] (NIETZSCHE, 2001, § 125, p. 147)<sup>9</sup>.

Segundo a interpretação proposta pela estadunidense Stacy Ryan Ange, a ausência ou morte de Deus pode ser encontrada em pelo menos em dois momentos de *Watchmen* com dois personagens distintos: Dr. Manhattan e Rorschach. Dr. Manhattan não acredita ser Deus, justamente, por não se preocupar com a humanidade, segundo o próprio personagem, estaria cansado da raça humana Rorschach por outro lado, afirma que não é Deus que permite que o homem cometa tais atrocidades, mas sim o próprio homem.

Moore toma cuidado para que os horrores que contribuem para o niilismo da vida real estejam presentes no mundo de *Watchmen*. As reflexões do Rorschach e do Dr. Manhattan sobre a ausência de Deus haja como uma âncora em seu mundo, garantindo cada vez mais para o niilismo. Para Rorschach, a ausência de Deus impulsiona para ele preencher com a sua própria ordem moral, enquanto para o Dr. Manhattan, a questão sobre Deus é uma equação a ser resolvida, um restante matemático no qual não faz sentido (ANGE, 2011, p. 18, tradução nossa).

Embora haja menções explícitas e sutis à filosofia nietzschiana na *graphic novel*, gostaríamos de chamar a atenção de como o niilismo ético exerce influência sob o Dr. Manhattan.

Ainda não há um consenso sobre o que é o niilismo ético, contudo, mesmo não sendo um conceito consolidado, existe algumas características que devem ser levadas em consideração.

Trabalhos como o de Marc Krellestein (2017), mais alinhado à psicologia comportamental, defendem que o niilismo ético

é resultado da abstenção do livre-arbítrio e da felicidade, com a privação destas categorias o indivíduo não cultiva a sua responsabilidade moral. Ainda sobre uma possível compreensão, Donald Crosby (1998, p. 35, tradução nossa) afirma que “o niilismo ético rejeita o senso de obrigação ética, a objetividade de princípios éticos, ou do ponto de vista ético.”

Tais características podem ser percebidas no Dr. Manhattan ao longo da narrativa de *Watchmen*, entretanto, complementamos a nossa compreensão sobre o conceito de niilismo ético a partir de alguns aspectos históricos culturais que pertencem ao período em que a *graphic novel* foi publicado: o *Zeitgeist* atômico.

Como já mencionado, a história de *Watchmen* se passa em uma realidade semelhante à dos seus criadores, certos eventos e fenômenos ocorrem em ambas as realidades, neste caso, o período da Guerra Fria e os seus desdobramentos, contudo, há diferenças significativas. Com a aparição e a intervenção do Dr. Manhattan, os EUA saem vitoriosos da Guerra do Vietnã (1959-1975), o caso Watergate nunca veio à tona, deste modo, Richard Nixon é reeleito três vezes, conforme Moore e Gibbons (2005, p. 118-128), ainda sobre o surgimento do Dr. Manhattan fica subentendido que a aparição do herói foi o que levou a disputa com a União Soviética, desta maneira, culminando na Guerra Fria, a presença do personagem será fundamental para a intensificação e o desfecho deste conflito (MOORE; GIBBONS, 2005, p. 100-102).

O imaginário sobre o desfecho da Guerra Fria será fundamental para o surgimento de *Watchmen*, desta maneira, possibilitando que Alan Moore potencialize as suas críticas ao gênero de super-heróis das histórias em quadrinhos estadunidense e elaborar algumas

---

<sup>9</sup> Por questão de espaço não iremos nos aprofundar neste tópico, para um estudo mais aprofundado sugerimos a leitura de ARALDI (1998) e MARTON (1999).



alegorias sobre o período de maneira sofisticada (JOURNAL, 2022). Em outras palavras, o niilismo ético encontrado no Dr. Manhattan está relacionado ao período em que o medo e a paranoia de iminente guerra nuclear poderiam ocorrer a qualquer momento, desta maneira, tanto Watchmen quanto o Dr. Manhattan pode ser interpretado como um espírito (Zeitgeist) de seu período<sup>10</sup>.

Mesmo sendo considerado um super-herói, tanto pelos seus colegas vigilantes, quanto pelo Estado, além de ser o único com habilidades sobre-humanas, Dr. Manhattan definitivamente não é um super-herói virtuoso, a sua personalidade e suas decisões são de um niilista, ou seja, o Dr. Manhattan pode ser compreendido uma alusão a uma entidade divina, uma entidade divina ausente.

Dr. Manhattan: Sem mim, as coisas seriam diferentes. Se o gordo não tivesse esmagado o relógio, se eu não estivesse na câmara... Sou eu o culpado, então? Ou o gordo? Ou o meu pai por escolher a minha carreira? Qual de nós é o responsável? Quem faz o mundo? Talvez o mundo não seja feito. Talvez nada seja feito. Talvez simplesmente seja, tenha sido, será eternamente... um relógio sem artesão (MOORE; GIBBONS, 2005, p. 135-136).

## CONCLUSÃO

Ao longo do ensaio, apresentamos a riqueza e a possibilidade de uma análise filosófica a partir da Watchmen. O personagem selecionado foi o Dr. Manhattan, pois além de ser o único super-herói com habilidades sobre-humanas, é um ótimo estudo de caso sobre a desconstrução da imagem convencional do

super-herói estabelecido sobre o gênero de super-heróis nas histórias em quadrinhos estadunidense.

Além da desconstrução do super-herói, o Dr. Manhattan pode ser compreendido como uma alusão à sociedade contemporânea, mais precisamente uma sociedade traumatizada pela guerra e os seus desdobramentos durante o pós-guerra, desta maneira, possibilitando que o niilismo alojasse como fenômeno cultural, histórico e civilizacional (OLIVEIRA, 2016, p. 816).

A partir desta análise, defendemos que o Dr. Manhattan é uma alusão a uma sociedade com valores éticos em crise, uma sociedade tomada pelo niilismo e pessimismo, ou seja, o Dr. Manhattan é um super-herói de seu período, na medida em que decide não se envolver com os sofrimentos e as demandas de solução de problemas da sociedade, mesmo sendo detentor de habilidades sobre-humanas.

“O super-herói está morto, e nós o matamos.” (GOMES, 2021, p. 54).

## REFERÊNCIAS

ANDERS, Günter. Teses para a era atômica. **Sopro 87**, abril 2013. Florianópolis. Disponível em: [http://culturaebarbarie.org/sopro/outros/anders.html?fbclid=IwAR2nLhoHRVJhhe0xeC8nc9FbFOtI72g10ZZx2O\\_V-DTzeABnaHDMCdV15s](http://culturaebarbarie.org/sopro/outros/anders.html?fbclid=IwAR2nLhoHRVJhhe0xeC8nc9FbFOtI72g10ZZx2O_V-DTzeABnaHDMCdV15s). Acesso em 21 de julho de 2023.

<sup>10</sup> Ainda sobre o período da Guerra Fria, ressaltamos a sua relação com a Era Atômica e os seus desdobramentos na contemporaneidade, o filósofo alemão Günter Anders (1902-1992) irá chamar a atenção sobre a repercussão da aparição e utilização das bombas nucleares (a catástrofe nuclear ocorrida nas ilhas de Hiroshima e Nagasaki),

Anders irá comentar como o campo da ética, política e a da ontologia deverão se debruçar sobre este período catastrófico, tal característica também está relacionado ao pensamento catastrofista do antropoceno (ANDERS, 1962).



ANGE, Stacy Ryan. **Who watches the watchmen**: the revaluation of the superhero in the nihilistic world of Alan Moore's Watchmen. 2011. Dissertação (Mestrado) - East Carolina University, 2011. Disponível em: <https://thescholarship.ecu.edu/handle/10342/3706>. Acesso em 10 de outubro de 2023.

ALAN MOORE VIDS. **Alan Moore talks 02 – Watchmen**. 1 vídeo (05 min. 17 segs.), 2007. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=qKebCtCTbCA&t=1s>. Acesso em 19 de julho de 2023.

ARALDI, Clademir Luís. Para uma caracterização do niilismo na obra tardia de Nietzsche. **Cadernos Nietzsche**, n. 5, p. 75-94, 1998. Disponível em: <https://periodicos.unifesp.br/index.php/cniet/article/view/7898>.

ASSUMPÇÃO, Luis Felipe Bantim. O lugar social de Stan Lee nos EUA, durante a Guerra Fria: um estudo de caso a partir do primeiro quadrinho do Homem de Ferro. **Diálogo**, n. 42, p. 79-89, 2019. Disponível em: <https://doi.org/10.18316/dialogo.v0i42.5811>. Acessado em 17 de julho de 2023.

BBC NEWS BRASIL. **De onde vem nosso fascínio por super-heróis?** 2015. Disponível em: [https://www.bbc.com/portuguese/noticias/2015/08/150820\\_vert\\_cult\\_herois\\_fn](https://www.bbc.com/portuguese/noticias/2015/08/150820_vert_cult_herois_fn). Acesso em 11 de julho de 2023.

COOGAN, Peter. The definition of superhero. In: HEER, Jeet; WORCESTER, Kent (Eds.). **A comics studies reader**. Jackson: University Press of Mississippi, 2009. p.77-93.

CROSBY, Donald Allen. **The Specter of the Absurd**: Sources and Criticisms of Modern Nihilism. Albany: State University of New York Press, 1988.

CZIZEWESKI, Grégori Michel. **O fim está próximo**: poder, tensão e nostalgia na visão da guerra fria a partir de Watchmen. 2011.

Dissertação (Mestrado em História) - Universidade Federal de Santa Catarina, 2011. Disponível em: <https://repositorio.ufsc.br/xmlui/handle/123456789/95069>. Acesso em 19 de julho de 2023.

FINKELMAN, Leonard. O super-Homem e o homem: o que os kriptoniano pode nos ensinar sobre a humanidade? In: WITHE, Mark (Org.). **Superman e a filosofia**. São Paulo: Ed. Madras, 2014. p.191-229.

GEN – Grupo de Estudos Nietzsche. **Dicionário Nietzsche**. São Paulo: Ed. Loyola, 2016.

GOIDANICH, Hiron Cardoso; KLEINERT, André. **Enciclopédia dos quadrinhos**. Porto Alegre: L&PM Editores, 2011.

GOMES, Leonardo. **Watchmen e a filosofia**: seria Dr. Manhattan um super-herói niilista? 2021. Monografia de conclusão de curso (Graduação em Filosofia) – Universidade Federal do Paraná, 2021.

HOBSBAWM, Eric. **Era dos extremos**: o breve século XX: 1914-1991. São Paulo: Ed. Companhia das Letras, 2017.

KRAKHECKE, Carlos André. **Representações da Guerra Gria nas histórias em quadrinhos Batman – O Cavaleiro das Trevas e Watchmen (1979- 1987)**. 2009. Dissertação (Mestrado em História) - Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul, 2009. Disponível em: <https://tede2.pucrs.br/tede2/handle/tede/2313>. Acesso em 17 de julho de 2023.

KRELLERSTEIN, Marc. Moral nihilism and its implications. **The Journal of Mind and Behaviour**, v. 38, n. 1, p. 75-90, 2017. Disponível em: <https://krellenstein.com/marc/moral-nihilism-and-its-implications-preprint.pdf>. Acessado em 20 de julho de 2023.

LAYMAN, Charles Stephen. Por que ser um super-herói? Por que ser moral? In: IRWIN,



William (Org.). **Super-heróis e a filosofia**. São Paulo: Ed. Madras, 2009. p.185-196.

MARTON, Scarlett. A morte de Deus e a transvaloração de valores. **Revista Hypnos**, n. 5, p. 133-143, 1999. Disponível em: <https://hypnos.org.br/index.php/hypnos/article/view/322>. Acesso em 10 de outubro de 2023.

MATTOS, Leonardo Martinelli de Campos; SAMPAIO, Rafael Cardoso. **A Evolução do Mito do Herói dos Quadrinhos**. 2004. Monografia de conclusão de curso – Universidade Federal de Juiz de Fora, 2004. Disponível em: <https://www.ufjf.br/facom/files/2013/04/LeonardoMattoseRafaelSampaio.pdf>. Acesso em 12 de julho de 2023.

MESKIN, Aaron. Comics as literature? **The British journal of aesthetics**, v.49, n.3, 2009a, p. 219-239. Disponível em: <https://doi.org/10.1093/aesthj/ayp025>. Acesso em 10 de julho de 2023.

MESKIN, Aaron. Por que você não vai ler um livro ou algo assim? Watchmen como literatura. In: IRWIN, William (Org.). **Watchmen e a filosofia**. São Paulo: Ed. Madras, 2009. p. 149-162.

MOORE, Alan; GIBBONS, Dave. **Watchmen**: edição definitiva. São Paulo: Ed. Panini, 2005.

NACHTIGALL, Lucas Suzigan. Super-heróis da década de 1960: Guerra Fria e mudanças sociais nos comics norte-americanos. **Faces da história**, v. 1, n. 2, p. 186-205, 2014. Disponível em: <https://seer.assis.unesp.br/index.php/facesdahistoria/article/view/173>. Acesso em 17 de julho de 2023.

NIETZSCHE, Friedrich Wilhelm. **A gaia ciência**. São Paulo: Companhia das Letras, 2001.

OLIVEIRA, Claudia Maria Rocha de. A sombra da ruptura: niilismo ético e filosofia na era das incertezas. **Sapere Aude**, vol. 6, n. 12, p. 816-830, 2016.

PEDROSO, Rodrigo Aparecido de Araújo; POLATTO, Rodrigo Cardoso. O horror “socialmente relevante” da EC Comics: uma análise da história em quadrinhos “The Patriots” de 1952. **História em revista**, v. 28, n. 1, p. 81-98, 2022. Disponível em: <https://doi.org/10.15210/hr.v28i1.24225>. Acesso em 17 de julho de 2023.

PECORARO, Rossano. **Niilismo**. Rio de Janeiro: Ed. Jorge Zahar, 2007.

PIPOCA E NANQUIM. **A história das revistas pulps que originaram a cultura pop**. 1 vídeo (32 min. 02 segs.), 2019. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=vfkySPKUJ1g&t=303s>. Acesso em 12 de julho de 2023.

PINHEIRO, Rapha. **O que é uma graphic novel?** 1 vídeo (9 min. 14 segs.), 2019. Disponível em: [https://www.youtube.com/watch?v=\\_hZjqNbnf8&t=450s](https://www.youtube.com/watch?v=_hZjqNbnf8&t=450s). Acesso em 10 de julho de 2023.

RODRIGUES, Márcio da Silva. **Representações políticas da Guerra Fria**: as histórias em quadrinhos de Alan Moore na década de 1980. 2011. Dissertação (Mestrado em História) - Departamento de História, UFMG, Belo Horizonte, 2011. Disponível em: <http://hdl.handle.net/1843/BUOS-994G9X>. Acesso em 17 de julho de 2023.

SHUSTER, Joe; SIEGEL, Jerry. Superman, campeão dos oprimidos. In: BYRNE, John. **Superman: o homem de aço**. São Paulo: Eaglemoss, 2015. p.1-98.

SILVA, Rafael Laytynher. A contribuição das histórias em quadrinhos de super-heróis para a formação de leitores críticos. **Anágrama**, vol. 5, n. 1, p. 1-12, 2011. Disponível em: <https://doi.org/10.11606/issn.1982-1689.anagrama.2011.35596>. Acesso em 11 de julho de 2023.

SKOBLE, Aeon. Revisionismo do super-herói em Watchmen e o retorno do Cavaleiro das Trevas. In: IRWIN, William (Org.). **Super-**



**heróis e a filosofia.** São Paulo: Ed. Madras, 2009. p. 41-51.

SOARES, Breno Dutra Serafim. **O conceito de nihilismo na obra de Friedrich Nietzsche.** 2014. Dissertação (Mestrado em Filosofia) - Universidade Federal da Paraíba, João Pessoa, 2014. Disponível em: <https://repositorio.ufpb.br/jspui/handle/tede/5657>. Acesso em 19 de julho de 2023.

SPANAKOS, Anthony Petrus. Supervigilantes e a Lei Keene. In: IRWIN, William (Org.). **Watchmen e a filosofia.** São Paulo: Ed. Madras, 2009. p. 41-52.

QUADRINHEIROS. **A história das histórias em quadrinhos: a Era de Ouro.** Disponível em: <https://quadrinhos.com/2013/04/12/a-historia-das-historias-em-quadrinhos-a-era-de-ouro/>. Acesso em 12 de julho de 2023.

QUADRINHOS NA SARJETA. **O melhor livro sobre quadrinhos americanos?** 1 vídeo (9 min. 33 segs.), 2021. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=iEJ1y98N7Pk>. Acesso em 12 de julho de 2023.

QUADRINHOS NA SARJETA. **O negacionismo das ciências humanas e o mito de Mauricio de Sousa. Quadrinho não é literatura?** 1 vídeo (30 min. 40 segs.), 2023. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=84DwzzVGxtA>. Acesso em 10 de julho de 2023.

QUADRINHOS NA SARJETA. **Quadrinhos, Pandemia e crise econômica.** 1 vídeo (6 min. 58 segs.), 2020. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=CkJlu30BuNU>. Acesso em 12 de julho de 2023.

THE COMICS JOURNAL. **A portal to another dimension:** Alan Moore, Dave Gibbons, and Neil Gaiman, 2012. Disponível em: <https://www.tcj.com/a-portal-to-another-dimension-alan-moore-dave-gibbons-and-neil-gaiman/>. Acesso em 18 de julho de 2023.

THE COMICS JOURNAL. **The fallout of dreams, the demonstration of shadows: Watchmen and the atomic zeitgeist of the '80s,** 2022. Disponível em: <https://www.tcj.com/the-fallout-of-dreams-the-demonstration-of-shadows-watchmen-and-the-atomic-zeitgeist-of-the-80s/>. Acesso em 21 de julho de 2023.

VESCHI, Fábio Marcos. **Etimologia de herói e heroína,** 2019. Disponível em: <https://etimologia.com.br/heroi-heroína/>. Acesso em 11 de julho de 2023.

VIEIRA, Fábio Marcos. Mito e herói na contemporaneidade: as histórias em quadrinhos como instrumento de crítica social. **Contemporânea,** vol. 5, n. 8, p. 78-90, 2007. Disponível em: <https://www.e-publicacoes.uerj.br/index.php/contemporanea/article/view/17197>. Acesso em 11 de julho de 2023.

WESCHENFELDER, Gelson Vanderlei. **Aspectos educativos das histórias em quadrinhos de super-heróis e a sua importância na formação moral, na perspectiva da ética aristotélica das virtudes.** 2011. Dissertação (Mestrado) – Universidade La Salle, 2011. Disponível em: <http://dspace.unilasalle.edu.br/handle/11690/589?mode=full>. Acesso em 12 de julho de 2023.

WESCHENFELDER, Gelson Vanderlei. Os super-heróis e esta tal de filosofia. **REI – Revista de Educação do IDEAU,** vol. 7, n. 15, p. 1-13, 2012b. Disponível em: [https://www.getulio.ideau.com.br/wpcontent/files\\_mf/393e123aef35ea93f9be9fc2309586b148\\_1.pdf](https://www.getulio.ideau.com.br/wpcontent/files_mf/393e123aef35ea93f9be9fc2309586b148_1.pdf). Acesso em 13 de julho de 2023.

WESCHENFELDER, Gelson Vanderlei. Super-Homem em busca da felicidade aristotélica. **Revista de ciências humanas,** v. 46, n. 2, p. 337-346, 2012a. Disponível em: <https://doi.org/10.5007/2178-4582.2012v46n2p337>. Acesso em 12 de julho de 2023.



## AGRADECIMENTOS

Meus agradecimentos à Profa. Dra. Débora de Sá Ribeiro Aymoré (UFPR) pela orientação, pelo apoio e sobretudo, pela amizade. Dedico este ensaio à Tawana Tábata.

Como citar este artigo:

GOMES, Leonardo Moreira. Watchmen e a filosofia: Dr. Manhattan, um super-herói nihilista. **Revista Multidisciplinar de Estudos Nerds/Geek**, Rio Grande, v.6, n.10, jan-dez. 2024, p.49-64.

**Cristhielle Tieko Ogura**

Graduada em Psicologia na Universidade Estadual de Maringá. Graduanda em Letras - Japonês na Universidade Federal do Paraná.

E-mail: [cris.tieko@hotmail.com](mailto:cris.tieko@hotmail.com).

## O PAPEL DO BOYS LOVE (BL) NA AUTODESCOBERTA DE HOMENS TRANSGÊNERO

**Resumo:** BL é uma classificação comercial para conteúdos voltados para o público feminino, cujo tema central são relacionamentos sexuais ou amorosos entre homens. Suas origens remetem aos mangás para meninas dos anos 70 e, apesar de possuir um público em sua maioria feminino, supostamente hétero e cisgênero, há cada vez mais fãs LGBTQ. Dentre eles, há muitas pessoas transgênero que afirmam que o BL auxiliou no seu processo de autodescoberta. Através de um estudo de caso, este artigo tem como objetivo averiguar a hipótese do BL como um recurso para a autodescoberta de homens transgênero e, se verdadeiro, como isso ocorre. Em menor escala, também busca entender quem são os homens trans fãs de BL, sua relação com o BL e sua forma de consumo.

**Palavras-chaves:** Boys love; Homem trans; Transgênero; Identidade de gênero.

Submissão: 17/02/2024

Revisão: 24/06/2024

Aprovado: 30/06/2024

Publicação: 21/07/2024

**Cristhielle Tiekko Ogura**

Graduada em Psicologia na Universidade Estadual de Maringá. Graduanda em Letras - Japonês na Universidade Federal do Paraná.

E-mail: [cris.tiekko@hotmail.com](mailto:cris.tiekko@hotmail.com).

## THE ROLE OF BOYS LOVE (BL) IN THE SELF-DISCOVERY OF TRANSGENDER MEN

**Abstract:** *BL is a commercial classification for content aimed at a female audience, whose central theme is sexual or romantic relationships between men. Its origins go back to manga for girls from the 70s and, despite having an audience that is mostly female, supposedly straight and cisgender, there are more and more LGBTQ fans. Among them, there are many transgender people who say that BL helped in their process of self-discovery. Using the case study methodology, this article aims to investigate the hypothesis of BL as a resource for self-discovery for transgender men and, if true, how does this happen. On a smaller scale, it also aims to understand who the trans men who are fans of BL are, their relationship with BL and how they consume it.*

**Keywords:** *Boys love; Trans man; Transgender; Gender identity.*

Submissão: 17/02/2024

Revisão: 24/06/2024

Aprovado: 30/06/2024

Publicação: 21/07/2024



## INTRODUÇÃO

Qualquer um que possua familiaridade com a cultura popular japonesa sabe do fenômeno que são os animês e mangás dentro e fora do Japão. Entre as produções culturais japonesas que estão fazendo sucesso mundialmente, não podemos deixar de citar o *boys love* (doravante BL). BL é uma classificação que se refere a conteúdos, majoritariamente voltados para o público feminino, cujo tema principal envolve o relacionamento sexual ou amoroso entre homens. Tendo em vista que suas origens remetem aos mangás *shôjo*<sup>1</sup> dos anos 70 (Fujimoto, 2022), a principal referência sobre o assunto costumava ser Japão. No entanto, nos últimos anos, há conteúdos BL sendo produzidos e consumidos em vários países. O termo que antes era focado predominantemente em mangás, agora engloba diversas outras mídias, que não necessariamente vieram do Japão.

Devido as suas origens nas revistas de mangás femininas, o BL ainda possui um público majoritariamente feminino e cisgênero. Segundo o *Yano Keizai Kenkyûjo* (2017), de 740 mil japoneses que se identificaram como fãs de BL em 2016, 69.4% se identificavam como mulheres. Em uma pesquisa feita por Coelho (2023), em 2022, sobre o perfil dos consumidores de Boys Love do Brasil, 65% dos 2.046 participantes se identificavam como mulher cisgênero.

Apesar do BL originalmente não ter sido pensado para promover a homossexualidade ou repensar identidades de gênero, fãs fora da esfe-

ra cisgênero e heterossexual tem se tornado cada vez mais comum. Atualmente, o BL pode ser considerado um fenômeno que enfrenta normas sexuais e de gênero, dá suporte à comunidade LGBTQ e apresenta efeitos culturais e políticos tangíveis, desempenhando um papel positivo na vida de seus fãs (Welker, 2022).

O impacto sociocultural do BL ainda é maior em países da Ásia, possivelmente devido à proximidade geográfica e cultural com o Japão. Não obstante, a presença de conteúdos BL no Brasil tem crescido a cada ano e o número de fãs também tem aumentado assustadoramente, com a audiência brasileira de doramas<sup>2</sup> BL no site de *streaming* Rakuten Viki aumentando 188% só em 2022 (Globo, 2023).

Em comunidades de fãs brasileiros, é possível encontrar pessoas transgênero que relatam sobre a importância do BL no seu processo de autodescoberta como pessoa trans. Observando esses depoimentos e considerando que grande parte dos fãs de BL tendem a ser jovens, começando a consumir esse tipo de mídia ainda na adolescência, podemos inferir que o BL pode impactar o processo de autodescoberta de muitos. Diante da crescente popularidade do BL, principalmente na comunidade LGBTQ, é importante entender sua influência no processo de autodescoberta das pessoas transgênero, uma vez que essa é uma população muito hostilizada e todo esforço para seu acolhimento ainda é necessário (Vasconcelos, 2023).

Sendo assim, este artigo investigou a hi-

---

<sup>1</sup> Mangá *shôjo* (少女漫画). Histórias em quadrinhos japonesas publicadas em revistas voltadas para o público feminino entre 7 e 18 anos.

<sup>2</sup> Dorama (ドラマ). O termo vem da escrita japonesa da palavra em inglês “drama”. No contexto original japonês, o termo se refere a qualquer obra audiovisual de ficção em

formato de série. No Brasil, a Academia Brasileira de Letras incluiu o termo “dorama” no Vocabulário Oficial da Língua Portuguesa, definindo-o como uma obra audiovisual de ficção em formato de série, produzida no leste e sudeste da Ásia, de gêneros e temas diversos, em geral com elenco local e no idioma do país de origem.



pótese do BL como um recurso de autodescoberta para homens transgênero fãs de BL. Visando um trabalho mais conciso, escolheu-se dar um enfoque em pessoas que se identificam como homens trans e que consomem BL. Utilizando um questionário e entrevistas com homens trans da comunidade de fãs, esta pesquisa também procurou entender quem são esses homens trans, como é sua relação com o BL e forma de consumo. A partir disso, averiguou-se se, de fato, o BL pode ser considerado um recurso de autodescoberta para homens trans e, se verdadeiro, como isso ocorre para seus envolvidos.

## GÊNERO E IDENTIDADE DE GÊNERO

Esta pesquisa utiliza a denominação homem transgênero ou homem trans. No entanto, há diversos termos – homem transexual, transexual masculino, transmasculino, trans-homem ou FTM<sup>3</sup> – para se referir àqueles cujos corpos foram designados como femininos ao nascimento e tiveram esse gênero reiterado impositivamente durante sua socialização, mas que se opõem a essa designação. Ou seja, pessoas que se identificam psicologicamente como homens e reivindicam serem reconhecidas socialmente como pessoas do gênero masculino (Miranda, 2022). Em termos mais gerais, pessoas transgênero são aquelas que transitam entre os gêneros e cujas identidades de gênero não se limitam às definições tradicionais de feminino e masculino. Elas estão em contraponto das pessoas cisgênero, classificação que descreve indivíduos que se identificam em todos os sentidos com o gênero que lhe foi atribuído ao nascimento (Reis; Cazal, 2021).

A concepção de gênero desta pesquisa está diretamente ligada à história do feminismo contemporâneo, que problematizou e rejeitou o determinismo biológico implícito no uso de

termos como “sexo” ou “diferença sexual” (Scott, 1995; Louro, 1997). De acordo com Scott (1995), este movimento enfatizou que as distinções de gênero baseadas no sexo biológico, na realidade, possuem caráter social. O termo “gênero” se refere a um sistema de relações que podem incluir o sexo biológico, mas que não é diretamente determinado por ele, assim como não determina diretamente a sexualidade.

A identidade de gênero é uma convicção íntima que uma pessoa tem sobre si mesma como pertencente ao gênero masculino, feminino, agênero ou não-binário. Essa percepção é independente do que foi convencionalizado a partir de seu sexo biológico e sua identidade não precisa ser necessariamente visível para os demais (Reis; Cazal, 2021). Conforme Miranda (2022), essa identidade também está relacionada ao modo com que os indivíduos se percebem e são percebidos como integrantes de um certo grupo social, segundo os padrões de gênero compartilhados por aquela sociedade em questão.

Cada sociedade e cultura possuem discursos que definem os comportamentos e sentimentos mais apropriados para homens e mulheres. No Ocidente, que é o contexto em que esta pesquisa se encontra, o conceito de masculino geralmente se baseia na ideia de privilégio, virilidade e dominância – que remonta de uma tradição helênica e romana –, em oposição ao que seria o feminino. Isso pressiona os indivíduos de ambos os gêneros a agir, sentir e se expressar de forma antagônica. Essas normas são internalizadas durante o período de socialização, onde incorporamos aquilo que é considerado socialmente adequado (Miranda, 2022). Essa socialização ocorre desde os primeiros anos de vida, mas seus efeitos podem ser ainda mais impactantes para pessoas trans durante a adolescência. De acordo com Eisenstein (2005), a “adolescência” é caracterizada pelo desenvolvimento físico,

---

<sup>3</sup> Do inglês “female to male” (feminino para masculino).



mental, emocional, sexual e social, assim como pelos esforços em alcançar as expectativas culturais da sociedade em que vivem. Em um contexto de grandes transformações e forte necessidade de aceitação social, pessoas trans podem sentir um incômodo ainda maior durante a adolescência, sendo o ponto de virada para o processo de identificação de muitos.

Elucidado os conceitos de gênero e identidade de gênero com os quais este trabalho pretende se embasar, com a próxima sessão, abordaremos o que são os mangás BL e quais são suas ligações com o *queer*<sup>4</sup>.

## O BL E O QUEER

O *Boys love* (BL) é uma classificação comercial cujas origens remetem ao Japão do início de 1970, em uma subcategoria dos mangás *shôjo* chamada de *shônen-ai*<sup>5</sup>. Obras com personagens homossexuais não eram novidade no mercado daquela época, mesmo dentro do *shôjo*, mas foram os mangás *shônen-ai* que deram início a um *boom* de popularidade dessa temática entre as mulheres (Welker, 2015; Fujimoto, 2020). Essa popularidade resultou na publicação, em 1978, da revista *JUNE*, especializada em “amor entre homens”. Na segunda metade dos anos 80, a popularidade das obras *yaoi*<sup>6</sup> no mercado independente também chamou a atenção de editoras. A partir disso, no início de 1990, revistas e selos especializados em obras com homossexualidade masculina

voltadas para mulheres começaram a surgir uma atrás da outra. O termo *boys love* emerge nesse cenário como uma forma de nomear esse novo fenômeno da indústria dos mangás comerciais, se estabelecendo como uma classificação de fato no final dos anos 90 (Fujimoto, 2020).

Por ser um tipo de mídia que foca em relações entre homens, mas é majoritariamente produzido e consumido por mulheres, é de se esperar que o BL seja alvo de julgamentos. Em 1992, homens gays iniciaram uma onda de críticas sobre as representações dos personagens gays no BL/*yaoi*, que perdurou até 1996 e ficou conhecido como *yaoi ronsô*<sup>7</sup> (Nagaike; Aoyama, 2015; Maekawa, 2020). O *yaoi ronsô* levantou diversos pontos importantes de ambos os lados e levou a uma gradual reavaliação do BL por parte de autoras e fãs. Assim, a partir dos anos 2000, começaram a surgir novas autoras de BL que retratavam a homossexualidade com mais sensibilidade e complexidade (Kimie, 2020). Apesar desses impasses com parte da comunidade, o BL também teve muitas interações positivas com homens gays. Conforme Maekawa (2020, p. 229), na edição de julho de 2009 da revista gay *Badi*, foi publicado um segmento especial sobre BL, que apresentava aos seus leitores “o encantador mundo BL”.

A maioria dos que produzem e consomem BL são mulheres, mas é difícil dizer de fato quantas delas são realmente mulheres cis e hétero. Antes de começar a desenhar para

<sup>4</sup> *Queer*. Do inglês “estranho”, “esquisito” ou “excêntrico”, era um termo pejorativo até ser ressignificado por parte do movimento LGBTQ. Pode ser interpretado de várias formas, principalmente como uma denominação para aqueles que transitam entre os gêneros e estão além do binarismo. Aqui, os autores usam *queer* no sentido de algo que se opõe à heterocisnormatividade.

<sup>5</sup> *Shônen-ai* (少年愛). Junção das palavras “menino” (少年) e “amor” (愛). É originalmente utilizado para designar o conceito de pederastia da Grécia antiga, em que há o relacionamento entre um homem e um menino. No contexto dos mangás, eram obras que retratavam

relacionamentos amorosos ou sexuais entre belos meninos, muitas vezes em cenários históricos europeus.

<sup>6</sup> *Yaoi* (やおい). Acrônimo de “yamanashi ochinashi iminashi” (sem clímax, sem conclusão, sem sentido). Originalmente usado para se referir a qualquer produção publicada de forma autônoma. Partiam do pressuposto de é possível desenhar/escrever o que quiser, sem se preocupar com um clímax, conclusão ou sentido para a história. Com o tempo, o uso afunilou para se referir à obras homoeróticas. No Ocidente, o termo se espalhou erroneamente como um sinônimo de BL.

<sup>7</sup> *Yaoi ronsô* (やおい論争). O debate/a controvérsia *yaoi*.



revistas de *gay comic*<sup>8</sup>, Gengoroh Tagame – um dos maiores autores de *gay comic* – admitiu já ter publicado na revista *JUNE*, utilizando outro pseudônimo. Ele também afirma que falar do gênero e orientação sexual dos criadores mangás BL é problemático, uma vez que conhece muitas pessoas que são listadas como autoras cis e hétero publicamente, mas que, na realidade, são lésbicas ou transgênero (Aoki, 2015). O autor Kazuki Minamoto também só revelou que era um homem gay em 2015, ao lançar seu mangá autobiográfico *Shôjo Mangaka no Minamoto-san ga Coming Out Shimasu*.<sup>9</sup>, seis anos após estreiar no mercado de mangás. Por suas obras serem BL e romances eróticos heterossexuais voltados ao público feminino, acreditava-se que ele era uma mulher.

Apesar de seus prós e contras, em toda sua história o BL foi um catalisador de discussões e indagações pessoais importantes referentes a questões de gênero, sexo e sexualidade. Segundo Nagaïke e Aoyama (2015), o BL é indiscutivelmente *queer* em sua perturbação da heteronormatividade e possui o potencial de ser ainda mais *queer*.

De um lado, o BL propiciou aos homens uma possibilidade de entrar em contato uma realidade masculina mais “feminina”. Segundo o crítico e pesquisador Taimatsu Yoshimoto, há cada vez mais homens heterossexuais se declarando fãs de BL. Para esses homens, o BL é visto como uma fuga dos padrões de identidade masculina convencional japonesa. Eles apreciam como os personagens são livres para

expressar vulnerabilidade e passividade – qualidades tradicionalmente classificadas como femininas e estigmatizadas quando expressas por homens (Nagaïke; Aoyama, 2015).

De outro lado, o BL também possibilitou às mulheres a exploração da sexualidade fora dos limites impostos pelos padrões de gênero. Como aponta Fujimoto (2020), o *shônen-ai* nasceu, em grande parte, devido à dificuldade de viver como uma mulher nos anos 70. No início, mais do que como homens, os garotos do *shônen-ai* eram retratados como “algo que não é uma mulher”, como uma forma das mulheres poderem se afastar da opressão feminina. A partir do *shônen-ai*, elas puderam adentrar no domínio da “sexualidade”, que era considerado um tabu. Segundo a socióloga feminista Chizuko Ueno, o amor homossexual masculino era um mecanismo seguro para as garotas lidarem com a sexualidade. Ao separar o “sexo” de seus corpos, tomando emprestados os corpos de belos meninos, elas conseguiam abordar livremente sobre o “sexo” (Fujimoto, 2004).

A pesquisadora Yukari Fujimoto também aponta que a prática de *shipping*<sup>10</sup> do *yaoi*, ao longo do tempo, se tornou um meio de brincar com o gênero. Embora pareça que os personagens *seme* e *uke*<sup>11</sup> repliquem uma dicotomia normativa de gênero, as características de cada personagem fazem sentido e mudam em relação ao personagem com quem ele forma um casal e da sua posição como *seme* ou *uke*. A prática de imaginar como os personagens se relacionam, agem e pensam é

<sup>8</sup> *Gay comic* (ゲイコミック). Por vezes conhecido como *geikomi*, *gay manga* e erroneamente de *bara* no Ocidente, são os mangás publicados em revistas voltadas para o público homossexual masculino.

<sup>9</sup> *Shôjo Mangaka no Minamoto-san ga Coming Out Shimasu*. (少女漫画家のミナモトさんがカミングアウトします。), publicado pela editora Jive. Em português, "o autor de mangás *shôjo*, senhor Minamoto, vai se assumir" (tradução livre).

<sup>10</sup> *Shipping*. Termo em inglês derivado da palavra "relacionamento" (relationship). Surgiu em comunidades

de fãs na internet. Significa gostar e apoiar o relacionamento amoroso de dois personagens, ainda que eles não tenham esse tipo de relação na obra original (Kircher, 2015).

<sup>11</sup> *Seme* (攻め). Do japonês “atacar” (攻める), é um termo utilizado por fãs para se referir ao personagem que é o ativo, aquele que realiza a penetração na relação sexual. Já *uke* (受け) vem do japonês “receber” (受ける), é um termo usado por fãs para se referir ao personagem que é o passivo, aquele que é penetrado na relação sexual.



o que revela a possibilidade de identificação transgênero inerente ao BL. A prática do *shipping* expõe a mutabilidade do gênero e permite a exploração de possibilidades além da norma (Welker, 2022).

Com sua expansão para além do Japão, as possibilidades e expressividades do BL aumentam e tomam formas diferentes. Segundo James Welker (2022), BL pode auxiliar na conscientização sobre questões de gênero, facilitando a libertação de gênero e a expressão sexual. Ele acredita que o BL é *queer*, uma vez que desrespeita e facilita o desrespeito às normas de gênero e sexualidade. Além de pressionar fãs cisgêneros e heterossexuais a reconsiderar os direitos e a posição social dos membros da comunidade LGBTQ, motivando-os a se engajar no ativismo.

## METODOLOGIA

Esta pesquisa se classifica como um estudo de caso, quantitativo e qualitativo – com especial atenção ao qualitativo –, com objetivos exploratórios. Conforme Gil (2002), um estudo de caso consiste na análise profunda de um ou poucos objetos, sendo considerado o mais adequado para investigar fenômenos contemporâneos em seu contexto real. Também utilizado em pesquisas que explicam as variáveis causais de um fenômeno em situações complexas, onde não há limites muito claros. É uma forma de pesquisa qualitativa, que envolve o estudo do uso e coleta de materiais empíricos que descrevem momentos e significados da vida dos indivíduos. É um tipo de pesquisa que ressalta os aspectos sociais da realidade, a relação entre pesquisador e objeto estudado, assim como as limitações da investigação (Denzin; Lincoln, 2006). Uma pesquisa com objetivos exploratórios visa tornar a problemática mais explícita ou construir hipóteses. Seu planejamento é bastante flexível, de modo a considerar as diversas perspectivas que envolvem ao fato estudado (Gil, 2002).

Devido à particularidade do objeto de pesquisa, a coleta de dados da pesquisa foi feita em sua totalidade por meios virtuais. A divulgação se concentrou no Twitter (atual X), que a pesquisadora acreditava ser a rede social mais propensa a atingir um público maior de fãs de BL. A primeira etapa da pesquisa foi composta de um questionário com um total de 21 perguntas. O questionário foi elaborado utilizando a ferramenta Formulários do Google e divulgado dia 13 de maio de 2023 no perfil pessoal da pesquisadora, recebendo 197 compartilhamentos. Até o dia 17 de junho de 2023, 72 pessoas responderam ao questionário. Os dados coletados foram transformados em gráficos e em percentuais com o auxílio da própria ferramenta do Google.

A segunda etapa foi composta de uma entrevista oral semiestruturada, realizada através da plataforma Microsoft Teams, gravada em áudio. No questionário da primeira etapa, havia uma opção para aqueles com mais de 18 anos, que gostariam de participar de uma entrevista, colocassem seu nome e e-mail. 33 pessoas se dispuseram participar das entrevistas. Inicialmente, entrou-se em contato via e-mail com 10 das 33 pessoas e, posteriormente, com mais 2, totalizando 12 convidados. Até o dia 17 de junho, 5 das 12 pessoas convocadas responderam o contato. Por se tratar de pesquisa com seres humanos, um Termo de Consentimento Livre e Esclarecido também foi enviado, devendo ele ser assinado pelo participante caso realmente aceitasse participar da entrevista. Esta pesquisa foi aplicada durante a disciplina de Metodologia de Pesquisa em Linguística Aplicada do curso de Letras – Japonês, da Universidade Federal do Paraná, cumprindo um rigoroso protocolo de pesquisa.

Cada entrevista durou cerca de 10 minutos e os participantes foram convidados a falar mais um pouco sobre seu consumo de BL, sua relação com o BL com o passar do tempo, sobre como conheceu e começou a consumir BL e como ele contribuiu no seu processo de autodescoberta.



No fim da entrevista, o entrevistado ficou livre para falar algo que acreditava ser importante sobre sua relação com o BL. Antes da entrevista, o participante precisou escolher um pseudônimo, a fim de salvaguardar qualquer identificação indesejada. Sendo assim, neste artigo, só iremos nos referir aos participantes da entrevista através de seus pseudônimos.

**Quadro 1:** Dados dos entrevistados

Pseudônimo	Idade	Onde Mora
Marcos	29 anos	Rio de Janeiro/RJ
Caio	19 anos	Recife/PE
Lucas	25 anos	São Paulo/SP
Gabriel	26 anos	Santos/SP
Arroz	20 anos	Cidade do RS

## RESULTADOS DOS QUESTIONÁRIOS

Logo de início, podemos afirmar que 82% dos 72 participantes do questionário responderam que o BL contribuiu de alguma forma para sua autodescoberta como homem trans. Dentre eles, 43,1% responderam que o BL contribuiu muito e 31,9% responderam que o BL contribuiu mais ou menos. Sendo assim, em nossa amostra, temos a confirmação do impacto desse tipo de mídia na autodescoberta dos homens trans fãs de BL. Os dados do questionário também mostram que, de fato, a grande maioria começou a ler BL durante a adolescência e alguns até durante a infância, antes dos 12 anos de idade. 54,2% afirmaram ter se identificado como homem trans entre os 13 e 17 anos e 15,3% antes dos 12 anos. Percebe-se, então, que os dois fatores realmente se sobrepõem, com grande parte dos participantes consumindo ou começando a consumir BL na época que se descobriram como homem trans.

Entre as respostas abertas sobre como o BL contribuiu para seu processo de autodescoberta, muitos relatam que começaram a questionar seu próprio gênero quando se projetaram ou se identificaram com os personagens dos BL. Desejaram ser como aqueles personagens ou desejaram estar em um relacionamento como os retratados naquelas

histórias. Um dos participantes, por exemplo, deu a seguinte resposta:

[...] E quando comecei a ler BL, passei de apenas um espectador que amava ver aquelas relações entre dois caras, para um sentimento de que queria ser como eles, eu queria ser eles, e foi assim que comecei a me questionar, era algo que garotas que liam bl sentiam também? Aquilo era normal? E fui descobrindo que não, e foi a porta de entrada para eu começar a me entender como um garoto trans. (Participante 15, entre 23-27 anos).

O segundo tema mais relatado se refere às diversas formas de expressão de masculinidade presentes nas obras. Essas novas percepções sobre masculinidade são trazidas como um ponto importante, por diferirem dos padrões ocidentais “brancos eurocêntricos” que dominam nossa sociedade. Muitos citam que se identificaram e se sentiram representados ao ver como personagens de BL eram “menos normativos”, “afeminados” e até mesmo andrógenos.

Alguns participantes também relataram que, através do BL, puderam ter mais contato – ou seu primeiro contato – com a comunidade LGBTQ. Nesse sentido, o BL surge como um incentivo para a busca de um conhecimento mais profundo sobre as pautas LGBTQ ou como uma porta de entrada para o tema, principalmente para aqueles que não tinham abertura para tais discussões em seu círculo social. Os relatos apontam que, através do contato com o BL e, consequentemente, com a comunidade LGBTQ, puderam questionar suas vivências e identidade de gênero:

O BL me mostrou outras possibilidades que eu não conhecia. Me fez entender que gays não eram “pecadores nojentos” como eu havia aprendido que era, e a partir disso eu comecei a questionar os valores cristãos sob os quais fui criado e pude me entender melhor, conhecendo também a comunidade LGBT+. O BL foi meu primeiro contato com algo “queer” na vida e sem ele talvez eu não tivesse questionado as normas nas quais eu fui inserido e que na verdade não



faziam sentido pra mim. (Participante 1, entre 23-27 anos).

81,9% dos participantes possuíam 18 anos ou mais, com 38,4% tendo entre 23 e 27 anos e 33,3% tendo entre 18 e 22 anos. Em questão de nível de escolaridade, 30,6% dos participantes afirmaram ter Ensino Superior incompleto, enquanto 27,8% afirmaram ter Ensino Superior completo e 23,6% possuíam apenas o Ensino Médio completo. 55,6% dos participantes relataram morar na região Sudeste do Brasil, quase o triplo dos respondentes da região Nordeste (18,1%) e o quádruplo da região Sul (11,1%). As cinco redes sociais mais utilizadas cotidianamente pelos participantes são o Twitter (87,5%), YouTube (81,9%), WhatsApp (69,4%), Discord (65,3%) e Instagram (55,6%).

97,2% responderam que já consumiam algum tipo de conteúdo asiático não-BL anteriormente, principalmente animações (95,8%), quadrinhos (79,2%) e jogos (70,8%). Mais da metade (51,4%) dos participantes ainda consomem conteúdos asiáticos não-BL tanto quanto consomem BL e 23,6% ainda consomem mais do que BL. Por outro lado, 22,2% disseram que consomem mais conteúdos BL do que não-BL e 2,8% não consomem nenhum conteúdo asiático que não seja BL.

40,3% são fãs de BL há mais de 10 anos, mas 36,1% começaram a gostar entre 2013 e 2017. A maioria consome BL frequentemente, com 40,3% consumindo todos os dias e 37,5% algumas vezes por semana. Apesar do BL já ter se difundido em vários países do mundo, o japonês ainda é o mais consumido (91,7%) entre os que responderam ao questionário, seguido

pelos chinês (62,5%) e o sul-coreano (58,3%). Um dado interessante é que 29,2% responderam que consomem conteúdo BL brasileiro.

A maior forma de consumo de BL é através de quadrinhos (95,8%) e animações (84,7%). Muitos também consomem produções feitas por fãs, como *fanarts*<sup>12</sup> (83,3%) e *fanfics*<sup>13</sup> (81,9%). Esse consumo é feito principalmente na língua inglesa (90,3%) e portuguesa (80,6%). Curiosamente, o terceiro idioma mais utilizado é o japonês (41,7%), sendo mais frequente que o espanhol (25%).

Os participantes apresentaram diversas causas para o seu primeiro contato com o BL, desde vídeos no TikTok até grupos de música sul-coreana. A maioria afirmou que seu primeiro contato se deu via *fanarts*, *dôjinshi*<sup>14</sup> e *fanfics*, pois já gostavam de produções japonesas e encontraram material de *shipping* criados por outros fãs. A segunda maior causa apresentada foram amigos ou conhecidos. Muitos afirmaram terem sido apresentados ao BL por amigos e até por familiares que já consumiam.

Sobre o que os atraiu e ainda atrai no BL, grande parte respondeu ser os tipos variados de histórias, desenvolvimentos e dinâmicas de casais. O participante 9 alega que, no BL, “a construção de personagem e relacionamento costuma ser mais bem feita do que em romances heterossexuais”. O segundo motivo mais relatado é o fator de identificação, projeção e sentimento de representação. De acordo com vários respondentes, consumir BL fazia com que se sentissem mais “inclusos” e mais próximos dos personagens. Essa identificação com os personagens masculinos permite uma projeção

<sup>12</sup> *Fanart*. Termo composto pelas palavras em inglês “fã” (fan) e “arte” (art). Se refere à ilustrações baseadas em obras já existentes desenhadas por fãs.

<sup>13</sup> *Fanfic*. Versão encurtada do termo *fanfiction*, composto pelas palavras em inglês “fã” (fan) e “ficção” (fiction). Se refere à narrativas baseadas em obras já existentes escritas por fãs.

<sup>14</sup> *Dôjinshi* (同人誌). Palavra composta pelas palavras “pessoa ou grupo com interesses semelhantes” (同人) e “revista” (誌), se refere a publicações independentes, sem o intermédio de editoras. Podem ser baseadas em obras já existentes ou inteiramente originais (Dahlan, 2022).



maior e, conseqüentemente, um maior envolvimento com essas obras.

Alguns participantes também apontaram que seu interesse pelo BL começou e se manteve pela curiosidade, uma vez que era algo completamente novo. Não apenas no sentido de ser seu primeiro contato com uma mídia LGBTQ, mas também como uma nova forma de mídia LGBTQ. O relato do participante 12 diz que aquilo que o atraiu e ainda atrai no BL são as “histórias sobre pessoas lgbtq contadas de diferentes formas e de maneiras criativas, não ficando presas somente a um clichê ocidental de descoberta da própria sexualidade com personagens adolescentes”.

A pergunta sobre quais eram os tipos de histórias BL que eles mais consumiam e quais não gostavam de consumir era de resposta aberta. A maioria dos participantes respondeu que consome obras de fantasia. O segundo tipo mais mencionado foram os dramas, principalmente tragédias. Em terceiro, ficaram as comédias. É curioso apontar uma grande preferência por obras de terror e horror, assim como suspense e mistério. Temas pesados como *eroguro*<sup>15</sup>, *dark romance*<sup>16</sup>, incesto, consentimento dúbio e até mesmo sexo envolvendo criaturas não-humanas também estavam muito presentes.

Em relação aos tipos de histórias que não gostam de consumir, cerca de 31 pessoas responderam não gostar de *omegaverse*<sup>17</sup>. Os motivos vão desde não gostar da ideia de gravidez, considerar estranho, transfóbico ou que romantiza relacionamentos abusivos.

Ironicamente, apesar dessa rejeição por quase metade dos respondentes, ele foi citado como tema favorito, na pergunta anterior, por cerca de 12 pessoas. Na pergunta sobre como o BL contribuiu no processo de sua autodescoberta, um dos participantes trouxe até mesmo o seguinte relato:

[...] eu entendo que muitos outros homens trans criticam omegaverse, mas eu tenho um carinho por esse gênero porque antigamente não tinha tanta representatividade pra pessoas trans ainda, então a ideia de que tenha um personagem que é um homem mas que mesmo assim passa pelas dificuldades que uma pessoa AFAB passa (no caso dos ôegas por eles serem oprimidos e terem útero e... enfim, essas coisas) sempre me deu bastante conforto. [...] (Participante 19, entre 18-22 anos).

Outros temas mencionados como aversivos se referem à relacionamentos “tóxicos” ou abusivos, assim como histórias “chocantes” que envolvem terror, fluídos corporais ou violência. A presença de temas controversos como traição, estupro e incesto entre as respostas já era esperado, mas é curioso observar relatos de pessoas que não gostam de consumir histórias “fofas”, “água com açúcar” ou “higienizadas”, que estariam “muito preocupadas com (boa) representatividade”.

Grande parte dos respondentes afirma que costumam interagir com outros fãs de BL no Twitter (68,1%). Em segundo lugar, o Discord (44,4%), seguido pelo WhatsApp (30,6%), mas há quem afirme que não interage com outros fãs em lugar algum (18,1%). Em uma pergunta com resposta aberta sobre o que os participantes

<sup>15</sup> *Eroguro* (エログロ). Gênero artístico cujo nome vem das junções de “erotismo” (eroticism) e “grotesco” (grotesque).

<sup>16</sup> *Dark romance*. Do inglês, “romance sombrio”. Subgênero literário que trata de temas considerados polêmicos e perturbadores.

<sup>17</sup> *Omegaverse*. Também conhecido como A/B/O, é um subgênero literário que surgiu entre fãs do seriado americano *Supernatural* e que, posteriormente, foi

incorporado pelo BL. Neste universo, além do gênero macho e fêmea, há um segundo gênero: alfas, betas e ôegas. As regras do universo variam de acordo com o autor da história, com obras apresentando pequenas diferenças de conceito. De modo geral, os alfas são capazes de engravidar os ôegas, seja ele macho ou fêmea. Em outras palavras, independentemente de seus órgãos sexuais reprodutivos, todos os ôegas são capazes de engravidar (Valens, 2020).



pensavam e como era sua relação com a comunidade de fãs BL, em grande parte, as respostas foram positivas. A maioria afirma que, ao menos em sua “bolha”, os fãs são acolhedores e as interações são agradáveis. Muitos também afirmam ser uma experiência que possui altos e baixos, pois “como em qualquer outra comunidade, sempre há as maçãs podres” (participante 59). Nesse sentido, muitas respostas deixam claro que estão cientes das controvérsias e discordâncias entre fãs, mas que, ainda assim, sua experiência pessoal é majoritariamente positiva:

Eu gosto, eu fui muito abraçado na comunidade do TikTok e do twitter fiz amigos pra minha vida dentro da comunidade, entendo que existe uma parte que da comunidade que é infantil e imatura e por isso existe muita crítica em torno da gente acho que algumas são válidas mas tbm são casos isolados. No geral eu só tenho coisas positivas e experiências positivas com a comunidade. (Participante 10, entre 23-27 anos)

Entre os que dizem evitar contato com os fãs, há argumentos em dois extremos. Alguns afirmam que a maioria dos fãs é “problemática” e outros afirmam que a maioria é “puritana”. Há diversos relatos sobre o suposto puritanismo dos fãs e que expressam claramente seu descontentamento com essa situação. O participante 4 conta como há “pessoas que agem como se tudo que fosse mais ‘sombrio’ fosse algo que não devesse ser abordado nunca na ficção e as que acusam as outras de serem fetichistas”. Outros, como o participante 64, admitem terem “um pouco de medo de como frequente são os cancelamentos e as caças às bruxas que acontecem para pessoas que gostam de assuntos problemáticos”. Em contrapartida, há uma parcela de participantes que não possui uma boa imagem da comunidade de fãs por

considerá-la muito “tóxica” e “fetichizadora”, pois considera que uma grande quantidade dos fãs supostamente apoia obras “nojentas” de BL.

Essas brigas entre extremos afastam alguns indivíduos que não gostam particularmente de tomar algum partido. Há respondentes, como o participante 16, que alegam que os fãs são “meio 8/80”, pois “ou você fica do lado de um conteúdo puritano e sanitizado ou você fica do lado de um conteúdo escroto e abusivo”. É interessante perceber também que há participantes que relatam sentir falta de como a comunidade era antigamente, pois “a atual tenta policiar e sanitizar demais as coisas” (participante 61), ao mesmo tempo que há relatos de que a comunidade melhorou muito se comparada à de antigamente.

Estas afirmações tão paradoxais revelam como a experiência de cada fã pode divergir de forma drástica dependendo de seu círculo social. São experiências individuais válidas e é preciso entender que nenhuma está necessariamente certa ou errada. É importante avaliar a complexidade de se fazer afirmações contundentes ou rotular um grupo de pessoas baseando-se em algumas poucas experiências pessoais e isoladas.

## RESULTADOS DAS ENTREVISTAS

Sobre a contribuição do BL para seu processo de autodescoberta como homem transgênero, Marcos respondeu no questionário que o BL havia contribuído mais ou menos. Segundo ele, sua experiência difere um pouco dos relatos de outros homens trans que já observou na internet, onde homens trans eram “fujoshis<sup>18</sup>” e, posteriormente, se descobriram

---

<sup>18</sup> *Fujoshi* (腐女子). Trocadilho com a palavra *fujoshi* (腐女子), que significa “mulher/esposa”. Trocando o 婦 por 腐 (podre), transforma-se a palavra em *fujoshi* (腐女子), “mulher podre”. O termo surgiu por volta de 2000, no fórum eletrônico japonês 2channel, como uma forma

ofensiva de se referir às fãs de romances homoeróticos. Como reação, em vez de se revoltarem contra o termo, as fãs adotaram o termo para si. Ainda hoje, as fãs de BL usam o termo autodepreciativo para se referirem a si mesmas (McLelland; Welker, 2015).



como homens trans. Ele diz que “sapateou muito por essa questão de gênero” antes de chegar à conclusão de que era homem trans. O BL foi importante para seu processo como mais uma peça dentre várias outras para formar o todo, um “pontapé inicial” que desencadeou vários outros fatores.

Em seus comentários finais, fala sobre a importância da visibilidade de mídias que normalizem os relacionamentos homossexuais, seja BL ou não, para que mais pessoas possam se sentir representadas:

[...] Porque as pessoas olham, se identificam e falam, poxa, por que eu me identifico com isso e não com relacionamento hétero, um romance hétero? Por que eu me identifico mais com os personagens homens do que com as personagens mulheres? Então, acho que essa é importância do bl também, né? [...] (Marcos)

Marcos acredita que “todo mundo pode escrever, todo mundo pode fazer, todo mundo pode consumir sem nenhum problema”, pois “tem produtores de todo tipo no BL e consumidores de todo tipo no BL também”. Para ele, a discussão do que é e do que não é válido apenas diminui a representação na mídia. Sobre o BL, aponta que “nem todo mundo gosta, nem todo mundo concorda”, mas que é “inegável que existem fujoshis, fudanshis e todo tipo de gente que se une em relação a isso e se sente bem, sente representado”.

Caio havia respondido no questionário que o BL havia contribuído mais ou menos para seu processo de autodescoberta. Na entrevista, relata que começou a consumir BL e entrou em uma fase de “ficar criando historinhas sobre personagens super variados”, desde gays até assexuais, até chegar em personagens trans. Para poder criar o personagem, pesquisou mais sobre o assunto e acabou se identificando como homem transgênero. Apesar do BL não ter sido o fator principal de sua autodescoberta, ele não sabe se teria entrado em contato com a

comunidade LGBTQ dessa forma, se não fosse pelo BL.

Em seus comentários finais, fala que o “discurso que tem sobre fujoshis e sobre a fixação de homens gays” o deixa preocupado, pois há “uma maneira específica de transfobia que é direcionada aos homens trans, que são gays, que gostam desse tipo de conteúdo, de que eles são só garotas heteras fetichizando homens gays”. Para Caio, isso seria uma transfobia disfarçada de “linguagem progressista”:

[...] Na época, me preocupava que, tipo, eu estaria só fetichizando homens gays e que eu era uma farsa e tudo mais. Isso passa depois que você transiciona e vive a vida como homem, é bem mais tranquilo [...]. Hoje em dia, minha preocupação é mais sobre os garotos que podem ver isso e pensar isso. [...] (Caio)

Na entrevista, Lucas conta que conheceu o BL através de uma fanfic e acabou consumindo por curiosidade. A concepção de homossexuais masculinos que ele tinha, passados por sua mãe, eram de “dois caras musculoso, se beijando” e que isso era “uma coisa realmente nojenta”. Ao entrar em contato com o BL, ele não achou nada “nojento” e não viu diferença com romances heterossexuais. Sobre a contribuição do BL para seu processo de autodescoberta como homem transgênero, ele havia respondido no questionário que o BL havia contribuído muito, pois”:

[...] Eu comecei a me identificar com alguns padrões de masculinidade do que apareceu nos mangás. Tipo, eu comecei a perceber que não existia um único, uma única forma de ser homem, sabe? Eu comecei a ver que é o que eu conhecia como, ah, homem é o cara que tem que gostar de mulher, que tem que gostar de futebol, que tem que gostar de falar besteira com os amigos e tal. Não era, nunca foi uma coisa que eu me encaixava, mas eu também comecei a questionar minha identidade, porque eu nunca me sentia, me senti confortável com meu corpo. Nunca me senti confortável com a identidade que eu estava assumindo a socialmente. E aí, a partir do BL, comecei a questionar essas coisas. [...] (Lucas)



Sem o BL, Lucas não sabe como seria e quantos anos demoraria até se descobrir como homem trans. Talvez ele não tivesse se afastado da igreja e nem conhecido outras pessoas trans. Em seus comentários finais, ele salienta a importância do BL como uma forma de conhecer pessoas e fazer amizades. Nesse sentido, a comunidade de fãs de BL surge não apenas como uma rede de contato com outras pessoas transgênero, mas também como um local seguro e acolhedor de interação:

[...] Apesar de todos os pesares de brigas e tal, eu vejo muito como uma rede de apoio que é muito acolhedora. Principalmente as meninas, né? Eu sei que é um fandom majoritariamente feminino e elas são bem acolhedoras. Eu diria que bem mais acolhedoras do que mulheres que não estão inseridas no fandom de BL, num geral, se eu fosse comparar, assim, na minha experiência. [...] (Lucas)

Em sua entrevista, Gabriel conta que sua relação com o BL mudou, pois ele costumava ser muito mais influenciado pelo que as pessoas da internet consideravam como “certo ou errado”. No entanto, apesar de ser afetado por esses julgamentos no passado, agora ele diz estar cansado dessas críticas e que “o que eu gostei, gostei, e não me importo com o que as outras pessoas acham”:

[...] Eu me sentia bem mal, porque eu tinha que concordar com as pessoas. Falar não, vocês estão certos. Hoje em dia, eu falo assim, ah, gente, é um meio ficcional, você pode explorar o que você quiser. Você pode explorar sua sexualidade, pode por explorar a vida que você não tem. É um meio ficcional, porque é tudo seguro. [...] (Gabriel)

Sobre a contribuição do BL para seu processo de autodescoberta, no questionário, Gabriel havia respondido que o BL havia contribuído muito. Segundo ele, as histórias dos BL permitiram com que ele experimentasse “uma coisa que ele queria”. O BL surgiu como um “pontapé para eu começar a questionar. Questionar tanto a minha própria sexualidade quanto o meu gênero”. Conta que, por ter acesso ao BL muito cedo, também teve acesso à

comunidade LGBTQ muito cedo. Isso fez com que ele pudesse conhecer outras vivências.

Em seus comentários finais, Gabriel diz que “só gostaria que as pessoas parassem de levar as próprias experiências com verdade”. Não só na comunidade LGBT, mas até mesmo entre as pessoas trans, ele acredita que existem muitos julgamentos sobre os gostos, comportamentos e até aparências. Diz que há discursos de que “se você não é tão masculino, você não é realmente uma pessoa trans”. Ele gostaria que isso parasse, pois “cada ser humano é único. Então, se a minha vivência não é igual a sua não significa que eu sou menos trans ou menos homem”.

Em sua entrevista, Arroz diz que conheceu o BL através de uma ex-namorada e que, na época, seu contato era maior com os “BL clássicos”, com semes dominantes e ukes delicados. Inicialmente, isso causou estranheza, mas chamou sua atenção. Sobre a contribuição do BL para seu processo de autodescoberta como homem trans, afirma que contribuiu muito, exatamente por causa dos personagens delicados. Ele relata que gosta de pintar as unhas e ter cabelo comprido, coisas que não são tradicionalmente aceitáveis para homens. No entanto, no BL esse tipo de personagem masculino é frequente e isso lhe trouxe uma nova perspectiva de masculinidade. Conta que “a partir do bl eu comecei a questionar e a partir dele eu comecei a entender um pouquinho mais sobre mim mesmo”. Antes do BL, seu contato com a comunidade LGBTQ era “quase inexistente”:

[...] A partir do BL eu consegui entender também um pouquinho mais sobre outras minorias e a partir disso, por exemplo, eu consegui ter uma amiga trans também, antes de eu me descobrir como trans. Consegui ter um amigo, assim, que ele é gay. Ele gosta muito de ler BL e nós conseguimos ter uma conversa por causa disso e até hoje estamos próximos. [...] (Arroz)

Em seus comentários finais, Arroz fala como vê frequentemente pessoas atacando os “BL mais clássicos” online. Mesmo entendendo



que a dinâmica dessas histórias não é o ideal, foi a partir disso que ele conseguiu “explorar certos tópicos”. O conceito de homem super afeminado dos BL fez Arroz se sentir representado, pois ele também possui uma voz “bem feminina”. Por entender que não há “só uma ideia de homem, uma ideia de mulher”, o BL o ajudou muito a descobrir em qual “eixo” ele estaria..

## CONCLUSÃO

Considerando os dados e discussões apresentados nesta pesquisa, foi possível perceber que o BL de fato possuiu um papel importante no processo de autodescoberta dos homens trans que são fãs desse tipo de mídia. Assim como foi possível ter uma ideia geral de quem são os homens trans da comunidade de fãs de BL, como é a sua relação com o BL e de que forma ele é consumido.

Assim como foi exposto por Nagaike e Aoyama (2015), a possibilidade de entrar em contato uma realidade masculina mais “feminina” através do BL se mostrou um ponto importante. Muitos homens trans desta pesquisa relataram se sentirem representados e acolhidos por essa expressão de masculinidade. Além disso, em concordância com Welker (2022), foi possível notar que o BL auxiliou na conscientização sobre questões de gênero e serviu como uma porta de entrada para a comunidade LGBTQ. Esse contato com as questões LGBTQ proporcionado pelo BL foi essencial para o processo de autodescoberta de muitos participantes.

A transfobia disfarçada de discussão sobre a “fetichização” abordada por Caio foi extremamente interessante, pois foi um ponto que surgiu no relato de outros participantes. Durante a entrevista de Marcos, ele conta que, em 2006, disse ao seu namorado da época que cogitava a possibilidade ser trans. Esse ex-namorado disse que era “besteira” e que Marcos estaria “lendo muito BL”. No questionário, o participante 58 relata que hesitou em consumir

BL antes de se assumir como homem trans por ter medo de “ser uma pessoa que só ‘queria ser homem porque parece legal nos BL’”. O participante 65 relata já ter sido acusado de estar “fingindo ser homem pq bl corroeu meu cérebro”.

É possível observar que a preocupação de Caio não é isolada. Possivelmente, é uma questão que aflige muitos homens trans fãs de BL em processo de autodescoberta, que ainda são vistos como mulheres cisgênero. Essa problemática mostra a importância de se tomar cuidado com acusações muito contundentes sobre outras pessoas. Se não fosse por esse medo de ser uma “mulher que deixou o BL subir à cabeça”, talvez o processo de autodescoberta de muitos desses homens fosse menos conturbado.

Em relação à pesquisa como um todo, houve descuidos que poderiam ter sido evitados, como a falta de uma pergunta sobre a orientação sexual dos participantes. Apesar de não ser um dado crucial, poderia trazer uma camada a mais para a discussão. Além disso, por algum tempo, a pergunta sobre como o BL contribuiu para o processo de autodescoberta não ficou marcada como obrigatória, o que resultou em uma resposta em branco de um respondente. Por fim, seria interessante se a entrevista tivesse pelo menos um participante que tivesse respondido que o BL não contribuiu para sua autodescoberta, para uma perspectiva diferente sobre o fenômeno. Apesar de tudo, no geral, o resultado da pesquisa se mostrou bastante satisfatório.

## REFERÊNCIAS

AOKI, Deb. TCAF 2015 – Gengoroh Tagame Talks Gay Manga, “Bara,” BL and Scanlation. **Manga Comics Manga**, 2015. Disponível em: <http://mangacomics.wpengine.com/tcaf-2015-gengoroh-tagame-talks-gay-manga-bara-bl-and-scanlation/>. Acesso em: 21 jan. 2024.



YANO KEIZAI KENKYŪJO (Instituto de Pesquisa Econômica Yano). *Boys love ichiba no jittai to tenbô* (realidade e perspectivas do mercado de boys love). **X BUSINESS**, 2017. Disponível em: <https://xbusiness.jp/post/174>. Acesso em: 19 de jun. 2024.

COELHO, Alice de Aquino Moura. Quem é a fujoshi brasileira? Uma pesquisa sobre o perfil dos consumidores de Boys Love do Brasil. **Revista Multidisciplinar de Estudos Nerds/Geek, Rio Grande**, v.5, n.9, jul. - dez. 2023. p. 54-65.

DAHLAN, Hadi Akbar. The Publishing and Distribution System of Japanese Manga and Doujinshi. **Publishing Research Quarterly**, vol.38, Nº 4, p. 653-664, 2022. Disponível em: <https://link.springer.com/article/10.1007/s12109-022-09919-9>. Acesso em: 21 jan. 2024.

DENZIN, Norman K.; LINCOLN, Yvonna S. A disciplina e a prática da pesquisa qualitativa. In: DENZIN, Norman K.; LINCOLN, Yvonna S. (Orgs). **O planejamento da pesquisa qualitativa: teorias e abordagens**. Porto Alegre: Artmed, 2006.

EISENSTEIN, Evelyn. Adolescência: definições, conceitos e critérios. **Adolescência & Saúde**, Rio de Janeiro, v. 2, n. 2, jun. 2005. Disponível em: <https://pesquisa.bvsalud.org/portal/resource/pt/a-br-451>. Acesso em: 21 jan. 2024.

FUJIMOTO, Yukari. *Shônen-ai, JUNE/yaoi · BL – sorezore no koshô no seiritsu to tenkai* (*Shônen-ai, JUNE/yaoi* e *BL – estabelecimento e desenvolvimento de cada nome*). In: HORI, Akiko; MORI, Naoko (ed.). **BL no kyôkasho (livro didático do BL)**. Tóquio: Yuhikaku, 2020.

FUJIMOTO, Yukari. Transgender: Female Hermaphrodites and Male Androgyne. **U.S.-Japan Women's Journal**, Honolulu, n. 27, p. 76-117, 2004.

GIL, Antonio Carlos. Como classificar as pesquisas?. In: GIL, Antonio Carlos. **Como Elaborar Projetos de Pesquisa**. São Paulo: Atlas, 2002.

GLOBO. Dramas BL cresceram 188% no Brasil em 2022; conheça séries populares para maratona. **Revista Quem**, 2023. Disponível em: <https://revistaquem.globo.com/entretenimento/séries-e-filmes/noticia/2023/01/dramas-bl-cresceram-188percent-no-brasil-em-2022-conheca-series-populares-para-maratona.ghtml>. Acesso em: 21 jan. 2024.

KIMIE, Itakura. The Evolution of “Boys’ Love” Culture: Can BL Spark Social Change?. **nippo.com**, 2020. Disponível em: <https://www.nippon.com/en/in-depth/d00607/>. Acesso em: 21 jan. 2024.

KIRCHER, Madison Malone. 'I ship them' — the strange concept that's changing the way people talk about relationships. **Business Insider**, 2015. Disponível em: <https://www.businessinsider.com/what-shipping-means-to-teens-2015-8>. Acesso em: 21 jan. 2024.

LOURO, Guacira Lopes. A emergência do "gênero". In: LOURO, Guacira Lopes. **Gênero, Sexualidade e Educação: Uma Perspectiva Pós-estruturalista**. Petrópolis: Vozes, 1997.

MAEKAWA, Naoya. *Gay dansei wa BL wo dô yondekita ka* (como os homens gay tem lido o BL). In: HORI, Akiko; MORI, Naoko (ed.). **BL no kyôkasho (livro didático do BL)**. Tóquio: Yuhikaku, 2020.

MIRANDA, Davi. Eu Quero Ser um Cara no Mundo da Vida: luta de um homem trans por reconhecimento. **Gênero na Amazônia**, Belém, n. 22, jul./dez. 2022. Disponível em: <https://periodicos.ufpa.br/index.php/generoamazonia/article/view/13485>. Acesso em: 21 jan. 2024.



NAGAIKE, Kazumi; AOYAMA, Tomoko. What is Japanese "BL Studies?: A Historical and Analytical Overview". In: McLELLAND, Mark et al. (ed.). **Boys Love Manga and Beyond: History, Culture, and Community in Japan**. Mississippi: University Press of Mississippi, 2015.

REIS, Toni; CAZAL, Simón (org.). **Manual de educação LGBTI+**. Curitiba: IBDSEX, 2021.

Disponível em:

[https://vtp.ifsp.edu.br/images/NUGS/manual\\_d\\_e\\_educacao\\_gaylatino\\_2021\\_v\\_25\\_11\\_2021\\_-\\_WEB.pdf](https://vtp.ifsp.edu.br/images/NUGS/manual_d_e_educacao_gaylatino_2021_v_25_11_2021_-_WEB.pdf). Acesso em: 21 jan. 2024.

SCOTT, Joan. Gênero: uma categoria útil de análise histórica. **Educação & Realidade**, Porto Alegre, v. 20, n. 2, p. 71-99, jul./dez. 1995.

Disponível em:

<https://seer.ufrgs.br/index.php/educacaoerealidade/article/view/71721>. Acesso em: 21 jan. 2024.

VALENS, Ana. Welcome to the 'omegaverse,' the kinky erotica genre reimagining bodies.

**Cashmere Magazine**, 2020. Disponível em:

<https://cashmeremag.com/omegaverse-abofiction-904340>. Acesso em: 21 jan. 2024.

VASCONCELOS, Caê. Pelo 14º ano, Brasil é país que mais mata pessoas trans; foram 131 em 2022. **UOL**, 2023. Disponível em:

<https://noticias.uol.com.br/cotidiano/ultimas-noticias/2023/01/26/mortes-pessoas-trans-brasil-2022.htm>. Acesso em: 21 jan. 2024.

WELKER, James. A Brief History of Shōnen'ai, Yaoi, and Boys Love. In: McLELLAND, Mark et al. (ed.).

**Boys Love Manga and Beyond: History, Culture, and Community in Japan**.

Mississippi: University Press of Mississippi, 2015.

WELKER, James. Introduction: Boys Love (BL) Media and Its Asian Transfigurations. In: WELKER, James (ed.).

**Queer Transfigurations: Boys Love Media in Asia**. Honolulu: University of Hawaii Press, 2022.

Como citar este artigo:

OGURA, Cristhielle Tiekko. O papel dos boys love (BL) na autodescoberta de homens transgênero. **Revista Multidisciplinar de Estudos Nerds/Geek**, Rio Grande, v.6, n.10, jan-dez. 2024, p.65-80.

**Sophia Cunha Quintella**

Iniciação Científica - UFF - Universidade  
Federal Fluminense/ICEx.

E-mail: [sophiacq@id.uff.br](mailto:sophiacq@id.uff.br).

Lattes:

<http://lattes.cnpq.br/820817247336702>

**Marina de Monroe Gonçalves**

Pós-Graduada - UFABC - Universidade  
Federal do ABC.

E-mail: [monroeg.marina@gmail.com](mailto:monroeg.marina@gmail.com).

Lattes:

<http://lattes.cnpq.br/1788834542390804>

**Andréa Aparecida Ribeiro Alves**

Professor Pesquisador - UFF - Universidade  
Federal Fluminense/ICEx.

E-mail: [aaralves@id.uff.br](mailto:aaralves@id.uff.br).

Lattes:

<http://lattes.cnpq.br/5969031244402632>

Submissão: 09/04/2024

Revisão: 11/09/2024

Aprovado: 12/09/2024

Publicação: 13/09/2024

## MY HERO ACADEMIA E O ENSINO DE TERMOQUÍMICA: A ELABORAÇÃO DE UMA SEQUÊNCIA DIDÁTICA PARA VERIFICAR A EFICIÊNCIA DE ANIMES NO ENSINO DE QUÍMICA

**Resumo:** O presente artigo propõe uma análise da aplicabilidade de animes no Ensino de Química. Para isso, este trabalho foi aplicado em uma turma de Ensino Médio, verificando a execução referente ao conteúdo de Termoquímica - Processos Exotérmicos e Endotérmicos utilizando o anime My Hero Academia (Minha Academia de Heróis). Este trabalho baseou-se nos pressupostos teóricos metodológicos de Vygotsky e realizou-se por meio de uma sequência didática autoral, criada a partir das concepções de Zabala. Foi possível comprovar a eficiência do recurso didático através dos resultados obtidos durante a realização da sequência didática, da análise dos questionários aplicados e dos comentários dos estudantes. Os comentários do professor do colégio acerca do desempenho apresentado pelos estudantes após a realização da aula também corroboraram para a eficiência do recurso didático.

**Palavras-chaves:** Animes; Ensino de Química; Recurso Didático; Sequência Didática.

### Sophia Cunha Quintella

Iniciação Científica - UFF - Universidade  
Federal Fluminense/ICEx.

E-mail: [sophiacq@id.uff.br](mailto:sophiacq@id.uff.br).

Lattes:

<http://lattes.cnpq.br/820817247336702>

### Marina de Monroe Gonçalves

Pós-Graduada - UFABC - Universidade  
Federal do ABC.

E-mail: [monroeg.marina@gmail.com](mailto:monroeg.marina@gmail.com).

Lattes:

<http://lattes.cnpq.br/1788834542390804>

### Andréa Aparecida Ribeiro Alves

Professor Pesquisador - UFF - Universidade  
Federal Fluminense/ICEx.

E-mail: [aaralves@id.uff.br](mailto:aaralves@id.uff.br).

Lattes:

<http://lattes.cnpq.br/5969031244402632>

Submissão: 09/04/2024

Revisão: 11/09/2024

Aprovado: 12/09/2024

Publicação: 13/09/2024

## MY HERO ACADEMIA AND THE TEACHING OF THERMOCHEMISTRY: the development of a didactic sequence to verify the efficiency of animes in teaching chemistry

**Abstract:** *This article proposes an analysis of the applicability of anime in Chemistry Teaching. For this purpose, this work was applied to a high school class, verifying the execution regarding the content of Thermochemistry - Exothermic and Endothermic Processes using the anime My Hero Academia (My Heroes Academy). This work was based on Vygotsky's theoretical methodological assumptions and was carried out through an authorial didactic sequence, created based on Zabala's conceptions. It was possible to prove the efficiency of the teaching resource through the results obtained during the teaching sequence, the analysis of the questionnaires administered and the students' comments. The comments from the school's teacher about the performance presented by the students after completing the class also corroborated the efficiency of the teaching resource.*

**Keywords:** *Animes; Chemistry Teaching; Didactic Resource; Didactic Sequence.*



## 1. INTRODUÇÃO

Antes mesmo das complicações geradas pela pandemia de Covid-19, inúmeras transformações vinham ocorrendo no ensino por meio do uso de novas tecnologias, com o objetivo de torná-lo menos tradicional e expositivo (Aragão; Silva, 2018; Prais; Rosa, 2017). Isto pode ser observado em artigos e estudos publicados na área da educação, mesmo havendo relutância por parte de professores e educadores de seguirem novos modelos e se atualizarem em seu modo de atuação (Lima; Pimenta, 2006). Porém, após a pandemia, as instituições de ensino repensaram o modo como atuavam, e procuraram outros meios para contornar a questão metodológica e educacional.

Com a suspensão das aulas presenciais, foi necessário o uso de tecnologias digitais, como aulas virtuais e palestras ao vivo (lives), para que as práticas educacionais continuassem a acontecer mesmo durante a quarentena (Oliveira, 2022; Cunha, 2021). Essa transição se deu de diversas formas, variando de estado para estado. Em alguns lugares houve o uso do WhatsApp para o envio de atividades e comunicação entre professores e alunos (Bernardin et al, 2022), em outros, as aulas foram realizadas por meio de plataformas como o Google Meet, Teams ou Zoom, refletindo a adaptação das instituições de ensino às necessidades e realidades locais durante a pandemia, buscando garantir a continuidade do aprendizado (Pantoja Corrêa; Brandemberg, 2020).

Notou-se, então, um crescente desinteresse por parte dos estudantes nas aulas realizadas durante a quarentena, além da dificuldade de acessos à internet. Essa situação, piorou bastante durante o período pandêmico, e infelizmente persiste até os dias de hoje, mesmo após o retorno ao ensino presencial. Nesse contexto, e com o objetivo de preencher lacunas geradas pelo ensino tradicional, pensou-se na utilização de recursos didático-pedagógicos, mais especificamente o uso de animes no ensino

de Química.

Os animes (ou animês) são animações japonesas que ganharam - e ainda ganham - cada vez mais destaque entre o público adolescente e jovem. Eles estão presentes em plataformas de streaming acessíveis, as quais apresentaram um crescimento de acesso durante o período pandêmico (2020 – 2022) (Lourenço; Krakauer, 2021). Além disso, essas obras possuem enredos com alto potencial em relação às discussões acerca dos conteúdos de Ciências da Natureza/Química, e podem ser utilizadas e consideradas uma boa opção no ensino nessa área, motivando o interesse do telespectador ao mesmo tempo em que auxiliam no processo de ensino e aprendizagem (Barros et al., 2020).

O crescente uso dos animes em sala de aula pode ser explicado pelo fato de serem um recurso audiovisual de fácil acesso e apresentarem, frequentemente, presença na vida cotidiana dos estudantes. Eles podem ser classificados como recurso didático motivador, pois é considerado uma forma de lazer e entretenimento. Isso faz com que seja possível evidenciar que o “saber químico” está presente em todos os âmbitos sociais, não apenas ligado ao ambiente formal de aprendizagem (Gonçalves; Alves, 2021).

Vygotsky (2001) relata que o meio ao qual o estudante está inserido é forte responsável pelo início do seu conhecimento, ou seja, a aprendizagem é influenciada pelo meio social do estudante. Assim, utilizar assuntos que estão presentes no dia a dia dos mesmos, como animações, pode aumentar o interesse e a dedicação deles para com a disciplina de Ciências da Natureza/Química, contribuindo e facilitando o entendimento de conceitos teóricos e promovendo uma melhor visualização do conteúdo científico.

Considerando como critério principal o gênero de interesse dos estudantes, o anime selecionado foi o My Hero Academia (Minha Academia de Heróis), que se passa no mundo moderno, no qual a maior parte da população



possui poderes (denominando individualidades). Algumas dessas pessoas, com a ajuda de suas individualidades, têm a possibilidade de se tornarem heróis profissionais e defenderem o mundo dos vilões (Fraiha, 2024). O enredo principal foca em um garoto que não possui poderes, mas sonha em um dia se tornar um grande herói. No decorrer do anime o personagem faz amigos, que o acompanham durante a sua jornada, sobretudo momentos na escola de heróis onde ele estuda (Fraiha, 2024). Na Figura 1 há o pôster de divulgação do anime My Hero Academia.



**Figura 1.** Pôster de divulgação do anime My Hero Academia. Fonte: Fraiha, 2024.

## 2. OS PRESSUPOSTOS DE ZABALA PARA UMA SEQUÊNCIA DIDÁTICA

Segundo Zabala (1998, p.18), Sequência Didática (SD) se define por:

um conjunto de atividades ordenadas, estruturadas e articuladas para a realização de certos objetivos educacionais, que têm um princípio e um fim conhecidos tanto pelos professores como pelos alunos (...).

Com base nesta definição, uma SD pode ser autoral, no entanto ela deve seguir critérios de organização, considerando seu planejamento, aplicação e avaliação. Todos os detalhes precisam ser bem planejados para que seja realizada com êxito, e devem-se levar em conta os diálogos e interações em sala de aula, observando a influência do tema para os envolvidos na SD, bem como o papel de todos em relação ao que foi planejado (Ugalde; Roweder, 2020).

De acordo com Zabala (1998), os conteúdos são divididos em quatro: factuais, conceituais, procedimentais e atitudinais. Os conteúdos factuais são focados em fatos ou dados concretos e singulares, que envolvem o exercício da memorização e repetição. O estudante assimila o conteúdo sem que seja necessária uma compreensão mais profunda sobre o assunto. Já nos conteúdos conceituais, demanda-se que o estudante tenha uma maior compreensão e reflexão sobre os assuntos apresentados, tornando assim os conceitos mais abstratos. É através dos conteúdos procedimentais que são colocados em prática os conhecimentos provenientes dos conteúdos conceituais. Trata-se de uma sequência ordenada onde se realizam atividades progressivas nas quais os estudantes aplicarão os conhecimentos previamente adquiridos, até que seja possível o domínio do conteúdo (Zabala, 1998).

Por último, os conteúdos atitudinais tratam-se de atitudes, valores e normas compartilhadas através dos tipos de relações que se estabelecem entre professor e estudante, entre os próprios alunos e entre os membros da equipe docente (Zabala, 1998), de forma que faça diferença na vida do aluno, para que o mesmo possa exercer sua função de cidadão.

## 3. O USO DE ANIMES NA EDUCAÇÃO E NO ENSINO DE QUÍMICA

O ensino no Brasil, em sua grande parte, utiliza a abordagem expositiva, na qual o professor apresenta os conteúdos teóricos e os estudantes absorvem e reproduzem as informações. Embora essa metodologia permita a transmissão eficiente de conhecimento, ela não promove um envolvimento mais profundo dos estudantes em seu próprio aprendizado, dificultando a capacidade de pensar criticamente sobre os temas abordados e de promover tomadas de decisão (Andreato, 2019).

Idealmente o professor deve atuar como um mediador do processo ensino aprendizagem e não de detentor do conhecimento. O corpo docente como um todo, deve valorizar os



conhecimentos prévios do estudante, trabalhar a partir deles e estimular as potencialidades, possibilitando a este estudante superar suas capacidades e ir além ao seu desenvolvimento e aprendizado (Coelho; Pisoni, 2012).

Desta forma, o professor é responsável por criar liames entre todas as fontes, estabelecendo um terreno de sustentação para o desenvolvimento das capacidades globais do aluno: ele é o responsável por auxiliar nos processos de significação dos conteúdos (Chiovatto, 2000, p. 3).

Assim, idealizou-se em associar o Ensino de Química a algo que esteja presente no cotidiano dos estudantes, e que aguce o interesse e participação deles. Os desenhos animados são um tipo de recurso audiovisual disponibilizado geralmente na televisão (TV aberta e/ou fechada) ou online e estão presentes no dia a dia deles como uma forma de lazer e entretenimento (Gonçalves; Alves, 2021).

Para definir anime, Santoni (2017, p.11) diz que:

os animes ou animês são desenhos animados nipônicos com características e estilos próprios. São bastante focados em movimentações: há muitas cenas de combate, os personagens movem-se muito rápido, trocam dez socos ou mais em um ou dois segundos. Há, também, muito brilho devido aos poderes e raios lançados pelos personagens.

Apesar de interessante, alguns cuidados devem ser tomados ao utilizar novos recursos didáticos durante as aulas. É essencial que o professor esteja preparado, capacitado e que tenha criatividade para explorar os recursos a sua disposição. É papel do professor planejar para que a aplicação dos recursos não se torne apenas uma ação recreativa, e que estes sejam usados dentro do processo de ensino e aprendizagem, contribuindo para a assimilação do conteúdo ministrado na disciplina por parte dos estudantes (Silva et al., 2012).

Os animês relacionam-se com os alunos de modo que se constitui em um espaço para o desenvolvimento do lúdico, servindo para

as interações, as descobertas, investigações acerca das informações veiculadas e no processo de ensino-aprendizagem na disciplina de ciências (Rodrigues; Rocha, 2018, p. 2).

Portanto, o uso desses recursos tem como objetivo buscar o interesse dos estudantes ao mesmo tempo em que cria um ambiente de conforto por ser algo do dia a dia deles. Os animes acabam por prender a atenção dos estudantes, visto que tornam as aulas mais atrativas e eficazes (Santos et al., 2021).

No anime selecionado neste documento, os personagens são estudantes da mesma escola de heróis, e objetivam se tornarem heróis profissionais, utilizando suas habilidades para salvar as pessoas dos criminosos - chamados vilões. O personagem tratado durante a aula se chama Todoroki Shoto e é filho de um herói famoso (Figura 2). Sua individualidade permite que ele tenha poderes de fogo do lado esquerdo do seu corpo e de gelo do lado direito (My Hero Academia wiki, 2018). Esses poderes do personagem tornam possíveis as correlações dos poderes de gelo com processos endotérmicos e os poderes de fogo com processos exotérmicos do conteúdo de Termoquímica.

Então, considerou-se o corpo do Todoroki Shoto como um sistema e o ambiente ao seu redor como a vizinhança. Ao produzir gelo, Todoroki absorve energia das moléculas de água presentes no ar, fazendo com que as mesmas mudem de estado físico. Isso ocorre devido à transferência de calor do ambiente - vizinhança - corpo do herói - sistema (Martins et al, 2016). Para a produção de fogo, utilizou-se o triângulo do fogo durante a discussão, sugerindo que o herói contribui tanto para a energia de ativação (calor - processo exotérmico) quanto para o combustível (Macedo; Silva, 2024).



**Figura 2.** Todoroki Shoto utilizando seus poderes.  
Fonte: My Hero Academia wiki, 2018.

A ideia de conciliar o anime com o ensino já foi anteriormente utilizada em artigos recentes. Barros et al. (2020), pesquisou-se o potencial didático de animes como Doctor Stone (Doutor Pedra), FullMetal Alchemist (O Alquimista de Aço) e Isekai Cheat Magician (Mago Trapaceiro de Outro Mundo) no Ensino de Química. Estes animes foram selecionados pelos autores, pois abordam, de diversas formas, conteúdos de propriedades químicas, cada um de forma diferente. Os autores realizaram um levantamento de literatura sobre alguns episódios de cada anime, explorando conteúdos como propriedades periódicas, leis ponderais, termodinâmica, entre outros, possibilitando a criação de problemas relacionando ao enredo dos animes e as temáticas químicas.

Diferente do trabalho anterior, Santos e Meneses (2019) focam na pesquisa e na aplicação do potencial didático dos animes por meio de um levantamento de literatura. Nesta pesquisa, os autores utilizaram um episódio do anime Pokémon para explorar conteúdos – corrente elétrica, condutores, semicondutores e não condutores elétricos, ondas mecânicas e eletromagnéticas, soluções eletrolíticas, ligações químicas, íons e dissociação iônica – das disciplinas de Física e Química. A pesquisa ocorreu em uma turma de 9º ano do ensino fundamental II, contando com a participação de 15 estudantes na faixa etária de 13 a 14 anos. Observou-se uma boa aceitação do tema por parte da turma, o que contribuiu para que os resultados se mostrassem positivos.

Já para o ensino de Ciências, destaca-se o trabalho de Torres et al. (2021), que utilizou o anime Cells at work! (Células ao trabalho!) para abordar conceitos científicos referentes à função de diferentes células no corpo humano, utilizando-se de uma linguagem lúdica. Foram abordados conteúdos de microbiologia, imunologia, oncologia e parasitologia, com um enredo que consiste nos sistemas de defesa do organismo enfrentando agentes invasores. Torres et al. (2021) afirmam que a utilização de animes durante o trabalho recebeu bastante aceitação por parte dos estudantes, contribuindo para que desenvolvessem uma postura mais crítica e na facilitação da aprendizagem dos conceitos.

Outro trabalho relevante sobre o potencial didático dos animes no ensino de Química através da aplicação de uma SD foi de Gonçalves e Alves (2021) que revisaram o potencial de alguns animes, relacionando-os com os conceitos científicos indicados dentro das competências dispostas pela Base Nacional Comum Curricular (BNCC). Após esta etapa, as autoras aplicaram uma sequência didática nomeada “Química Nuclear”, influenciada pelos três momentos pedagógicos de Demétrio Delizoicov, José André Angotti e Marta Maria Castanho Almeida Pernambuco (2002), utilizando-se de trechos dos animes Hidashi no Gen (Gen Pés Descalços) e Hunter x Hunter (Caçador x Caçador). A aplicação foi feita em um Colégio Estadual e os resultados mostraram-se positivos, evidenciando que as aulas foram mais dinâmicas e interessantes, facilitando assim o entendimento dos alunos acerca dos assuntos científicos.

Logo, é possível observar a diversidade de obras que podem ser utilizadas como recurso didático no ensino de Ciências da Natureza/Química, em especial, no ensino de Química. Nesse sentido este trabalho visou avaliar o potencial e a eficiência do anime My Hero Academia (Minha Academia de Heróis) na aprendizagem dos conceitos de termoquímica, por meio do feedback dos alunos, exercícios e questionários, utilizando uma SD autoral.



## 4. METODOLOGIA

De acordo com as aulas observadas durante o estágio em turmas de segundo ano do Ensino Médio de um Colégio Estadual de Volta Redonda - RJ notou-se a predominância do estilo tradicional expositivo, raramente utilizando-se de recursos didáticos diferentes e de aulas dialogadas. Nesse contexto e em consonância com o documento da BNCC, foi elaborada aulas que englobassem habilidades presentes nas três competências da área de Ciências da Natureza e suas Tecnologias no Ensino Médio, e as habilidades EM13CNT101, EM13CNT201, EM13CNT203, EM13CNT306, às quais recomendam um ensino onde é possível analisar transformações em sistemas, que envolvam energia, relacionando seus impactos e consequências nos seres vivos, de modo a gerar previsões sobre como isto reflete em situações cotidianas e o uso de dispositivos digitais como auxílio na execução da aula (Brasil, 2018).

Então, elaborou-se uma Sequência Didática (SD) autoral, conciliando trechos de vídeos do anime My Hero Academia, e estes foram apresentados durante as aulas com os conteúdos de Termoquímica - Processos Exotérmicos e Endotérmicos – sendo utilizado 2 horas/aula (h/a). Posteriormente, os trechos foram disponibilizados para os alunos através do Google Drive.

Objetivou-se desenvolver aulas dialógicas, as quais os estudantes pudessem participar de seu próprio aprendizado. Assim, o diálogo em sala de aula foi priorizado, de modo a contribuir para que o estudante buscasse relações entre os trechos de vídeo e os acontecimentos de seu cotidiano para analisar criticamente os processos envolvidos nas aulas. Assim as aulas foram focadas em debates e discussões, e as etapas da sequência didática estão descritas a seguir.

### 4.1 Pré-Sequência Didática (1º Momento)

Elaborou-se um questionário (anônimo) a fim de descobrir o interesse e se os animes real-

mente estão presentes no cotidiano dos estudantes, assim como definir quais gêneros eles tinham mais afinidade. Esse questionário foi aplicado aproximadamente duas semanas antes da data prevista para a realização das aulas. A turma possuía 33 estudantes no total, sendo que 29 estavam presentes no dia das aulas; e a faixa etária dos estudantes presentes estava entre 15 a 17 anos - informação cedida pelo professor. O questionário continha as seguintes perguntas:

1) Você sabe o que são animes?

2) Você assiste animes? Quais?

3) Acha que existe alguma ligação entre animes e a matéria de Química? Se sim, consegue dar um exemplo?

4) Algum professor já usou animes em aula? O que acharia se os animes fossem usados para explicar um conteúdo químico? Seria interessante?

O questionário teve como intuito nortear o planejamento da aula e verificar o interesse no tema e no anime My Hero Academia que seria utilizado.

### 4.2 Sequência Didática (2º Momento)

Inicialmente, foi realizada uma discussão a fim de situar e contextualizar os estudantes quanto ao anime que seria utilizado nas aulas, citando os pontos importantes sobre o universo e a história do personagem Todoroki Shoto do anime My Hero Academia (Minha Academia de Heróis). Logo após, foram apresentadas cenas previamente selecionadas e editadas do anime escolhido, mostrando em detalhes os dois trechos dublados do vídeo - trecho de 1min56 do episódio 8 - “A Linha de Largada do Bakugou” da primeira temporada (início e fim a 8 min e 9 min 56 s) e trecho de 3 min 50 s do episódio 10 - “Shoto Todoroki: A Origem” da segunda temporada (início e fim a 16 min 47 s e 20 min 37 s) - indicados para o público alvo.



Em seguida, houve diálogos entre a licencianda e os estudantes sobre os trechos apresentados, e com o surgimento de dúvidas, questões e problemas relacionados com o tema. Então foi feito o questionamento principal: “Como funcionam os poderes do personagem?”. Esse e os questionamentos relacionados, que surgiram durante a discussão, tiveram como finalidade verificar se eles conseguiam relacionar os trechos de vídeo com os conceitos de Química que seriam explorados durante as aulas e/ou com acontecimentos presentes no cotidiano.

Em seguida foi realizada a exposição dos conceitos teóricos de Química envolvida nas cenas mostradas, trabalhada por meio de slides, com imagens e situações cotidianas para um maior entendimento e melhor associação dos conceitos de energia, calor e temperatura, aprofundando em assuntos como transferência de calor entre sistema e vizinhança, diferença entre calor e temperatura e processos exotérmicos e endotérmicos, entre outros. Durante a exposição foi possível criar momentos de discussão e esclarecimento das dúvidas dos estudantes, tornando a aula bastante dialógica. Após, relacionou-se os poderes do personagem do anime My Hero Academia com os conceitos de processos exotérmicos e endotérmicos, e por fim, foram selecionados e aplicados alguns exercícios sobre termoquímica, que foram de múltipla escolha. Eles foram corrigidos ao final da aula, com discussão sobre as alternativas de cada questão.

### 4.3 Pós-Sequência Didática (3º Momento)

A verificação da SD e do uso do anime foi feita durante e após a realização das aulas. A coleta de dados teve como base as observações feitas durante a aplicação da metodologia e dos resultados obtidos por meio dos exercícios. Elaborou-se outro questionário (anônimo) com perguntas ligadas à aplicação da aula, o qual foi distribuído aproximadamente uma semana após as aulas da SD, com as questões a seguir.

1) O que você achou da aula?

2) O anime lhe auxiliou na compreensão do conteúdo? Comente.

3) Você acha que aulas neste formato são mais interessantes? Comente o que mais gostou e o que não curtiu.

4) O uso de animes fez com que você tivesse mais interesse na Química? Comente.

5) Deixe aqui outras opiniões e sugestões sobre a aula.

Após, realizou-se a análise dos registros. Os questionários iniciais e finais tiveram como finalidade identificar os conhecimentos prévios dos alunos quanto aos animes e se os animes serviram como motivador para o ensino, respectivamente. As informações necessárias para identificar se o aprendizado de termoquímica ocorreu, foram reunidas por meio dos exercícios finais e pelos questionários diagnósticos do professor da disciplina.

## 5. RESULTADOS E DISCUSSÕES

A Sequência Didática (SD) foi elaborada, executada e analisada, conforme descrito no tópico anterior, com o auxílio do Professor da disciplina de Química do colégio Estadual. A seguir serão apresentados os dados obtidos da turma do segundo ano do Ensino Médio envolvida neste trabalho.

### 5.1 Pré-Sequência Didática (1º Momento)

Na Pré-Sequência Didática (1º Momento) foi aplicado o questionário inicial e discutido sobre o anime My Hero Academia para abordar o conteúdo de Termoquímica. Segundo Coelho e Pisoni (2012), o desenvolvimento do aluno é um processo contínuo de aquisições adicionando novos conceitos aos que já lhe são familiar. Assim, utilizando animes como ferramenta didática, é possível reestruturar os conhecimentos prévios e específicos que os estudantes já possuem, através dos animes presentes em seu cotidiano,



ligando-os aos conhecimentos científicos de Química explorados durante a SD.

Conforme analisado no questionário inicial - descrito no tópico de metodologia - a maioria dos estudantes presentes (eram 29) sabiam ou já tinham ouvido falar do termo “anime”, sendo exceção apenas três estudantes. Dentre os 26 estudantes que conheciam o termo, 61,54% assistiam com frequência, citando My Hero Academia, Dragon Ball, Naruto, One Piece, Doctor Stone e outros. Notou-se que a maior parte dos animes citados nas respostas englobava animes do gênero shounen, com apenas algumas exceções, o que contribuiu para reforçar a importância de utilizar um anime que não fuja dos interesses dos estudantes. Os animes shounen se caracterizam geralmente por ressaltarem batalhas e cenas de ação, assim como personagens que apresentam diferentes habilidades (Andrade; Miranda, 2021). Por vezes, esses poderes podem ser relacionados com conteúdos químicos, o que facilita o seu uso do anime como recurso didático no Ensino de Química.

Grande parte - aproximadamente 45% - conhecia o personagem Todoroki Shoto e o anime My Hero Academia. Para Vygotsky (2001), a utilização de algo presente no cotidiano pode contribuir para gerar maior interesse, ligando o lazer aos conceitos trabalhados dentro da sala de aula. Muitos estudantes ficaram incertos sobre a relação entre animes e os conteúdos de Química, devido ao fato de não acompanharem ou não assistirem com frequência. Outros usaram os poderes dos personagens como argumento para confirmar a relação de animes com os conteúdos de Química, e deram exemplos anteriormente vistos, como Doctor Stone (Doutor Pedra). Um dos estudantes expressou acreditar que certos animes podem ter ligação com a Química e outros não.

Em relação à pergunta sobre a utilização de animes durante as aulas, todos os 29 estudantes concordaram nunca ter presenciado um professor utilizando animes em aula, porém

a maioria - 68,96% - expressou que seria interessante e outros - 17,24% - não. Uma terceira parte - 13,80% - não soube responder. Os primeiros argumentaram que seria uma aula mais interessante por utilizar algo que ajudaria na explicação, facilitando a assimilação e a aprendizagem do conteúdo. Os segundos relataram que acabaria sendo desinteressante para os que não gostam de animes, e a falta de contexto poderia atrapalhar. Os últimos apontaram que seria algo diferente, o que tornaria interessante, mas dependendo do contexto eles preferiam uma aula tradicional.

Ainda foram observadas algumas exceções, visto que nem todos os estudantes gostavam de animes ou assistiam com frequência. Alguns relataram preferir aulas expositivas tradicionais, o que pode partir do fato de preferirem algo mais familiar, sem a necessidade de interação e/ou participação ativa em seu próprio processo de aprendizagem, assim como relatam Silveira et al. (2021).

## 5.2 Sequência Didática (2º Momento)

No segundo momento, perguntou-se aos estudantes se conheciam o anime My Hero Academia, visando confirmar o interesse no tema e explorar os conhecimentos prévios deles, assim como tornar a aula mais interativa, mesmo que os resultados da pergunta já tivessem sido analisados durante o questionário inicial. A maioria informou conhecer o anime em questão, mas nem todos o tinham assistido. Assim, com o objetivo de situar e contextualizar os estudantes que tinham pouco ou nenhum conhecimento sobre o anime e seu personagem, foi informado sobre a trama principal e um pouco da história do personagem Todoroki Shoto. Logo em seguida, foram apresentados dois trechos de vídeo dublados do anime My Hero Academia - conforme citado no tópico da metodologia - sobre as habilidades do personagem supracitado.

É importante ressaltar que, durante o questionário inicial, a turma ficou dividida quanto a possível inserção de animes no Ensino de Química. Alguns estudantes citaram os



possíveis problemas gerados por uma falta de contextualização e outros comentaram o desinteresse pelo tema. No entanto houve aceitação do tema após a exposição do vídeo, principalmente por parte dos estudantes que não estavam confortáveis com a utilização do recurso. Isso pode ter ocorrido devido à contextualização realizada no início da aula, buscando explicar a trama principal e familiarizar os alunos acerca do personagem selecionado. Também pode ser decorrente da visão anti pré-conceito, pois muitos jovens e adultos ainda consideram animes e desenhos no geral como sendo algo voltado apenas para o público infantil, sem apresentar relevância acadêmica (Carvalho, 2007).

Outra possibilidade foi o fato de os estudantes estarem acostumados ao ensino tradicional expositivo, no qual professor e alunos já possuem atuações definidas; sendo que estes últimos possuem comportamento passivo, sem a possibilidade de opinarem e sem participarem de seu próprio aprendizado (Castro et al., 2015).

Então foi trazido o questionamento principal: “Como funcionam os poderes do personagem?”, buscando explorar se os estudantes conseguiam observar alguma ligação entre as habilidades do personagem mostradas no vídeo e o conteúdo de Química. Eles demonstraram ter bom domínio, a partir de seus conhecimentos prévios, citando a mudança de estado físico da água e o calor do fogo. No entanto, não foi apresentada uma relação direta dos poderes do personagem com os conceitos de termoquímica.

Esta discussão inicial possibilitou um ambiente mais descontraído, estimulador e desafiador, o que contribuiu para que os estudantes se sentissem mais confortáveis e facilitasse a explanação de seus conhecimentos prévios e específicos, conforme também observado por Almeida (2022).

Observou-se que, durante a execução da SD, as respostas dos estudantes foram mais

detalhadas em relação às respostas obtidas no questionário inicial. Isso sugere que eles se sentiram mais à vontade no ambiente proporcionado pela SD, mencionando, por exemplo, o calor gerado pelo poder de um personagem e a mudança de estado físico da água durante a formação do gelo. Para o bom desempenho da SD é fundamental que o professor tenha uma boa compreensão dos conhecimentos prévios e específicos dos estudantes, de modo que possa atuar na Zona de Desenvolvimento Proximal (ZDP), estimulando seu desenvolvimento interno (Ivic, 2010).

Em seguida, por meio de slides apresentados no datashow utilizando o aplicativo PowerPoint (ppt), foram discutidos os conceitos teóricos de Termoquímica. Iniciou-se com uma introdução ao conteúdo, explorando conceitos de variação de entalpia. Logo após, foram diferenciadas as definições de calor e temperatura, assim como os processos exotérmicos e endotérmicos. Durante a apresentação também foram explorados acontecimentos do cotidiano dos estudantes, como o preparo do alimento - ligado aos conceitos de combustão - e a fotossíntese das plantas. Abordaram-se, também, os conteúdos de unidades de calor, calorímetro, caloria (cal), joule (J) e o Sistema Internacional de Unidades (SI), e variação de entalpia ( $\Delta H$ ) de maneira mais aprofundada, utilizando-se de vários exemplos de reações exotérmicas e endotérmicas.

Durante a explicação de variação de entalpia ( $\Delta H$ ), alguns estudantes apresentaram dúvidas, tornando necessário voltar em alguns conceitos e cálculos. Ainda abordou-se um pouco mais sobre o Sistema Internacional de Unidades, pois os alunos não lembravam muito bem sobre seu significado e propósito.

É comum que a aprendizagem de Termoquímica no Ensino Médio seja um desafio para os estudantes, pois os conteúdos se mostram deveras abstratos e os conceitos de absorção e liberação de energia, assim como a diferença entre calor e temperatura são por vezes



confundidos entre si. Outro ponto importante, defendido por Pereira (2019), é a relação entre esses conceitos e os fenômenos do cotidiano, o que nem sempre é trabalhado na escola básica, sendo, por vezes, promovida a memorização de conceitos. Por meio da SD aplicada, foi possível observar esta confusão inicial de conceitos, assim como o avanço da compreensão dos conceitos pela turma.

Observou-se que, por meio de um ensino mais lúdico e visual, foi possível uma aprendizagem mais dialógica e interativa na turma em questão. Essa conclusão foi alcançada a partir das observações realizadas durante as aulas e das respostas dos questionários preenchidos pelo professor após a Sequência Didática. Verificou-se, também, que os estudantes apresentavam um maior engajamento conforme o surgimento de discussões e esclarecimento de dúvidas, promovendo um ambiente acolhedor, onde eles pudessem se expressar e comentar a relação entre os conceitos apresentados e acontecimentos do cotidiano, citando seus próprios exemplos como contribuição para o diálogo.

A utilização do anime como ferramenta didática, obteve-se melhor visualização, por parte dos estudantes, dos fenômenos com a Termoquímica. Porém, é importante ressaltar que o uso do anime como recurso didático tem como objetivo facilitar e auxiliar na compreensão da disciplina, ou seja, este recurso deve servir como modelo ou analogia, sem que haja uma relação literal e real com o conteúdo químico. Caso isso não seja feito, o professor pode reforçar assimilações inadequadas, levando à formação de obstáculos epistemológicos (Bachelard, 1996). Importante sempre pontuar que o uso da temática é uma correlação didática e não científica.

Segundo Bachelard (1884-1962), a utilização destes recursos didáticos não deve ser condenada, mas é importante que os professores tenham plena consciência da forma correta de utilização, de modo a não contribuir para a formação e/ou reforço de obstáculos

epistemológicos, vinculados a concepções errôneas da ciência (Trindade; Nakashima; Andrade, 2019).

Ao final da apresentação, foi abordado novamente o questionamento inicial. Neste momento as respostas foram mais completas, e a maior parte da turma - 92% - se prontificou a responder, relacionando as habilidades de fogo do personagem com processos exotérmicos e as habilidades de gelo com processos endotérmicos. Na parte onde foi utilizado o triângulo do fogo, como a animação não deixava claro o que era usado como combustível, foi aproveitado para levantar outro questionamento em sala, onde os alunos participaram tentando descobrir e citando exemplos de possíveis combustíveis na reação de combustão.

Por fim, aplicou-se, utilizando de slides, cinco exercícios sobre o tema trabalhado. Após o tempo disponibilizado para que os estudantes copiassem e respondessem aos exercícios, eles foram corrigidos em sala de aula. Houve bastante participação dos estudantes durante a correção dos exercícios, e observou-se empolgação à medida que eles acertavam as respostas. Então foi possível observar o avanço dos alunos na compreensão dos conceitos de Termoquímica trabalhados durante as aulas, assim como o papel de auxílio dos trechos do anime. Observou-se que cerca de 80% dos estudantes acertaram todos os exercícios ao final. Os outros apresentaram dúvidas na interpretação de alguns enunciados, que foram sanadas durante a correção. Os exercícios utilizados estão disponíveis através do link: <https://drive.google.com/file/d/1IHXxrj3lyrstX8fkIophuCN0QkYw8OLn/view?usp=sharing>.

Após as aulas, os estudantes fizeram comentários positivos sobre as interações e o diálogo em sala de aula, e a sondagem sobre os conhecimentos prévios e específicos, o que mostra ser indispensável que a escola valorize esses conhecimentos iniciais dos estudantes e trabalhe em cima deles, relacionando-os aos conhecimentos científicos a serem apresentados em sala de aula (Vygotsky, 2001). Também foi



comentada, pelos estudantes, a contextualização feita no início da aula, abordando o enredo do anime e a história do personagem escolhido, para aqueles estudantes que não tinham familiaridade com o tema, algo necessário para que os vídeos não os confundissem. É indicado que, antes da apresentação de vídeos, deva-se haver uma preparação dos estudantes, propondo discussões e apontando orientações importantes. É possível também o levantamento de um contexto histórico/político/social, que reflita o conteúdo do vídeo (Gonçalves; Alves, 2021).

Por meio da SD apresentada, foi possível trabalhar os quatro conteúdos descritos por Zabala: factuais, conceituais, procedimentais e atitudinais. Os estudantes trabalharam os conteúdos factuais por meio dos conceitos de Termoquímica, onde foi trazido informações acerca da história e da utilidade destes conceitos em seu cotidiano. Logo após, foram os conteúdos conceituais, através da compreensão e assimilação destes conceitos utilizando-se do anime como ferramenta facilitadora. Com os trechos de anime exibidos como exemplo, foi possível que os estudantes pudessem observar e compreender, de modo mais lúdico, como o conteúdo de Termoquímica funciona, possibilitando que eles relacionem com outros acontecimentos e exemplos do cotidiano no qual estão inseridos.

Os conteúdos procedimentais foram observados, na prática, através da SD autoral, de forma ordenada e progressiva, envolvendo e desafiando cada vez mais os alunos a relacionarem o tema aos conteúdos trabalhados. Durante a SD, foram estabelecidos também diálogos e questionamentos, tentando gerar cada vez mais discussões entre estudante-estudante e professor-estudante sobre os assuntos da termoquímica, estabelecendo uma relação com os conteúdos atitudinais.

Monteiro, Castilho e Souza (2019) relatam que a SD é uma ferramenta eficaz no ensino, pois permite que os estudantes trabalhem e discutam temas relevantes, de acordo com os objetivos de aprendizagem definidos pelo

professor. Ainda ressaltam que as atividades podem ser planejadas com base no conhecimento prévio dos estudantes, aumentando gradualmente a dificuldade, tornando possível uma transformação gradual dos conhecimentos pelos sujeitos.

### 5.3 Pós-Sequência Didática (3º Momento)

No pós-Sequência Didática, após o recolhimento e análise dos questionários finais, notou-se que todos os estudantes presentes - 29 - classificaram o tema da aula como legal e divertido, expressando uma opinião positiva sobre a experiência. Alguns estudantes comentaram ter sentido maior proximidade e animação com a disciplina de Química, pois já se interessavam pelo tema e tinham observado a presença de conteúdos de outras disciplinas em diferentes animes.

A maioria, 85,18%, afirmou que a utilização do anime auxiliou na compreensão do conteúdo, pois o tornou mais visual e deixou a aula mais dinâmica. Os estudantes argumentaram que a representação do conteúdo de maneira mais lúdica e exemplificada acabou tornando o conteúdo de Termoquímica mais fácil de ser aprendido. Como o personagem utilizado ilustrou bem a questão de liberação e absorção de energia presentes no conteúdo de Processos Exotérmicos e Endotérmicos, isto acabou auxiliando na compreensão dos processos estudados. Por meio do uso dos trechos de vídeo, é possível a utilização de diversas formas de expressão, como imagens e sons, o que acaba facilitando a construção de conhecimento dos estudantes (Silva; Leite; Leite, 2016). Um estudante, apesar de não gostar de animes, expressou ter achado a aula atrativa. O restante da turma negou, alegando não gostar de animes, entretanto alguns disseram que notaram o interesse de seus colegas e não se importavam de ter outras aulas parecidas.

Quanto à pergunta sobre a preferência das aulas neste formato, a resposta positiva foi de consenso geral. Argumentaram que aulas assim são mais divertidas e diferentes por



mudarem os estudantes de ambiente e pela utilização de recursos digitais, fugindo um pouco da rotina. As tecnologias de Informação e Comunicação (TIC) permitem que a aprendizagem possa ocorrer em diferentes espaços e maneiras, não sendo confinada apenas ao ambiente escolar. O professor pode apropriar-se de ambientes virtuais, a fim de que a construção de conhecimento se torne mais aberta, integrada e multissensorial, consequentemente tornando-a mais atraente e complexa (Reis; Leite; Leão, 2021).

De acordo com a pesquisa de Gonçalves e Alves (2021), os estudantes participantes manifestaram ter achado as aulas mais divertidas, devido ao uso de animes, às explicações dinâmicas e ao uso de slides, auxiliando na compreensão do conteúdo abordado - Química Nuclear - e facilitando o entendimento. Em outro trabalho, realizado por Santos e Meneses (2019), os estudantes alegaram que a aula saiu da rotina e se tornou menos tradicional, resultando em uma aula diferente e divertida, onde foi possível não apenas compreender o conteúdo, como também relacioná-lo ao anime e a acontecimentos do cotidiano.

Na turma deste trabalho, 81,48% dos estudantes afirmaram que o tema utilizado gerou interesse na disciplina de Química. Muitos disseram ser devido ao fato de gostarem de animes ou do tema ter tornado o conteúdo mais fácil de compreender. Alguns disseram já gostarem bastante de Química, e que o tema apenas aumentou o interesse que já possuíam. Um dos estudantes até mesmo expressou ter mais vontade de cursar Química na faculdade. Os outros estudantes alegaram não ter interesse na disciplina de Química e nem em animes, dizendo que a aula não influenciou, apesar de terem achado o tema interessante.

Após o feedback dos estudantes sobre a SD e o recurso didático, foi elaborado um questionário para obter o diagnóstico do Professor sobre a turma, focando os dados em comentários relacionados às notas, ao

rendimento, ao comportamento, à participação e ao interesse da turma. Considerando a resposta do professor, a turma apresentou um aumento expressivo nas notas, conseguindo melhorar o desempenho em relação ao bimestre anterior. Isto pode ser explicado pelo uso de tema que, sendo do interesse dos estudantes, acaba por tornar as aulas mais atrativas e eficazes. As aulas conseguem prender a atenção dos estudantes, fazendo com que eles tenham maior motivação para compreender o conteúdo apresentado (Santos et al., 2021).

Quanto ao rendimento, o professor destacou que a turma teve um bom rendimento, com 80% dos estudantes apresentando notas acima da média, levando em conta as avaliações, relatórios, trabalhos e exercícios. A turma não apresentou melhora no comportamento, pois segue sendo agitada, dificultando na realização das aulas, porém apresentou maior participação após a SD. Foi descrito pelo professor que eles se tornaram mais participativos e questionadores. Ao longo da realização da aula, criou-se uma relação entre professor-estudante e estudante-estudante, que acabou se estendendo para aulas posteriores. Houve o estabelecimento de relações entre os estudantes e o docente, de modo que tornaram mais participativos durante as aulas posteriores, questionando e discutindo pontos importantes dentro de sala de aula (Zabala, 1998).

Em relação ao aumento de interesse pela disciplina, notou-se mudança devido ao fato da SD ter sido proveitosa e significativa. Como dito anteriormente, foi observado pelo professor um maior envolvimento com a disciplina. Ele relatou que utilizaria a SD novamente durante suas aulas, pois o uso de animes facilitou a comunicação entre estudantes, professores e todos os indivíduos presentes, de modo geral. Ao ser perguntado se saberia como utilizar os animes durante as aulas de Química, o Professor declarou que, após a SD utilizada, seria mais fácil a utilização deste recurso e a organização de aulas que possuam o mesmo tema. Entretanto, foi destacado por ele que a SD



poderia ter sido melhor organizada quanto ao tempo de resolução dos exercícios.

Espera-se que outros trabalhos com a mesma linha de pesquisa possam oferecer melhoras significativas acerca deste e de outros pontos, abordando também outras possibilidades de utilização e conteúdos, assim como diferentes metodologias de ensino. Partindo de todo o exposto e da necessidade de um ensino mais dinâmico e participativo, elaborou-se um documento com orientações ao leitor deste trabalho, para que possa desenvolver aulas de Química - e outras disciplinas - utilizando os animes como recurso didático. Este documento está disponível através do link: [https://drive.google.com/file/d/1pXUBlm1tsaGhzUKSR3bJfFqxqP0lxVQkA/view?usp=drive\\_link](https://drive.google.com/file/d/1pXUBlm1tsaGhzUKSR3bJfFqxqP0lxVQkA/view?usp=drive_link).

## 6. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Os resultados obtidos neste trabalho confirmam a eficiência do uso de animes no Ensino de Química na turma ao qual a SD foi ministrada, pois, de acordo com a análise dos questionários, observou-se que o uso deste recurso didático facilitou a compreensão dos estudantes e tornou o conteúdo explorado mais visual. A turma demonstrou interesse no tema, assim como expressou a vontade de ter mais aulas com o mesmo formato.

O uso dos animes como recurso didático despertou o interesse de grande parte dos estudantes, ao mesmo tempo, que criou um ambiente confortável por ser algo do dia a dia deles. Percebe-se, pelos relatos dos envolvidos, que os objetivos com a utilização do tema proposto foram alcançados.

A SD permitiu também uma ampliação e análise dos conhecimentos prévios, devido aos animes já estarem presentes no cotidiano da maioria dos estudantes presentes. Alguns, inclusive sugeriram o uso de séries de TV, filmes ou outros tipos de entretenimento, como

telenovelas asiáticas, além de outros animes que pudessem ter alguma ligação com diferentes conceitos de Química.

Notou-se grande interação dos estudantes entre si, assim como com o professor e a licencianda, devido ao formato de aula mais dialógico. Em vários momentos durante a SD foram abertos diálogos em sala de aula, envolvendo os conhecimentos que os estudantes tinham sobre o anime, se o mesmo poderia ser ligado ao conteúdo de Química estudado e como ocorreria essa ligação.

Por meio deste trabalho, englobaram-se os quatro conteúdos dispostos por Zabala utilizando-se da SD autoral organizada, pois foram trabalhados conceitos factuais, conceituais e atitudinais de Química com uma maior reflexão e compreensão sobre os conteúdos estudados.

No desenvolvimento e aplicação da SD foi possível trabalhar com um tema do interesse das turmas, ligando-o aos conteúdos teóricos de Termoquímica, abordar as vantagens e desvantagens deste recurso didático, e suas possíveis adaptações, assim como criar um documento orientador para outros professores acerca da utilização de animes em sala de aula.

Logo, através dos questionários (inicial e final para os estudantes e o do Professor da disciplina) e das observações durante a realização da aula, observou-se uma melhora nas notas, rendimento, participação e interesse da turma, sendo possível verificar a eficiência do uso de Animes no Ensino de Química.

## REFERÊNCIAS

ALMEIDA, E. A. **Anime como possibilidade de ferramenta de apoio ao ensino de química: uma análise pautada na observação do anime Dr. Stone**. 2022. 50f. Trabalho de Conclusão de Curso (Licenciatura em Química) - Instituto Federal do Amapá, Macapá, AP, 2022.



ANDRADE, V. T.; MIRANDA, E. S. O anime Naruto no desenvolvimento de adolescentes sob a luz da teoria de Jung. **DSPACE Doctum**: Repositório Institucional. 2021.

ANDREATA, M. A. Aula expositiva e Paulo Freire. **Ensino Em Re-Vista**, Uberlândia (MG), v. 26, n. 3, p. 700-724, 2019.

ARAGÃO, E. C. R.; SILVA, V. G. da. Utilização de recursos tecnológicos na formação de professores para a educação profissional, científica e tecnológica: sucessos e desafios. **Jornada Brasileira de Educação e Linguagem/Encontro do PROFEDUC e PROFLETRAS/Jornada de Educação de Mato Grosso do Sul**, [S. l.], v. 1, n. 1, 2018

BACHELARD, G. **A formação do espírito científico**: contribuição para uma psicanálise do conhecimento. Rio de Janeiro: Contraponto, 1996.

BARROS, L. C; SANTOS, K. F. da. S; ASSIS, J. T. de; AYRON, J. Animes como ferramenta didática no ensino da química pelo método de resolução de problemas. *In*: Anais do 20º encontro nacional de ensino de química (ENEQ Pernambuco). **Anais**. Recife (PE) UFRPE/UFPE, 2020.

BERNARDIN, J. da S. C; OLIVEIRA, E. A. R. de; MIRANDA, A. F. de; CARVALHO, J. W. P. Remote teaching in the Covid-19 pandemic and the challenges and opportunities in the view of teachers from schools in the interior of Mato Grosso. **Research, Society and Development**, [S. l.], v. 11, n. 1, p. e52211125239, 2022.

BRASIL. **Base Nacional Comum Curricular**. Brasília: MEC/Secretaria de Educação Básica, 2018.

CARVALHO, D. D. **Mangás e Animês**: Entretenimento e influências culturais. UNICEUB - Centro Universitário de Brasília. Brasília, 2007.

CASTRO, E. A; RIBEIRO, V. C; SOARES, R; SOUSA, L. K. S. de; PEQUENO, J. O. M; MOREIRA, J. R. Ensino híbrido: desafio da contemporaneidade?. **Projeção e docência**, Brasília (DF), v. 6, n. 2, p. 47-58, 2015.

CHIOVATTO, M. O professor mediador. **Boletim Arte Escola**, n. 24. São Paulo: Instituto Arte na Escola; 2000.

COELHO, L.; PISONI, S. Vygotsky: sua teoria e a influência na educação. **Revista e-PED**, Osório (RS), v. 2. n. 1. p. 148-149. 2012.

DELIZOICOV, D.; ANGOTTI, J. A.; PERNAMBUCO, M.M. **Ensino de Ciências**: fundamentos e métodos. São Paulo: Cortez, 2002.

FRAIHA, S. **Todos os arcos de My Hero Academia em ordem, incluindo filmes**. Crunchyroll news, 2024.

GONÇALVES, M. M.; ALVES, A. A. R. Animes no Ensino de Química: investigação do potencial didático e aplicação utilizando sequência didática. **Educação Química em Ponto de Vista**, [S. l.], v. 5, n. 2, 2021, p. 145-159.

IVIC, I. **Lev Semionovich Vygotsky**. Recife: Fundação Joaquim Nabuco; Editora Massangana, 2010.

LIMA, M. S. L.; PIMENTA, S. G. Estágio e docência: diferentes concepções. **Poésis pedagógica**, Catalão (GO), v. 3, n. 3 e 4, p. 5-24, 2006.

LOURENÇO, S. S; KRAKAUER, P. V. de. C. O uso de plataformas de streaming durante a pandemia pelo covid-19. **Revista Fatec Sebrae em debate-gestão, tecnologias e negócios**, v. 8, n. 15, p. 01-01, 2021.

MACEDO, E. S.; SILVA, J. Segurança contra incêndios: medidas preventivas e a importância da norma regulamentadora 23. **REMAP** -



**Revista Multidisciplinar do Amapá**, v. 4, n. 1, 2024.

MARTINS, S. O.; FERREIRA, J. R.; MONTEIRO, R. L.; SOUZA, R. F. O ensino de termoquímica utilizando experimentação com material de baixo custo. **Scientia Plena**, [S. l.], v. 12, n. 6, 2016.

MONTEIRO, J. C.; CASTILHO, W. S.; SOUZA, W. A. de. Sequência didática como instrumento de promoção da aprendizagem significativa. **Revista Eletrônica DECT**, Vitória (ES), v. 9, n 01, p. 292-305, 2019.

MY HERO ACADEMIA WIKI. 2018. Disponível em <[https://myheroacademia.fandom.com/wiki/Shoto\\_Todoroki](https://myheroacademia.fandom.com/wiki/Shoto_Todoroki)> Acesso em set. 2024.

PANTOJA CORRÊA, J. N.; BRANDEMBERG, J. C. Tecnologias digitais da informação e comunicação no ensino de matemática em tempos de pandemia: desafios e possibilidades. **Boletim Cearense de Educação e História da Matemática**, [S. l.], v. 8, n. 22, p. 34–54, 2020.

PEREIRA, F. G. **Proposta e análise de uma sequência didática para abordar o conteúdo de termoquímica no ensino médio**. 2019. 118 f. Dissertação (Mestrado Profissional em Ensino de Ciências e Matemática) - Universidade Federal de Uberlândia, Uberlândia, 2019.

PRAIS, J. L. de S.; ROSA, V. F. da. Nuvem de palavras e mapa conceitual: estratégias e recursos tecnológicos na prática pedagógica. **Nuances: Estudos sobre Educação**, v. 28, n. 1, p. 201–219, 2017.

REIS, R. M. S.; LEITE, B. S.; LEÃO, M. B. C. Estratégias didáticas envolvidas no uso das TIC: o que os professores dizem sobre seu uso em sala de aula?. **ETD - Educação Temática Digital**, Campinas (SP), v. 23, n. 2, p. 551-571, 2021.

RODRIGUES, J. L. M.; ROCHA, C. B. R. Mangá e animê: um recurso para aprendizagem

do ensino de ciências. **Revista Científica Multidisciplinar Núcleo do Conhecimento**. São Paulo (SP), Ano 03, ed. 08, v. 14, p. 65-85, 2018.

SANTONI, P. R. **Animês e mangás: a identidade dos adolescentes**. 167 f. Dissertação (Mestrado em Artes) - Universidade de Brasília, Instituto de Artes, Programa de Pós-Graduação em Artes, 2017. Brasília, 2017.

SANTOS, A. S. et al. Hataraku saibou: o uso de anime como metodologia de ensino de células sanguíneas. **Ludus Scientiae**, 2021.

SANTOS, B.; MENESES, M. G. O anime pokémon como ferramenta lúdica no processo de ensino e aprendizagem em ciências (física e química). **Revista Eletrônica Ludus Scientiae**, Foz do Iguaçu (PR), [S. l.], v. 3, n. 1, p. 69-86, 2019.

SILVA, M. A. S. et al. Utilização de Recursos Didáticos no processo de ensino e aprendizagem de Ciências Naturais em turmas de 8º e 9º anos de uma Escola Pública de Teresina no Piauí. *In: Congresso norte nordeste de pesquisa e inovação*, 7., 2012, Palmas, TO.

SILVA, M. S. C. D.; LEITE, Q. D. S. S.; LEITE, B. S. O vídeo como ferramenta para o aprendizado de química: um estudo de caso no sertão pernambucano. **Revista Tecnologias na Educação**. MG, v. 17, p. 1-15, 2016.

SILVEIRA, S. R. et al. Sala de aula invertida: um estudo de caso em um curso de Sistemas de Informação. **EDUCA - Revista Multidisciplinar em Educação**, Porto Velho (RO), [S. l.], v. 8, p. 1–21, 2021.

TORRES, C. I. O. et al. M. Uso do anime hataraku saibou (cells at work!) numa proposta metodológica para o ensino de biologia. **Revista Eletrônica Ludus Scientiae**, [S. l.], v. 5, n. 1-2, p. 65-79, 2021.



TREZZI, C. A educação pós-pandemia: uma análise a partir da desigualdade educacional. **Dialogia**, [S. l.], n. 37, p. e18268, 2021.

TRINDADE, D. J.; NAGASHIMA, L. A.; ANDRADE, C. C. de. Obstáculos epistemológicos sob a perspectiva de Bachelard. **Brazilian Journal of Development**, [S. l.], v. 5, n. 10, p. 17829–17843, 2019.

UGALDE, M. C. P.; ROWEDER, C. Sequência didática: uma proposta metodológica de ensino-aprendizagem. **Educitec - Revista de Estudos e Pesquisas sobre Ensino Tecnológico**, Manaus, v. 6, n. ed. especial, p. e99220, 2020.

VYGOTSKY, L. S. Aprendizagem e desenvolvimento intelectual na idade escolar. *In*: Vygotsky, L. S.; Luria, A. R.; Leontiev, A. N. **Linguagem, desenvolvimento e aprendizagem**. 7o ed. São Paulo: Ícone, 2001. p. 103-119.

ZABALA, A. **A prática educativa: como ensinar**. Porto Alegre: ArtMed, 1998.

## AGRADECIMENTOS

As autoras agradecem à Universidade Federal Fluminense.

Como citar este artigo:

QUINTELLA, Sophia Cunha; GONÇALVES, Marina de Monroe; ALVES, Andréa Aparecida Ribeiro. My Hero Academia e o Ensino de Termoquímica: a elaboração de uma sequência didática para verificar a eficiência de animes no ensino de química. **Revista Multidisciplinar de Estudos Nerds/Geek**, Rio Grande, v.6, n.10, jan-dez. 2024, p.81-97.

**Yasmin Calado Brito Alves Koury**

Bacharela em Arqueologia, Universidade Federal de Pernambuco (UFPE).

E-mail: [yasmin.koury@ufpe.br](mailto:yasmin.koury@ufpe.br).

**Natal Anacleto Chicca Junior**

Doutor em Design, Universidade Federal de Pernambuco (UFPE).

E-mail: [natal.chicca@ufpe.br](mailto:natal.chicca@ufpe.br).

**DOSSIÊ PATRIMÔNIO, MEMÓRIA E CULTURA GEEK**

## **TEM ALGUÉM AÍ? MEMÓRIAS, VIVÊNCIAS E RUÍNAS NOS FILMES DE SHINKAI MAKOTO**

**Resumo:** O presente trabalho tem por finalidade refletir sobre a maneira como ruínas, vivências e memórias estão entrelaçadas e representadas nas obras do diretor japonês Shinkai Makoto. A partir de uma breve análise dos filmes de animação *Kimi no na wa* (2016), *Tenki no ko* (2019) e *Suzume no tojimari* (2022), conhecidos como trilogia do desastre, é possível perceber que há uma preocupação por parte do diretor Shinkai em valorizar a vida e a cultura humana utilizando ruínas e locais abandonados como artifício. Remetendo a conceitos como ruínofilia, vazio potencial, impermanência da vida e sensibilidade para com as coisas, a trilogia do desastre apresenta as ruínas não como um ponto final, mas sim como lugar de memória e marco inicial para possibilidades futuras.

**Palavras-chave:** Anime; Filmes de animação; Ruínofilia, Shinkai Makoto; Trilogia do Desastre.

Submissão: 21/07/2024

Revisão: 13/10/2024

Aprovado: 31/10/2024

Publicação: 03/12/2024

**Yasmin Calado Brito Alves Koury**

Bacharela em Arqueologia, Universidade Federal de Pernambuco (UFPE).

E-mail: [yasmin.koury@ufpe.br](mailto:yasmin.koury@ufpe.br).

**Natal Anacleto Chicca Junior**

Doutor em Design, Universidade Federal de Pernambuco (UFPE).

E-mail: [natal.chicca@ufpe.br](mailto:natal.chicca@ufpe.br).

## IS ANYONE THERE? MEMORIES, EXPERIENCES AND RUINS IN THE SHINKAI MAKOTO'S FILMS

**Abstract:** *The purpose of this work is to reflect on how ruins, experiences and memories are intertwined and represented in the works of the Japanese director Shinkai Makoto. Through a brief analysis of the animated films "Kimi no Na wa" (2016), "Tenki no Ko" (2019), and "Suzume no Tojimari" (2022), known as the disaster trilogy, it is possible to perceive that director Shinkai is concerned with valuing life and human culture by using ruins and abandoned places as an artifice. Referring to concepts such as ruinophilia, potential emptiness, the impermanence of life and sensitivity to things, the disaster trilogy presents ruins not as an endpoint but as a place of memory and a starting point for future possibilities.*

**Keywords:** *Anime; Animated films; Disaster Trilogy; Ruinophilia; Shinkai Makoto.*



## 1. PARA COMEÇAR...

Shinkai Makoto é um premiado diretor japonês de filmes de animação, responsável por obras como *Kotonoha no niwa* (2013), *Kimi no na wa* (2016), *Tenki no ko* (2019) e *Suzume no tojimari* (2022). Com um estilo de direção que se destaca por unir roteiros emocionantes com belos visuais, o trabalho de Shinkai é reconhecido tanto no Japão quanto internacionalmente, com a sua obra *Suzume no tojimari* indicada ao Globo de Ouro na categoria melhor filme de animação.

Conforme Holmberg (2019), cada diretor possui um estilo distinto de produzir filmes, portanto não é incomum que obras do mesmo diretor compartilhem características semelhantes, como por exemplo, estrutura de roteiro, forma de filmagem e enquadramento, temáticas, entre outros. Com Shinkai não é diferente: suas animações apresentam visuais marcantes, bem característicos do diretor, com cenários extremamente detalhados e muitos efeitos de luz relacionados ao crepúsculo.

Além disso, os filmes de Shinkai possuem grande foco em provocar emoções nos espectadores ao invés de construir enredos complexos, o que está relacionado com os temas comumente abordados nas animações (Holmberg, 2019). Entre eles, pode-se destacar o sentimento de solidão, relações perdidas, a passagem do tempo e a impermanência da vida. Porém o ponto central do presente trabalho reside na forma como ruínas e locais abandonados são retratados, especialmente nos três últimos filmes do diretor até o momento.

Conhecidos como trilogia do desastre (Kobayashi, 2022), *Kimi no na wa*, *Tenki no ko* e *Suzume no tojimari* são todos filmes que surgiram da vontade do diretor Shinkai em dar voz a lugares abandonados ou em ruínas, algo que surgiu após visitar uma cidade que sofreu danos severos decorrentes do Grande Terremoto do Leste do Japão, em 2011. Conforme explicado por Shinkai em entrevistas (Hirata, 2018; Kobayashi, 2022; Sekihara, 2022), no Japão é

comum realizar cerimônias de inauguração antes da construção de um novo prédio, porém nada é feito quando o lugar deixa de ser utilizado.

O Japão enfrenta taxas de natalidade baixíssimas sendo cada vez mais comum encontrar locais abandonados, por isso Shinkai desejou escrever histórias de luto sobre lugares desertos, ao mesmo tempo que mantém viva a lembrança acerca de desastres naturais como o terremoto e o tsunami de 2011, para que o impacto desse tipo de tragédia não seja esquecido pela população, sobretudo pelos mais jovens. Assim, a trilogia do desastre traz um grande foco para ruínas e locais abandonados, suscitando a reflexão acerca do papel desses lugares na vida real e enfatizando que, ainda que estejam destruídos no momento, eles já estiveram em uso um dia, sendo ponto de encontro e vivência de pessoas, bem como fonte de memória.

Levando isso em consideração, o presente trabalho tem como objetivo apresentar cada um dos três filmes da trilogia do desastre de Shinkai Makoto, exemplificando essa relação entre vivência, memória e ruínas por meio de cenas específicas e discutindo como as escolhas de direção acabam por refletir tanto o conceito de ruínofilia, apresentado por Boym (2008), quanto valores ancestrais da estética japonesa, como o vazio potencial, a impermanência da vida e a sensibilidade para com as coisas.

## 2. KIMI NO NA WA (2016)

Criado e escrito pelo diretor Shinkai Makoto, *Kimi no na wa* foi produzido pelo estúdio de animação CoMix Wave Films e distribuído pela Toho, assim como os outros filmes da trilogia do desastre. Lançado em 2016, o longa-metragem animado conta a história de Tachibana Taki e Miyamizu Mitsuha (figura 1), dois jovens colegiais que nunca deveriam ter se conhecido.



Figura 1. Taki e Mitsuha. Fonte: Kimi no na wa, 2016.

Enquanto Mitsuha é uma garota que vive numa cidadezinha rural e vem de uma família de sacerdotes xintoístas, Taki é um garoto de Tóquio que trabalha meio período num restaurante italiano e aspira se tornar arquiteto no futuro. Constantemente frustrada por viver num local pequeno e isolado, sem muitas opções de entretenimento, e ainda ser obrigada a dar continuidade às tradições da família, Mitsuha deseja renascer na próxima vida como um garoto bonito de Tóquio e, a partir desse momento, ela e Taki começam a trocar de corpos magicamente.

Assim, sem explicação aparente, os dois trocam algumas vezes por semana e passam a viver uma vida dupla. Embora no começo tenha havido atritos, eles combinaram de seguir algumas regras para preservar o estilo de vida do outro e sempre registrar tudo o que faziam nas notas do celular. Dessa forma, logo se acostumaram com esse fenômeno mágico e desenvolveram uma relação amistosa até que, tão subitamente quanto começou, a troca de corpos é interrompida.

Percebendo que tinha se apaixonado por Mitsuha, Taki decide procurá-la com nada além um desenho que ele mesmo havia feito da cidadezinha rural em que ela morava. Então o rapaz e dois amigos partem numa jornada pelo Japão em busca da cidade de Itomori somente para descobrir que esse lugar não existe mais: a cidade foi varrida do mapa por um meteorito que caiu três anos atrás. E, incapaz de aceitar a morte de Mitsuha, Taki busca incessantemente por algo que possa conectá-los outra vez para que ele seja capaz de salvá-la.

Há alguns pontos muito importantes do filme que incentivaram a escrita deste artigo, a começar pelo santuário xintoísta da família de Mitsuha. Na história, apesar dos registros das motivações por trás dos rituais terem se perdido num incêndio há muitos anos, os ritos são preservados pela família Miyamizu, que os passa de geração em geração, sendo a principal filosofia algo que Hitoha, a avó de Mitsuha e sacerdotisa sênior, chama de Musubi.

Musubi é na verdade o deus do santuário Miyamizu, ele é descrito como algo que está presente no cotidiano das pessoas e representa conexões e o próprio fluxo do tempo. No filme, a união entre passado e futuro, representados respectivamente por Mitsuha e Taki, só foi possível devido a Musubi. Considerando o contexto do filme, pode-se entender que há uma mensagem por trás disso: mesmo que suas origens não sejam claras, as tradições culturais são responsáveis por conectar diferentes pessoas através do tempo das mais diversas maneiras.

Outro ponto que merece atenção é a própria cidade fictícia de Itomori, que foi devastada pela queda de um meteorito. Ao longo do filme, é possível acompanhar os dois momentos da cidade, o antes e o depois da devastação (Figuras 2 e 3), fazendo com que quem assiste crie uma certa empatia com o lugar.

Enquanto no primeiro momento Itomori era uma cidade radiante, cheia de vida e pessoas que habitavam e criavam memórias ali, no segundo o que sobra é uma paisagem desolada em tons de menor contraste, causando um sentimento de perda e nostalgia melancólica tanto nos personagens do filme quanto nos espectadores.



**Figuras 2 e 3.** Itozaki antes e depois da passagem do cometa Tiamat. Fonte: Kimi no na wa, 2016.

Por fim, uma última questão de destaque a ser mencionada é que, quando Taki e Mitsuha são capazes de se encontrar pessoalmente pela primeira vez graças à magia de Musubi, a memória que um tem sobre o outro desvanece logo após a separação, fazendo com que eles esqueçam a história que compartilharam. Porém, ambos permanecem com uma sensação de que estão sempre procurando por algo ou alguém.

Assim surge a frase “pessoas queridas, pessoas que você não quer esquecer, pessoas que

não devem ser esquecidas” (Kimi no na wa, 2016). Embora pelo contexto do filme essa frase seja aplicada a Taki e Mitsuha, também traz uma ideia geral relacionada com pessoas e lugares que repentinamente são atingidos por desastres de todos os tipos, voltando à premissa inicial de Shinkai. Outra coisa que corrobora com essa ideia é o próprio Taki, que se torna um arquiteto cujo desejo é projetar lugares que possam permanecer na memória das pessoas enquanto existirem.



### 3. TENKI NO KO (2019)

Esse filme pode ser considerado uma continuação direta de *Kimi no na wa*, embora dessa vez Taki e Mitsuha sejam apenas figurantes. Lançado três anos após o anterior, *Tenki no ko* além de inspirado na tragédia de 2011, também teve suas origens nas mudanças climáticas que afetam o Japão, especialmente nas que estão relacionadas com água e aumento de chuvas (McLean, 2020). Além disso, o xintoísmo se faz muito presente na obra, assim como em todos os filmes da trilogia do desastre.

De mesmo modo, como em *Kimi no na wa*, *Tenki no ko* é um romance adolescente e conta a história de Morishima Hodaka, um garoto que fugiu de casa e acabou indo parar na cidade de Tóquio, e Amano Hina, uma garota que tem o poder de mudar o tempo (Figura 4). Longe de casa, Hodaka procura emprego em Tóquio e acaba conhecendo Hina, que é gentil com ele. Algum tempo depois, eles se encontram novamente, mas Hina parece estar numa situação difícil e Hodaka decide ajudá-la. Então ela o leva até um prédio abandonado, no qual há um santuário xintoísta no topo, e mostra que é capaz de afastar a chuva e fazer o sol brilhar.



Figura 4. Hina e Hodaka. Fonte: *Tenki no ko*, 2019.

A partir disso, eles se tornam amigos e Hodaka descobre também que Hina é órfã e cuida sozinha do seu irmão mais novo, porém está passando por alguns problemas financeiros. Pensando numa forma de ganhar dinheiro, eles criam um site em que Hina oferece seus serviços de mudança de tempo e ela logo se torna um sucesso. Contudo, a polícia está procurando Hodaka, pois os pais do menino o registraram

como desaparecido e, quando os policiais chegam na casa de Hina para interrogá-la, descobrem que não há nenhum responsável maior de idade com eles, por isso tentam separar Hina e seu irmão mais novo, Nagi.

Dessa forma, Hodaka, Hina e Nagi decidem fugir juntos com as economias que guardaram, mas enquanto Hina não realiza mais seu papel como influenciadora do tempo, uma chuva torrencial desaba sobre Tóquio, fazendo com que a cidade entre em estado de emergência. Então, a garota revela para Hodaka que o uso dos seus poderes tinha um custo e o corpo dela está lentamente desaparecendo, sendo o sacrifício dela necessário para que o tempo volte ao normal.

No outro dia, Hina desaparece e o sol volta a brilhar em Tóquio, porém Hodaka, que havia se apaixonado por Hina, se recusa a aceitar o sacrifício da menina. Mesmo tendo sido capturado pela polícia, Hodaka dá um jeito de fugir e vai até o prédio abandonado com o santuário xintoísta, que foi onde Hina conseguiu os poderes mágicos. Buscando não o passado, mas sim a possibilidade de um futuro, o rapaz atravessa o portão Torii numa tentativa de salvar a vida de Hina, sem se importar com o que acontecerá com o mundo em seguida.

Apesar dos elementos mágicos, *Tenki no ko* certamente é o filme mais próximo da realidade entre os três da trilogia do desastre, uma vez que ele tem um tom muito mais sério e aborda problemas de cunho social, como por exemplo, crianças vivendo em lares abusivos ou sem a tutela de responsáveis, o que as leva a lugares e situações perigosas, desemprego e mudanças climáticas. Quanto aos pontos que relacionam-se com este artigo, pode-se começar mencionando o prédio abandonado que abriga um santuário no topo (Figura 5).



**Figura 5.** Prédio abandonado. Fonte: Tenki no ko, 2019.

O prédio, apesar de estar em ruínas e remeter ao passado (Gervilla, 2021), sempre aparece como um lugar em que as pessoas vão para buscar um futuro. Por exemplo, quando Hina foi até lá pela primeira vez e ganhou os poderes, ela foi porque desejava que a mãe doente em estado terminal pudesse ver o sol brilhar mais uma vez. Em outro momento, quando a menina levou Hodaka até lá, ela o fez desejando que pudessem construir uma relação. Por fim, quando Hodaka retornou ao prédio sozinho, ele o fez para tentar salvar Hina e dar a ela a chance de viver e ter um futuro como uma jovem normal.

Outra coisa que chama atenção é que, aos poucos, Tóquio vai sendo engolida pela chuva eterna, mudando o cenário e a dinâmica da cidade (Figura 6). Essa mudança não afeta só fisicamente, mas também emocionalmente, uma vez que vários locais passam a estar submersos pela água e inacessíveis para a população.

Em especial, há uma idosa que aparece duas vezes durante o filme, na primeira vez ela solicita os serviços de Hina para que a garota faça o sol brilhar durante uma data especial. Nessa ocasião, a senhora mora numa casa grande, ao estilo tradicional japonês e as cores usadas são vivas e saturadas. Já no segundo momento em que ela aparece, está morando num pequeno apartamento de cores cinzentas e sua antiga casa foi perdida nas águas.



**Figura 6.** Cidade de Tóquio engolida pela água. Fonte: Tenki no ko, 2019.

#### 4. SUZUME NO TOJIMARI (2022)

Embora não tenha ligação direta com nenhum dos filmes anteriores, *Suzume no tojimari* integra, como uma outra grande obra, que completa a trilogia do desastre. Ao contrário dos outros dois, neste longa-metragem o diretor Shinkai decidiu abordar o assunto do Grande Terremoto do Leste do Japão diretamente em vez de usar metáforas, como o cometa Tiamat ou a chuva eterna de Tóquio (Kobayashi, 2022; Sekihara, 2022).

Seguindo a mesma estrutura de roteiro dos outros dois filmes, *Suzume no tojimari* é o maior dos três, com pouco mais de duas horas de duração, e gira em torno de Iwato Suzume, uma garota colegial que vive numa cidadezinha calma de Kyushu. Num certo dia ela conhece Munakata Souta (Figura 7), um rapaz mais velho que lhe pergunta sobre ruínas, pois está procurando uma porta.



**Figura 4.** Suzume e Souta. Fonte: *Suzume no tojimari*, 2022.

A garota indica um local abandonado que há nas montanhas próximas, no entanto fica preocupada com Souta e vai atrás dele. Chegando lá ela não o encontra, porém vê uma porta fechada no meio de um espaço amplo e a abre. Embora Suzume veja uma outra paisagem através da porta aberta, a porta não conduz a lugar nenhum, então outra coisa chama a atenção da menina: uma pequena estátua de pedra no chão. Retirando-a do lugar para observá-la me-



lhor, Suzume vê a estátua transformar-se num animal peludo, que sai correndo e a assusta.

Com medo, Suzume retorna à cidade e vai para a escola, mas então no horário do almoço todos recebem uma mensagem de emergência nos celulares, avisando que um terremoto está prestes a acontecer. Preocupada com Souta e olhando pela janela, Suzume vê um enorme verme vermelho erguendo-se na paisagem a partir de onde as ruínas estão localizadas e então sai correndo para lá com o intuito de ajudar Souta, que está sozinho.

Chegando no local em que a porta estava, Suzume encontra Souta tentando fechá-la com dificuldades, pois é dela que o verme se origina e fica mais forte a cada instante. Quando o verme cai no chão, ele provoca um terremoto na cidade, mas, com a ajuda de Suzume, Souta é capaz de fechar a porta e destruir o verme, que se transforma em chuva. Como o rapaz é ferido nesse processo, Suzume se oferece para fazer um curativo e assim ele explica que o verme é na verdade uma entidade sobrenatural que habita debaixo do Japão, causando terremotos de vez em quando, sendo trabalho de Souta impedir que isso aconteça.

Enquanto os dois conversam na casa de Suzume, um gato branco aparece na janela e a menina oferece comida. De repente, o gato começa a falar e transforma Souta numa pequena cadeira amarela de três pernas. Posteriormente Souta e Suzume percebem que o gato, Daijin, é um deus que costumava estar aprisionado naquela estátua que Suzume tirou do lugar, libertando-o do seu papel de conter o verme. Por causa disso, Suzume e Souta (transformado em cadeira) começam uma viagem através do Japão para recuperar Daijin e impedir que outras portas sejam abertas e mais terremotos aconteçam.

Entre os três filmes da trilogia do desastre, Suzume foi o que motivou a escrita desse artigo, pela forma emocionante como as ruínas e as memórias atreladas a elas são representadas na animação. Para fechar as

portas, que sempre estão localizadas em ruínas ou locais abandonados, é necessário realizar uma espécie de ritual falado, que ao mesmo tempo que pede proteção aos deuses, também evoca as memórias das pessoas que viveram ou usaram aqueles espaços em ruínas no passado.

Durante o filme, são mostradas cinco portas, a primeira está nas ruínas da cidade de Suzume, que eram uma espécie de spa e tem memórias ligadas à famílias que iam lá para se divertir. A segunda está numa escola de outra cidade e traz recordações de adolescentes conversando sobre trivialidades, essa foi a primeira vez que Suzume ficou responsável por fechar a porta e Souta pede que ela pense nas pessoas e emoções que deveriam estar ali enquanto ele recita o feitiço de trancamento.

A terceira porta está num parque de diversões abandonado de uma cidade grande, lá as memórias são felizes e aconchegantes, porém outra vez Suzume vê uma paisagem além da porta e descobre com Souta que aquilo que ela vê é lugar para onde as almas dos mortos vão para descansar, por isso eles não devem ir até lá. A quarta porta está localizada em Tóquio, num grande portão Torii que existe no subterrâneo da cidade, mas dessa vez Suzume e Souta enfrentam grandes problemas para fechá-la.

A quinta e última porta está na cidade natal de Suzume, que fica na região de Tohoku, área afetada pelo Grande Terremoto do Leste do Japão em 2011. No filme, essa área é retratada como um local abandonado, no qual só se vê restos de fundações de construções e grama que cresceu desde o incidente. Lá, Suzume se recorda das próprias memórias com esse evento traumático, no qual sua mãe veio a falecer. O diretor Shinkai retrata o desastre de forma muito sensível, retratando os sons de emergência, o desespero das pessoas e a desolação de uma criança que procura pela mãe sem saber que nunca mais irão se encontrar.

Através dessa quinta porta, Suzume consegue entrar na paisagem que ela sempre via, mas nunca era capaz de alcançar. Ela vai até lá



para resgatar Souta e dar um fim de vez nessa situação do verme, que está sempre escapando por portas abertas e ameaçando causar desastres. Apesar da beleza dos céus, o local está devastado, com o chão pegando fogo e uma grande quantidade de prédios destruídos e entulho se acumula pelos arredores.

Contudo, quando enfim Suzume e Souta conseguem fechar a porta, reunindo os dois deuses protetores, as memórias do local trazem também um vislumbre da cidade antes de ser destruída pelos eventos naturais de 2011 (Figuras 8 e 9). Essa cena, em especial, carrega um grande impacto emocional, por ser uma representação de um desastre real.

## 5. ANÁLISES SOBRE A TRILOGIA DO DESASTRE

Segundo Boym (2008) e Gervilla (2021), na modernidade as ruínas se apresentam como uma raridade paradoxal, algo que espelha o sucesso e fracasso humano enquanto evidencia a passagem do tempo, porém não se limitam a isso. Locais abandonados, em ruínas ou destruídos não são um fim, pelo contrário: são pontos de partida para futuros em potencial, posto que suscitam ideias sobre passados que poderiam ter sido e futuros que ainda não aconteceram.



**Figuras 8 e 9.** Cidade natal de Suzume no Sempre-Eterno. Fonte: Suzume no tojimari, 2022.



Essas ideias compõem o que se chama de ruínofilia moderna (Boym, 2008) e estão bem presentes na trilogia do desastre do diretor Shinkai, conforme exposto nos tópicos anteriores. Embora nos filmes as ruínas e locais abandonados trouxessem sentimentos relacionados com perda, luto, nostalgia ou melancolia, algo que faz parte da experiência com esse tipo de lugar (Boym, 2008; Gervilla, 2021), os enredos focam na busca por alternativas de futuros, a partir desses lugares, ao invés de se prender a passados imaginários e ideais de restauração.

Apesar de Taki ter salvado Mitsuha, Itomori continuou destruída, porém viva na memória daqueles que sobreviveram ao desastre. Do mesmo modo, Hina e Hodaka viram no prédio abandonado a chance de construir um futuro feliz e Suzume e Souta viajaram por todo o Japão para evitar o acontecimento de novos desastres. Assim, os filmes mostram as ruínas como um começo e não como um recomeço.

Isso está relacionado não só com a ruínofilia, mas também com alguns conceitos estéticos japoneses que provavelmente inspiraram o diretor Shinkai a pensar e produzir suas obras da maneira como elas são. Entre esses conceitos, é possível citar o vazio potencial (Ma), a impermanência da vida (Wabi sabi) e a sensibilidade para com as coisas (Mono no aware). Segundo Sorte Junior (2018), o vazio potencial é algo que valoriza a existência harmônica dos contrários, para que haja som, precisa haver silêncio; para que haja luz, precisa haver sombras; para que haja a própria existência é preciso também haver a não-existência.

Para Sorte Junior (2018), a impermanência da vida, como o nome já diz, tem relação com o caráter da mortalidade humana e com a perecibilidade das coisas. O fato de nada ser eterno possibilita a existência do momento de contemplação. De forma complementar, a sensibilidade para com as coisas reside na capacidade de se emocionar com o mundo ao

redor, seja numa cena da natureza, num objeto inanimado ou com os sentimentos e vivências de outras pessoas. Esses conceitos podem ser facilmente encontrados na trilogia do desastre do diretor Shinkai.

A todo instante, os filmes citados lembram que a existência é algo passageiro, que pode desaparecer sem explicações a qualquer momento, seja uma vida humana, seja uma construção ou cidades inteiras. Por esse motivo é tão importante a preservação da memória e a valorização das diversas formas de manifestações culturais, materiais ou imateriais. Embora a existência humana seja breve, a preservação cultural e patrimonial possibilita a conexão entre diferentes pessoas de diferentes tempos e lugares, sendo a ficção um meio responsável por transmitir elementos histórico-culturais (Mota, 2018) e gerar emoção e identificação nas pessoas, assim como mudanças sociais (Sugawa-Shimada, 2015; 2022).

## 6. CONSIDERAÇÕES FINAIS

O artigo buscou apresentar a forma como o diretor Shinkai Makoto produz obras que valorizam a vida e a cultura humana, por considerar a vida como algo passageiro, inconstante, mas que merece ser lembrado e celebrado. Para tal, ele vem criando filmes que trazem locais abandonados, em ruínas ou destruídos como pontos centrais do enredo e a forma como esses lugares estão inseridos nas narrativas traz uma visão muito semelhante ao conceito de ruínofilia, apresentado por Boym (2008), que por sua vez, também é parecido com alguns fundamentos da estética tradicional japonesa, como o vazio potencial, a impermanência da vida e a sensibilidade para com as coisas.

Vale ressaltar que a mediação de ruínas e memórias por meio da arte é algo interessante e que pode trazer muitas contribuições tanto para estudos acadêmicos quanto para reflexões pessoais, em especial porque a estética do abandono, que não cultua uma perfeição inalcançável, mas sim expõe as falhas e rupturas



existentes, abre margem para a imaginação de novas possibilidades (Gervilla, 2021). Seja na ficção ou na vida real, lugares abandonados ou em ruínas carregam consigo histórias e vivências de pessoas que passaram por ali ao longo do tempo, assim é necessário que haja uma sensibilidade para olhá-los e percebê-los como algo além de um ponto final.

Embora não tenha ligação direta com nenhum dos filmes anteriores, *Suzume no Tojimari* integra, como uma outra grande obra, que completa a trilogia do desastre. Ao contrário dos outros dois, neste longa-metragem o diretor Shinkai decidiu abordar o assunto do Grande Terremoto do Leste do Japão diretamente em vez de usar metáforas, como o cometa Tiamat ou a chuva eterna de Tóquio (Kobayashi, 2022; Sekihara, 2022).

## REFERÊNCIAS

BOYM, Svetlana. *Ruinophilia: Appreciation of Ruins*. **Atlas of transformation**, 2008. Disponível em: <http://monumenttotransformation.org/atlas-of-transformation/html/r/ruinophilia/ruinophilia-appreciation-of-ruins-svetlana-boym.html>. Acesso em 08 jul 2024.

GERVILLA, Lucas Rossi. Caléndulas, nostalgia e ruínas. **Rotura-Revista de Comunicação, Cultura e Artes**, n. 1, p. 80-84, 2021.

HIRATA, Eimi. 「君の名は。」の起点は宮城・閉上 震災直後にスケッチ. **Asahi Shinbun Digital**, 2018. Disponível em: <https://web.archive.org/web/20201219150732/https://www.asahi.com/articles/ASL6F7QP4L6FUNHB01F.html>. Acesso em 08 jul 2024.

HOLMBERG, Alexander John. *A Film Analysis of Makoto Shinkai's Garden of Words, 5cm Per Second, and Your Name*. **Honors Senior Theses/Projects**, 2019.

SORTE JUNIOR, Waldemiro Francisco. Uma análise de valores estéticos japoneses do Período Heian: Miyabi e mono no aware. **Estudos Japoneses**, n. 40, p. 81-100, 2018.

KAI-YOU. 『君の名は。』新海誠インタビュー前編 「エンタメど真ん中」を志した理由とは. **Kai-you.net**, 2016. Disponível em: <https://web.archive.org/web/20170721143549/http://kai-you.net/article/32700>. Acesso em 09 jul 2024.

KOBAYASHI, Hakuna. 映画『すずめの戸締まり』公開記念インタビュー。新海誠が「いまでなければ間に合わないと思った」、作品に込めたテーマを語る【アニメの話を聞きに行こう!】. **Famitsu**, 2022. Disponível em: <https://www.famitsu.com/news/202211/1728212.html>. Acesso em 08 jul 2024.

MCLEAN, Thomas J. Global Hit Toon ‘Weathering With You’ Signals Climate Change for Japanese Anime. **Variety**, 2020. Disponível em: <https://web.archive.org/web/20200706152750/https://variety.com/2020/artisans/production/japan-weathering-with-you-anime-1203467424/>. Acesso em 10 jul 2024.

MOTA, Bianca Zaene Rodrigues. ENTRE O FATO, A MEMÓRIA E O NARRADO: REFLEXÕES A PARTIR DO DESENHO ANIMADO AVATAR: A LENDA DE AANG. **Revista Ars Historica**, ISSN 2178-244X, no17, Jul/Dez 2018, p. 139-149.

SEKIHARA, Noriko. Makoto Shinkai's new film 'Suzume' mourns Japan's deserted towns. **NikkeiAsia**, 2022. Disponível em: <https://asia.nikkei.com/Life-Arts/Arts/Makoto-Shinkai-s-new-film-Suzume-mourns-Japan-s-deserted-towns>. Acesso em 08 jul 2024.

SUGAWA-SHIMADA, Akiko. “Rekijo”, pilgrimage and “pop-spiritualism”: pop-culture-induced heritage tourism of/for young women. **Japan Forum**, v. 27, n. 1, p. 37-58, 2015.



SUGAWA-SHIMADA, Akiko. Tōken Ranbu and samurai swords as tourist attractions. **War as Entertainment and Contents Tourism in Japan**, p. 56-60, 2022.

Como citar este artigo:

KOURY, Yasmin Calado Brito Alves;  
CHICCA JUNIOR, Natal. Tem alguém aí?  
Memórias, vivências e ruínas nos filmes de  
Shinkai Makoto. **Revista Multidisciplinar  
de Estudos Nerds/Geek**, Rio Grande, v.6,  
n.10, jan.-dez. 2024, p.98-110.

**Ana Cristina de Lima Pedrozo  
Cardouzo**

Graduanda em Arqueologia pela Universidade Federal de Pernambuco, com pesquisas voltadas para área de Arqueogenômica (PIBIC 2022/2023), Geoarqueologia, com ênfase em Geoquímica (PIBIC 2023/2024) e membro do projeto de extensão ArqueoPop.

E-mail: [anacristina\\_cardouzo@ufpe.br](mailto:anacristina_cardouzo@ufpe.br).

**Júlia Monteiro Cardouzo**

Jornalista formada pela Universidade Federal de Pernambuco (2023). Possui experiência na área de comunicação, com ênfase no seguintes temas: Público, autonomia jornalística, diversidade de fontes, autoridade do público. Sua monografia tem como foco Estratégias transmídia e análise de conteúdo.

E-mail: [julia\\_cardouzo@ufpe.br](mailto:julia_cardouzo@ufpe.br).

Submissão: 10/08/2024

Revisão: 31/10/2024

Aprovado: 05/11/2024

Publicação: 05/12/2024

**DOSSIÊ PATRIMÔNIO, MEMÓRIA E  
CULTURA GEEK**

## **ARQUEOLOGIA E CINEMA: UM DEBATE PARA A ARQUEOLOGIA BRASILEIRA**

**Resumo:** O passado e sua materialidade, desde tempos clássicos, são fruto de instigação e fascínio. Logo a arqueologia acaba por se tornar um excelente pretexto narrativo. Tal repercussão no cinema não é algo ruim, pois, chama a atenção para a ciência e seus profissionais. Todavia, ao debruçar-se sobre a midiaticização da arqueologia e seus profissionais, nota-se moldes permanentes desde o século XIX, acarretando em criações de estereótipos e arquétipos que não condizem com o cotidiano de arqueólogos. A presente pesquisa propõe-se a apresentar as formas de representação que são feitas com a arqueologia, a partir de tipologias trabalhadas por outros autores, para abordar o tema no cenário de pesquisa arqueológica brasileira. Apesar de existirem trabalhos de arqueologia Pública que visam desconstruir estereótipos, são incipientes os que buscam entender essas representações. A metodologia utiliza o levantamento bibliográfico de artigos sobre o assunto; buscando compreender a relação entre cinema e arqueologia. Dessa forma, espera-se apresentar uma tipologia das representações cinematográficas do arqueólogo, enunciar propostas para melhorar o diálogo entre duas áreas trabalhadas e trazer debates para a arqueologia brasileira, principalmente, sobre como os arqueólogos podem ajudar a modificar essas representações tão arraigadas na cultura popular.

**Palavras-chave:** Arqueólogos(as); Filmes; Representação.

**Ana Cristina de Lima Pedrozo  
Cardouzo**

Graduanda em Arqueologia pela Universidade Federal de Pernambuco, com pesquisas voltadas para área de Arqueogenômica (PIBIC 2022/2023), Geoarqueologia, com ênfase em Geoquímica (PIBIC 2023/2024) e membro do projeto de extensão ArqueoPop.

E-mail: [anacristina\\_cardouzo@ufpe.br](mailto:anacristina_cardouzo@ufpe.br).

**Júlia Monteiro Cardouzo**

Jornalista formada pela Universidade Federal de Pernambuco (2023). Possui experiência na área de comunicação, com ênfase no seguintes temas: Público, autonomia jornalística, diversidade de fontes, autoridade do público. Sua monografia tem como foco Estratégias transmídia e análise de conteúdo.

E-mail: [julia\\_cardouzo@ufpe.br](mailto:julia_cardouzo@ufpe.br).

Submissão: 10/08/2024

Revisão: 31/10/2024

Aprovado: 05/11/2024

Publicação: 05/12/2024

## ARCHAEOLOGY AND CINEMA: A DEBATE FOR BRAZILIAN ARCHAEOLOGY

**Abstract:** *The past and its materiality have been a source of intrigue and fascination since classical times. Archaeology has therefore become an excellent narrative pretext. This repercussion in cinema is not a bad thing, as it draws attention to science and its professionals. However, when looking at the mediatization of archaeology and its professionals, one notices permanent patterns since the 19th century, resulting in the creation of stereotypes and archetypes that do not match the daily lives of archaeologists. This research aims to present the forms of representation that are made with archaeology, based on typologies worked by other authors, to address the topic in the Brazilian archaeological research scenario. Although there are works of public archaeology that aim to deconstruct stereotypes, those who seek to understand these representations are incipient. The methodology uses a bibliographic survey of articles on the subject; seeking to understand the relationship between cinema and archaeology. In this way, we hope to present a typology of cinematographic representations of the archaeologist, to state proposals to improve the dialogue between the two areas worked on and to bring debates to Brazilian archaeology, mainly, on how archaeologists can help to modify these representations so rooted in popular culture.*

**Keywords:** Archaeologists; Films; Representation.



## 1. INTRODUÇÃO

Em *Senhor dos Anéis*, obra do autor britânico J.R.R. Tolkien, os elfos de Valfenda guardam em seus lares espadas, elmos e outros materiais de tempo remotos da Terra Média. Da mesma forma, os homens de Gondor - presentes na mesma obra literária - guardam e resgatam saberes e vestígios de antigos reinados e da grande civilização de Númenor. Assim como no universo fantasioso de Tolkien, na realidade as coisas acontecem de forma similar pois, desde tempos antigos, os seres humanos buscam vestígios do passado, guardam seus objetos, visitam antigos monumentos e outros feitos que enquadram uma fascinação ancestral pelo antigo (Falcone e Giroladini, 2020).

Nesse contexto, em qualquer forma artística, da antiguidade à era moderna, pode ser encontrado descobertas de mundos e civilizações fantásticas e exóticas - geralmente - realizadas por arqueólogos que se parecem muito mais com aventureiros interessados em descobrir objetos antigos do que cientistas metódicos dedicados ao estudo de antigas civilizações e suas cultura material (Falcone e Giroladini, 2020). Nesse cenário, esse pano de fundo exerceu forte influência no cinema, resultando no primeiro arqueólogo da história do cinema, atuando como um egiptólogo (Hall, 2004, p.160 apud Falcone e Giroladini, 2020).

A primeira exibição foi promovida pelos Irmãos Lumière, no dia 28 de dezembro de 1895, inaugurando o cinematógrafo: uma máquina de manivela que capturava imagens, revelava o filme e o projetava. Desde os primeiros experimentos e exibições, os debates a respeito do cinema abarcam os elementos da linguagem cinematográfica (direção, fotografia, roteiro, atuação, edição, etc.) e os abordam a partir de questões que mesclam a técnica, a arte e a sociedade. A separação entre cinema comercial e não-comercial é uma delas. Panofsky (2011, p. 393) define arte comercial como aquela produzida para “atender as exigências de um freguês ou público comprador”, enquanto a arte

não-comercial satisfaz o “impulso criador do seu autor”.

A qualidade superior da arte não comercial em relação à comercial é questionável, pois ambas podem ou não ser bem sucedidas em seus propósitos. Uma vantagem, porém, da arte comercial é “a exigência de comunicabilidade que torna a arte comercial mais vital do que a não comercial [...]”. O produtor comercial tanto pode educar como perverter o público em geral, permitindo que este - ou antes a ideia que se tem deste - venha a educar-se ou perverter-se” (Panofsky, 2011, p. 393). O foco deste trabalho é justamente o impacto das representações cinematográficas no entendimento do público a respeito da arqueologia e de seus profissionais.

O cinema é um divulgador não intencional da arqueologia, sendo responsável por trazer jovens brilhantes para o campo e a academia. Entretanto, a arqueologia cinematográfica continua a mesma desde o século XIX (Falcone e Giroladini, 2020), quando a arqueologia ainda estava começando a se firmar como ciência, da mesma forma que o cinema. Nesse cenário, muitas características estilísticas já foram codificadas nesse desenvolvimento do cinema popular com a arqueologia, por exemplo, a vestimenta, a dupla vida entre a academia e campo, a visão romântica, o arquétipo do herói, pretexto narrativo identificado na busca por um objeto, sem preocupação com o sítio, nem com as pessoas ou a cultura sendo contrário a evolução da arqueologia como ciência ao longo do tempo visto, por exemplo, no paradigma do Pós-Processualismo (Lima, 2011). Nessa perspectiva, os filmes sobre arqueologia tornaram-se filmes comuns aos filmes de aventura, onde o ser arqueólogo(a) é um detalhe para a história. Ou seja, há um descompasso entre a evolução da área enquanto ciência e sua representação cinematográfica.

A presente pesquisa propõe-se, portanto, a apresentar algumas formas de representação cinematográficas que são feitas da arqueologia,



a partir de tipologias já trabalhadas por outros autores, para abordar o tema no cenário de pesquisa arqueológica brasileira. Isso porque, apesar de já existirem trabalhos de arqueologia Pública que visam desconstruir estereótipos, são incipientes os trabalhos que buscam entender essas representações, suas construções, seus avanços e os diálogos entre arqueologia e cinema. Dessa forma, espera-se apresentar uma tipologia das representações cinematográficas do arqueólogo(a), enunciar propostas para melhorar o diálogo entre duas grandes áreas trabalhadas na pesquisa e trazer esse debate para a arqueologia Brasileira. Buscando abrir portas para novos debates sobre como os arqueólogos(as) podem ajudar a modificar essas representações tão arraigadas na cultura popular. Visto que, diferente do que ocorre em outras disciplinas, temas arqueológicos têm demonstrado um alto grau de interesse por parte do público ( Dode, 2023), sendo isso representado em vários âmbitos da indústria cultural.

## 2. DESENVOLVIMENTO

Desde os seus primórdios, o arqueólogo e a arqueologia são representados no cinema preservando as características já citadas. Isso porque, o desejo intrínseco que os humanos têm pelo o passado e suas histórias desencadeia buscas por suas origens e objetos de fascínio, estes que conduzem a rotas misteriosas, fantasiosas e ricas em aventura. Em virtude disso, o desejo por aventura e o poder de tornar a fantasia real permitem que a mente humana imagine terras exóticas e desconhecidas sendo tudo isso muito bem representado pelo cinema, ou seja, um reflexo do que a sociedade, desde o seu princípio, almeja.

Esse tipo de construção, tão antigo quanto a própria arqueologia como ciência, permite a identificação de um estereótipo em cima do arqueólogo(a) e da arqueologia (Pyburn, 2008, García, 2011, Falcone e Giroladini, 2020) que se perpetua ainda de forma atrativa perante a sociedade. Este estereótipo, de acordo com os autores, contém em si

determinadas características, como vestimenta e a busca pelo objeto, reproduzidas pela lógica industrial do cinema, ou seja, pela facilidade. Porém, para além da facilidade, essa narrativa exerce atração do público que se conecta subjetivamente/afetivamente com aventura, a fantasia e os próprios personagens. Nesse panorama, de acordo com Garcia (2011), o cinema acaba por ser o veículo em que a sociedade mais conhece sobre a arqueologia e o fazer arqueológico.

Todavia, como pontua Garcia (2011), existe uma distorção na percepção que a sociedade tem do que é arqueologia e o que ela poderia ser. Segundo Falcone e Giroladini (2020), a arqueologia evoluiu como ciência, porém essa evolução não foi introduzida nas representações cinematográficas da área. Por isso, apesar de existirem trabalhos de arqueologia voltados para a sociedade, a distorção apontada por Garcia (2011) ainda não é problema central nesses estudos. Segundo o autor, isso ocorre em virtude da dinâmica capitalista, ou seja, enquanto os arqueólogos(as) estiverem empregados - seja por contrato ou academicamente - as discussões acerca da imagem social do arqueólogo e da arqueologia não serão vistas de forma relevante.

Se para Garcia (2011) a discussão ainda não é vista como tema central na ciência Arqueológica, para Pyburn (2008), as representações cinematográficas são responsáveis por atrair "jovens brilhantes" para o campo e um dos motivos que muitos arqueólogos não debatem a imagem que os filmes trazem para eles e para a profissão. Contudo, como pontuam a mesma autora e Garcia (2011), a perpetuação dessa imagem conduz a um estereótipo elitista e imperialista da arqueologia e seus profissionais; além de causar decepção aos "jovens brilhantes" quando esses se deparam com a arqueologia real.

Além do estereótipo elitista e imperialista, outras imagens se perpetuam. Em uma tentativa de as identificar, Falcone e Giroladini (2020), elaboram uma tipologia para as representações do arqueólogo(a) no cinema e



a comparam com as anteriormente desenvolvidas por Holtorf (2007 apud Falcone e Giroladini, 2020) e Russell (2002 apud Falcone e Giroladini, 2020).

Para Russell (2002 apud Falcone e Giroladini, 2020) é possível classificar em 5 categorias: aventureiros e excêntricos, exploradores de terras desconhecidas, oficiais e cavalheiros, professores malucos e invasores de tumbas. Para Holtorf (2007 apud Falcone e Giroladini, 2020), por sua vez, a classificação se resume a 4: o aventureiro, o detetive, o que faz revelações profundas e o que cuida de sítios e objetos antigos. Por fim, para Falcone e Giroladini, (2020), a classificação se divide em 3 tipos: arqueólogo do século XIX, não arqueólogo e o verdadeiro arqueólogo real e contemporâneo.

Por uma questão de proximidade temporal, escolheu-se trabalhar com a tipologia criada por Falcone e Giroladini (2020) pois acredita-se que ela melhor representa as ideias atuais e discutidas na presente pesquisa porque são mais abrangentes e temporalmente relacionadas à cronologia da ciência arqueológica. Nesse sentido, a primeira categoria, referente ao arqueólogo do século XIX, tem como Indiana Jones (figura 1) sua principal figura, os filmes da franquia encontram-se disponíveis para streaming no Paramount+, com exceção do quinto, que está no DisneyPlus. Encontramos nele a junção entre o arqueólogo individualista e aventureiro, características presentes nesse tipo. Ou seja, o tipo 1 da autora enquadra todas as representações de arqueólogos aventureiros para lugares exóticos, individualista em busca de objetos preciosos e do mérito conquistado ao encontrá-los.

## 2. DESENVOLVIMENTO

Outro exemplo desse tipo é a personagem Lara Croft (figura 2, próxima página), cujos filmes estão disponíveis no Amazon Prime Video, ela além de todas as características já citadas, também abre portas para discussões feministas no cenário da arqueologia e suas representações. Isso porque, “seu personagem é baseado e construído a partir de comportamentos e valores do mundo masculino, bem aceitos perante a sociedade” (Zorpidou, 2004, apud Falcone e Giroladini, 2020, p. 296). Lara é mais um exemplo do male gaze no cinema. O conceito de Laura Mulvey (1974) se refere ao modo como as mulheres são representadas na mídia para agradar o espectador ideal, que é sempre masculino e hétero. Hollywood consegue codificar o prazer em olhar, a escopofilia, inserido na lógica patriarcal e controladora de ver corpos como objetos. Disso resulta a carência de representações femininas mais coerentes com as múltiplas possibilidades de atuação no campo arqueológico, para além de seus traços sexualizados e atléticos, e do vasto conhecimento de línguas mortas a geografia e costumes de locais exóticos.

O não-arqueólogo, segunda categoria, faz referência a aventureiros, não-arqueólogos, que fazem arqueologia através da busca por algum objeto. Nesse cenário, a arqueologia é apenas um pano fundo para se ter aventura, fantasia e comédia. Os exemplos citados pelos autores, são: Tudo por uma Esmeralda (1984 - não desnível em streaming) e Z - A Cidade Perdida (2016 - disponível no Amazon Prime Video). O primeiro (figura 3) é uma comédia romântica, com elementos de aventura, baseado



Figura 1. Franquia de Indiana Jones. Fonte: DisneyPlus, 2024.



na busca por um tesouro em um local exótico. O segundo (figura 4), baseado na história real do explorador inglês Percy Fawcett, narra a busca por uma civilização desconhecida, e perdida, na América do Sul. Apesar de não ser um arqueólogo, o personagem pode ser descrito como um amador por sua aproximação com conhecimentos acadêmicos e relações com a Sociedade Real de Geografia. Todavia, não deixa de ser um aventureiro na busca por um objeto (a cidade) “fazendo arqueologia” em uma locação distante.

2024 Por fim, a terceira categoria, refere-se ao arqueólogo verdadeiro, contemporâneo. Nos filmes por eles citados:

Boy on a Dolphin (1957) - disponível no YouTube

L’etrusco uccide ancora (1972) - não disponível para streaming

The Body (2001) - não disponível para streaming

Timeline (2003) - disponível para streaming no Mercado Play



Figura 2. Franquia Lara Croft. Fonte: Amazon Prime Video, 2024.

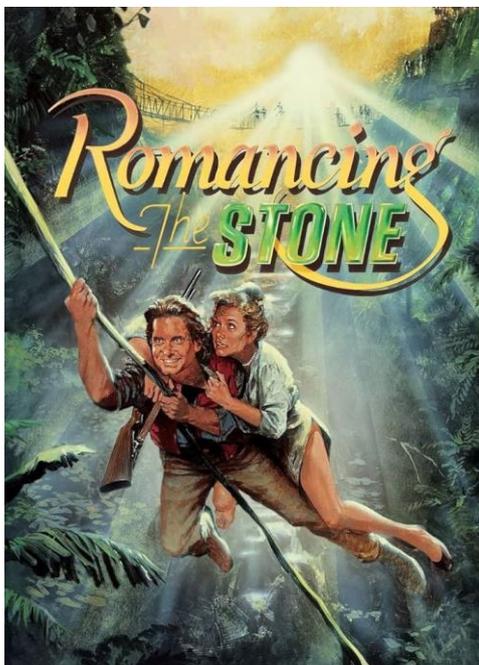


Figura 3. Tudo por uma Esmeralda (1984).  
Fonte: Amazon, 2024.

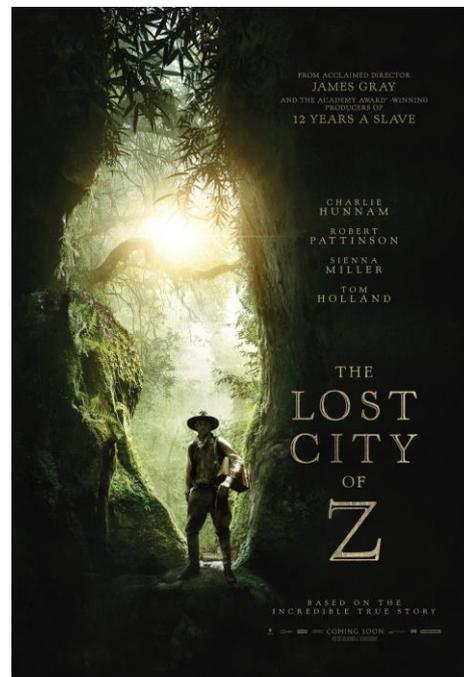


Figura 4. Z - A Cidade Perdida (2016).  
Fonte: IMDb, 2024.

Smetto quando voglio (2014) - não disponível para streaming

Nesses filmes (figura 5) é possível visualizar algumas características que apresentam o bom trabalho do arqueólogo, sem abrir mão do entretenimento. Dentre essas características pode-se citar a proteção do sítio e do objeto (Boy on a dolphin, 1957), representação apurada do trabalho em campo (The Body, 2001; Timeline, 2003), definição atual do que seria arqueologia (Timeline, 2003), a insegurança do campo de trabalho (Smetto quando voglio, 2014), uma nova representação feminina em campo (The Body, 2001).

arqueológico, como arqueologia Pública, são voltados para a dinâmica social. Entretanto, esse contato volta-se, muitas vezes, para uma minoria; seja ela a minoria dentro da própria arqueologia, restrita a eventos acadêmicos, ou minorias sociais, com ações voltadas para grupos indígenas e afrodescendentes, esquecidos por muitas alas do conhecimento.

Nesse contexto, os profissionais da arqueologia não fazem chegar à maior parte da sociedade o porquê de se fazer arqueologia e o que é um arqueólogo. Como pontuado por Garcia (2011), o arqueólogo(a) não deixa claro à sociedade o motivo de existir, de ser remunerado



Figura 5. Filmes citados acima. Fonte: IMDb, 2024.

Através dessa tipologia, fica claro que o cinema se adaptou e trouxe novas representações da ciência arqueológica. Nesse caso, o grande problema não está nas representações do cinema e sim no fato da sociedade não saber o que faz um arqueólogo(a) e como a real arqueologia funciona, ou seja, é uma falta que precisa ser trabalhada e debatida pela arqueologia.

De acordo com Sakurai (2014), tal situação acontece em virtude do próprio fazer arqueológico que leva muito tempo, seja em campo ou em laboratório. Nesse sentido, as atividades de extensão e extroversão, por vezes, são deixadas em segundo plano. Isso não significa que a arqueologia não dialogue ou busca construir conhecimento junto com a sociedade, afinal muitas vertentes do pensamento

e da obrigatoriedade do diploma para exercer a profissão. Essa despreocupação é prova da incompreensão do pesquisador do impacto que a imagem da sociedade pode ter sobre seu trabalho. Tal situação só começará a ser discutida em campo acadêmico e fora dele, quando o impacto desse reflexo recair diretamente sobre o bolso dos profissionais da arqueologia, como demonstrado no filme Smetto quando voglio, lançado em 2014, e apontado por Garcia (2011) ao retratar que o não conhecimento do que faz um arqueólogo(a) leva as pessoas a não entenderem porque se contrata ou se necessita de um arqueólogo formado, deixando o campo livre para amadores ou pessoas sem o conhecimento técnico científico necessário.



Com base no que foi apresentado até o momento, os responsáveis pelo desconhecimento da sociedade quanto à arqueologia e o trabalho desenvolvido por seus profissionais são os próprios arqueólogos. A representação do arqueólogo(a) no cinema aparece então como uma consequência da distância entre a indústria cinematográfica, o público consumidor e a arqueologia. As categorias surgem como tentativa do cinema de se adaptar às mudanças de época e da própria arqueologia, porém, a distância ainda impede que seja uma representação que agrade o público e os arqueólogos.

Filmes em que essa representação é satisfatória, segundo Falcone e Giroladini (2020), não alcançam o grande público através de streamings, por exemplo. *Smetto quando voglio*, lançado em 2014, filme de comédia, por ser italiano, tem no idioma e nas diferenças culturais mais uma barreira para sua divulgação, ficando restrito ao circuito nacional como é o destino de muitos filmes fora de Hollywood e dos Estados Unidos.

Começar a discutir isso de forma acadêmica é um primeiro passo para os arqueólogos assumirem um papel mais ativo na divulgação da arqueologia e do fazer arqueológico para a sociedade. Pois cada vez mais jovens ingressam no curso, ligados ao universo tecnológico, que podem agregar nesse sentido. Mas para que haja atitudes é preciso que sintam abertura e receptividade a tais ideias. E sem discussões, não há como determinar o que seria uma representação adequada, o momento é de debates e reflexão para posterior elaboração de propostas.

Exemplos de possibilidades para fomentar essa discussão são a criação de projetos de extensão, unificando diferentes departamentos da universidade; trabalhos de conclusão de curso que abordam o tema de alguma forma; trazer textos mais recentes para disciplinas como Teoria Arqueológica e Educação Patrimonial; criar seus próprios filmes, curta-metragem, contribuir em roteiros e

contar suas próprias histórias para apresentar diferentes perspectivas da área.

A retirada da fantasia e do mistério não devem ser confundidas com a solução para o problema, visto que o dia a dia do arqueólogo(a) se adapta bem a essas histórias, assim como ao romance e às investigações policiais. O que agregaria seria a retirada do elitismo e da abordagem estereotipada de diferentes culturas como “exóticas”. Hoje, a arqueologia se edifica como uma ciência que busca dar voz a muitas sociedades e grupos que foram esquecidos pela historiografia tradicional. Ou seja, ela trabalha com o outro diretamente e deve haver respeito mútuo.

Enquanto autoras deste artigo podemos dizer que as representações cinematográficas de arqueólogos não precisam ser documentários, podem ter elementos de diversos gêneros, desde que seja feita essa mudança recaia no personagem do arqueólogo e do outro. Entretanto, antes das mudanças, é preciso que haja discussões no âmbito acadêmico, pois é deles que deve partir a mudança.

### 3. CONCLUSÃO

O cinema não tem obrigação para com a arqueologia, nem com outras ciências, nem na verdade com a vida. O cinema se popularizou como forma de entretenimento, de arte, algo em essência subjetivo, no entanto, tem responsabilidades sociais a partir do momento que reconhecemos seu impacto na opinião das pessoas e como pode afetar a vida de alguém para o bem ou para o mal a depender do modo como retrata cada tema e personagem.

O que é proposto, então, não é o fim dos filmes com arqueólogos aventureiros ou com aventureiros arqueólogos, mas sim a produção de mais filmes que mostram o lado mais próximo da realidade da arqueologia. Os filmes seriam um reflexo da distância entre arqueologia e sociedade, e não a causa, por isso a necessidade do debate. Dependendo do rumo dessas discussões e dos resultados conquistados pode-



se ampliar as temáticas para incluir outras obras da cultura pop, como animações a exemplo de Aventuras de Tadeo (2013 - disponível no Paramount +), jogos e filmes menos conhecidos. Por fim, é preciso repensar o modo como os arqueólogos(as) debatem a extroversão de seu conhecimento para a sociedade. Sendo então necessário trazer dentro da graduação e pós-graduação da arqueologia essas discussões do fazer arqueológico e seu reflexo na sociedade.

## REFERÊNCIAS

BRINQUEDOS Ópticos. **História do Pré-Cinema**, 2009. Disponível em: <https://precinema.wordpress.com/2009/10/28/brinquedos-opticos/>. Acesso em: 19 de jun. 2024.

DODE, Daniel Piuma. **O PASSADO NA TELA: A Pesquisa Arqueológica como Narrativa Audiovisual**. Dissertação (Mestrado em Arqueologia) - Centro de Filosofia e Ciências Humanas, Universidade Federal de Pernambuco. Recife, 2023.

GARCÍA, Carlos Tejerizo. Arqueología Y Cine: Distorsiones De Una Ciencia Y Una Profesión. **El Futuro del Pasado**, nº 2, 2011, p. 389-406.

FALCONE, Antonia; GIROLDINI, Pierluigi. Imagined Archaeologies: Stereotypes and Myths in Cinema, From Indiana Jones to Arturo Frantini. *In*: PROIETTI, Enrico (org). **Developing Effective Communication Skills in Archaeology**, 2020, p.285-307.

LIMA, Tania Andrade. Cultura material, a dimensão concreta das relações sociais. Boletim do Museu Paraense Emílio Goeldi. **Ciências Humanas**, v. 6, n.1, p. 11-23, 2011.

MULVEY, Laura. Visual Pleasure and Narrative Cinema. *In*: **Visual and Other Pleasures**. London: Macmillan. 1974, p.14-26.

PANOFSKY, Erwin. Estilo e meio no filme. *In*: LIMA, Luiz Costa (org.). **Teoria da Cultura de Massa**. 8. ed. São Paulo: Paz e Terra, 2011, p. 369-396.

PERSISTÊNCIA Retiniana. **História do Pré-Cinema**, 2009. Disponível em: <https://precinema.wordpress.com/2009/10/28/persistencia-retiniana/>. Acesso em: 19 de jun. 2024.

PYBURN, Anne K. Public Archaeology, Indiana Jones, and Honesty. **Archaeologies: Journal of the World Archaeological Congress**. *Arch* 4, p. 201–204, 2008.

SAKURAI, Junya. Archaeology in popular culture. **Japão: Doseisha**, 2014.

Como citar este artigo:

CARDOUZO, Ana Cristina de Lima Pedrozo; CARDOUZO, Júlia Monteiro. Arqueologia e cinema: um debate para arqueologia brasileira. **Revista Multidisciplinar de Estudos Nerds/Geek**, Rio Grande, v.6, n.10, jan.-dez. 2024, p.11-119.

### Yasmin Calado Brito Alves Koury

Bacharela em Arqueologia, Universidade Federal de Pernambuco (UFPE).

E-mail: [yasmin.koury@ufpe.br](mailto:yasmin.koury@ufpe.br).

### Natal Anacleto Chicca Junior

Doutor em Design, Universidade Federal de Pernambuco (UFPE).

E-mail: [natal.chicca@ufpe.br](mailto:natal.chicca@ufpe.br).

## DOSSIÊ PATRIMÔNIO, MEMÓRIA E CULTURA GEEK

# YAKUMO: VAMOS FAZER UMA CANECA! A CULTURA POP COMO FORMA DE PRESERVAÇÃO CULTURAL

**Resumo:** *Yaku nara Mug Cup mo*, também conhecida como Yakumo, é uma obra que surgiu da iniciativa de um morador que queria revitalizar a cidade japonesa de Tajimi, chamando a atenção para elementos culturais como a tradição cerâmica local. Assim, foi criada uma história em quadrinhos que gira em torno do cotidiano de quatro estudantes do ensino médio que fazem parte do clube de cerâmica da escola Oribe. Posteriormente, a série de quadrinhos recebeu adaptações para a televisão e apoio do governo local. Considerando isso, o presente artigo tem como objetivo apresentar a cultura pop como meio de preservação e extroversão patrimonial. A série Yakumo é um exemplo de obra que demonstra como a cultura tradicional de Tajimi foi utilizada por meio de conteúdo multimidiático para cativar o interesse das pessoas pela cidade. Ao integrar fatores culturais através de uma narrativa dramática e envolvente, a série destaca-se como uma importante fonte de preservação do patrimônio cultural para a cidade. A popularidade da obra, conseqüentemente, trouxe maior visibilidade à Tajimi e à sua cultura. Isto, entre outros casos, exemplifica não só a importância da participação popular na luta pela preservação do patrimônio, mas também a possibilidade de utilizar elementos contemporâneos da cultura pop para preservar as tradições locais.

**Palavras-chave:** Patrimônio; Cultura pop; Tradição Cerâmica; Tajimi; Yakumo.

Submissão: 08/08/2024

Revisão: 15/10/2024

Aprovado: 05/11/2024

Publicação: 19/12/2024

### Yasmin Calado Brito Alves Koury

Bacharela em Arqueologia, Universidade Federal de Pernambuco (UFPE).

E-mail: [yasmin.koury@ufpe.br](mailto:yasmin.koury@ufpe.br).

### Natal Anacleto Chicca Junior

Doutor em Design, Universidade Federal de Pernambuco (UFPE).

E-mail: [natal.chicca@ufpe.br](mailto:natal.chicca@ufpe.br).

## YAKUMO: LET'S MAKE A MUG! POP CULTURE AS A FORM OF CULTURAL PRESERVATION

**Abstract:** *Yaku nara Mug Cup mo, also known as Yakumo, is a work that emerged from the initiative of a resident who wanted to revitalize the Japanese city of Tajimi, drawing attention to cultural elements such as the local ceramic tradition. Thus, a comic book was created that revolves around the daily lives of four students who are part of the ceramics club at Oribe High School. Later, the comic series received television adaptations and support from the local government. Considering this, the present article aims to present pop culture as a means of heritage preservation and extroversion. The Yakumo series is an example of a work that demonstrates the traditional culture of Tajimi was used through multimedia content to captivate people's interest in the city. By integrating cultural factors through a dramatic and engaging narrative, the series stands out as an important source of preservation of cultural heritage for the city. The popularity of the work, consequently, brought greater visibility to Tajimi and its culture. This, among other cases, exemplifies not only the importance of popular participation in the battle to preserve heritage, but also the possibility of using contemporary elements of pop culture to preserve local traditions.*

**Keywords:** *Heritage; Pop Culture; Ceramic Tradition; Tajimi; Yakumo..*

Submissão: 08/08/2024

Revisão: 15/10/2024

Aprovado: 05/11/2024

Publicação: 19/12/2024



## 1. INTRODUÇÃO

*Yaku nara Mug Cup mo*<sup>1</sup>, também conhecida como Yakumo, é uma história em quadrinhos japonesa que surgiu em 2010, devido a um projeto popular que visava revitalizar a cidade de Tajimi, através do ideal de permitir que as pessoas aproveitassem a cidade e a indústria, por meio de personagens e mangás (Yakumo Tajimi, 2015©). O enredo da obra gira em torno de quatro meninas, estudantes do ensino médio, que fazem parte do clube de cerâmica da escola fictícia Oribe, em Tajimi. O fazer cerâmico é um elemento de grande importância para a trama e para a própria cidade de Tajimi.

Desde 2012, o quadrinho é publicado de forma gratuita através da internet e, atualmente, conta com 40 volumes, adaptações televisivas de animação e live-action e conta com o apoio do governo local, que abraçou a causa e elegeu as personagens da obra como embaixadoras do turismo virtual de Tajimi (Nippon Animation, 2021). Integrando fatores culturais, através de uma narrativa dramática e cativante, a série se destaca como uma importante fonte de preservação do patrimônio cultural de Tajimi, uma vez que a popularidade da obra, conseqüentemente, atraiu uma maior visibilidade para a cidade e a sua cultura.

Localizada na província de Gifu, região central da ilha de Honshu, a cidade de Tajimi é uma referência na produção de cerâmicas japonesas, em especial nas chamadas cerâmicas Mino, que possuem esse nome por causa da antiga denominação da área de produção. Essa tradição ceramista remonta ao período Nara, anos 710 a 794 (Greiner, 2015), e teve seu apogeu durante o período Azuchi-Momoyama, anos 1568 a 1600 (Greiner, 2015), em que as

artes floresciam, apesar das guerras civis (Discover Tajimi, 2017©).

Atualmente, a cerâmica Mino pode ser classificada em quatro estilos clássicos: Ki-seto, na qual o amarelo é a cor predominante; Seto-guro, o preto é a cor predominante; Shino, geralmente cinza com gramíneas outonais em branco ou vermelho; e Oribe, com o verde e o preto como as cores predominantes. Esses estilos estão intimamente ligados com a tradição da cerimônia do chá, um elemento fundamental da cultura japonesa e importante artifício de manobras políticas durante o Japão pré-moderno (Discover Tajimi, 2017©). Além disso, assim como outras artes, o fazer cerâmico é responsável por transmitir pensamentos ancestrais da estética japonesa, como a simplicidade, a subjetividade, o vazio potencial, a impermanência das coisas e a importância de pequenos detalhes (Sorte Junior, 2018).

Por conta desse histórico, a cerâmica Mino é um elemento fundamental para Tajimi e está presente na vida dos cidadãos de diversas maneiras, como por exemplo, em aulas práticas nas escolas, diversas lojas e ateliês, museus, obras de arte espalhadas no espaço urbano e até mesmo fornos antigos que podem ser encontrados pelas montanhas que circundam a cidade (Discover Tajimi, 2017©). Levando isso em consideração, a tradição ceramista milenar de Tajimi foi escolhida como recurso de destaque para o projeto de revitalização da cidade através da cultura pop<sup>2</sup>, idealizado em 2010 por Koike Kazuhito, presidente da empresa de tecnologia Planet, que deu origem à Yakumo.

Dessa forma, o objetivo do presente texto é apresentar a obra *Yaku nara Mug Cup mo* e suas contribuições para a cidade de Tajimi, bem como ressaltar a importância do uso de recursos contemporâneos, como a cultura pop, por

<sup>1</sup> O nome da obra pode ser traduzido para o português como “vamos fazer uma caneca”.

<sup>2</sup> O termo cultura pop aqui descrito está relacionado com a ideia de cultura de mídias ou cultura de massas surgida

por volta das décadas de 1950 e 1960, que envolve produções como filmes, animações, jogos, livros e histórias em quadrinho (Gorgatti, 2011).



exemplo, para a divulgação e preservação de aspectos culturais tradicionais.

## 2. YAKUMO E SUAS CONTRIBUIÇÕES PARA A CIDADE DE TAJIMI

Motivado pelo declínio da indústria local de produção de cerâmica em larga escala, Koike Kazuhito, presidente da Planet, uma empresa de tecnologia especializada em produtos para o mercado odontológico, decidiu que gostaria de criar um projeto que fosse capaz de revitalizar a cidade de Tajimi através do turismo e da cultura pop (Kawashima, 2021a).

No Japão, é comum que os fãs façam peregrinações até os lugares relacionados com as obras que eles gostam (Sugawa-Shimada, 2015, 2020, 2022). Assim, inspirado por Hori Teiichiro, criador da Disneylândia de Tóquio, Koike queria fazer algo que ninguém mais tivesse feito e, depois de algum tempo, chegou a conclusão de que seria uma boa ideia fazer um mangá para alcançar um público mais jovem e incentivar as pessoas a visitarem Tajimi (Kawashima, 2021a, 2021b).

Embora o primeiro volume do mangá Yakumo (Figura 1) só tenha sido lançado em 2012, o planejamento da obra começou por volta de 2010 e obteve a colaboração de cidadãos e empresas de Tajimi. Desse modo, a história em quadrinhos passou a ser publicada gratuitamente tanto por meios físicos quanto por meios digitais e pode ser acessada através do site Yakumo Tajimi<sup>3</sup>.

Além disso, quase dez anos depois do lançamento, uma série televisiva animada de Yakumo foi produzida pela Nippon Animation, com duas temporadas de 12 episódios cada, colaborando para que a obra alcançasse uma maior quantidade de pessoas. Outro fato interessante é que, em conjunto com a animação,

a Nippon Animation também promoveu uma série de vídeos nos quais as dubladoras das personagens principais percorrem Tajimi realizando diversas atividades.



Figura 1. Capa do primeiro volume do mangá. Fonte: Yakumo Tajimi, 2015©.

A respeito da obra, o enredo de Yakumo gira em torno de quatro meninas adolescentes, que cursam o ensino médio na escola fictícia Oribe. A história começa quando Toyokawa Himeno (a garota de cabelos cor de rosa) se muda para Tajimi e descobre que a sua falecida mãe, Tokikawa Himena, era na verdade uma ceramista muito famosa. Assim a menina decide se juntar ao clube de cerâmica para aprender esse ofício e seguir os passos da mãe.

Junto de Kukuri Mika, Naruse Naoko e Aoki Touko, Himeno vive diversas aventuras cotidianas em Tajimi, sempre encontrando coisas que a conectam de alguma maneira com a

<sup>3</sup> Disponível em: <<https://yakumo-tajimi.com/index.html>>. Acesso em 06 ago 2024.

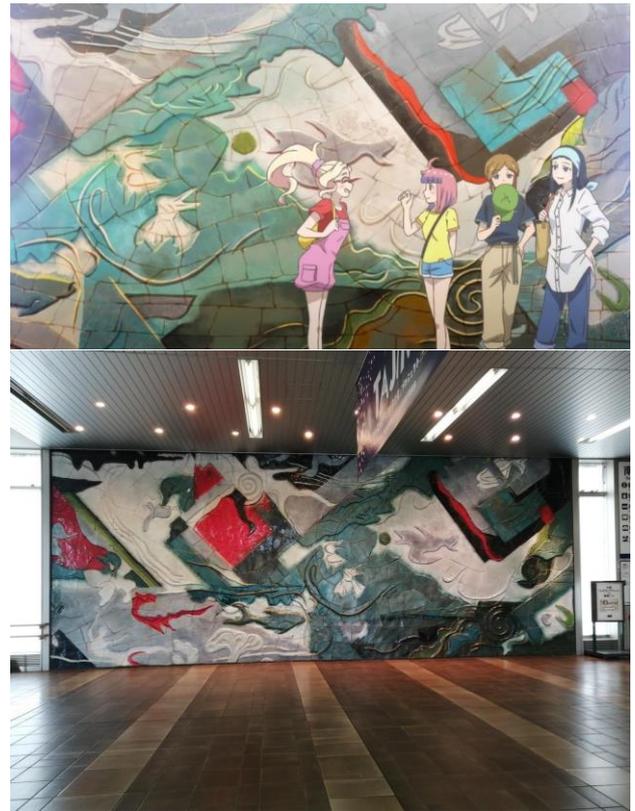


sua mãe e que a inspiram a seguir o caminho de ceramista.

Tanto na versão em quadrinhos quanto na versão animada, diversos elementos de Tajimi são representados, como por exemplo, lugares ou atrações turísticas (Gifu Shinbun, 2020), conforme exposto nas Figuras 2, 3, 4 e 5. As figuras mostram, respectivamente, fornos antigos de cerâmica que existem espalhados pela cidade e arredores e o painel cerâmico Vozes ecoantes<sup>4</sup>, localizado na Estação de Tajimi.



**Figuras 2 e 3.** Atracção turística de Tajimi em Yakumo e no mundo real. Fontes: Yaku nara Mug Cup mo (anime), 2021. Disponível em: <https://www.discovertajimi.com/story-of-minoware-01.html>. Acesso em 14 out 2024.



**Figuras 4 e 5.** Atracção turística de Tajimi em Yakumo e no mundo real. Fontes: Yaku nara Mug Cup mo (anime), 2021. Disponível em: <https://4travel.jp/travelogue/11778178>. Acesso em 14 out 2024.

De mesmo modo, o fazer cerâmico também é mostrado com grande destaque, apresentando cenas explicativas sobre a cerâmica Mino ou outros tipos de cerâmica, assim como uma variedade de técnicas de produção (Figuras 6 e 7).

Devido a repercussão da obra, a prefeitura de Tajimi acabou apoiando o projeto e nomeou as quatro protagonistas como embaixadoras do turismo virtual da cidade (Nippon Animation, 2021). O turismo virtual é uma maneira de visitar lugares remotamente através da internet (Marvle, 2024). Nesse caso o que ocorre é a utilização de imagens das personagens fictícias para incentivar o turismo na cidade, tanto através do uso de cartazes e outros materiais físicos quanto da produção de

<sup>4</sup> ひびきあう声 no original.



vídeos com VTubers<sup>5</sup> das personagens (PR Times, 2021).



**Figura 6.** Touko fazendo cerâmica numa roda de oleiro. Fonte: Yaku nara Mug Cup mo (mangá), 2012.



**Figura 7.** Himeno e Mika pisando na argila para amaciar. Fonte: Yaku nara Mug Cup mo (anime), 2021.

Além disso, diversos museus e outras atrações turísticas também têm exposições colaborativas com a obra (Yakumo Project, 2024). Desse modo, ao visitar Tajimi é possível encontrar atrações, como o Museu Tokishirou (Figura 8), e mercadorias exclusivas de Yakumo, o que incentiva ainda mais o turismo no local. Uma visão mais detalhada das atrações temáticas disponíveis, acompanhada de um mapa explicativo, pode ser encontrada por meio do site Yakumo Project<sup>6</sup>.



**Figura 8.** Museu temático Tokishirou. Fonte: Página da rede social X, antigo Twitter, do mangá Yaku nara Mug Cup mo. Disponível em: <https://x.com/Yakumagu/status/1812295736824057966>. Acesso em 06 ago 2024.

### 3. A CULTURA POP COMO MEIO DE EXTROVERSÃO E PRESERVAÇÃO DA CULTURA TRADICIONAL

A partir de exemplos, como o de Yakumo, é possível notar o potencial da utilização de recursos midiáticos e contemporâneos na busca pela preservação e divulgação de elementos culturais mais antigos e tradicionais. A tecnologia e as suas possibilidades auxiliam para a construção de um conhecimento mais público e acessível, não só no que diz respeito a divulgação do conteúdo, mas também na inclusão de cada vez mais

<sup>5</sup> VTuber é um termo para designar criadores de conteúdo online que utilizam avatares virtuais ao invés da aparência real para interagir com o público.

<sup>6</sup> Disponível em: <<https://yakumo-project.com/>>. Acesso em 06 ago 2024.



pessoas nesse processo educacional, para que ele continue se tornando mais dialógico e democrático (Hornink e Rovai, 2020).

Autores como Barros, Miranda e Costa (2019) corroboram com essa ideia e pontuam ainda que a educação constitui-se na prática do saber e não de uma simples transmissão de informações. Levando isso em consideração, os autores defendem práticas educacionais diferenciadas, lúdicas e reflexivas, posto que potencializam a capacidade de aprendizagem das pessoas.

Nesse sentido, Sugawa-Shimada (2015, 2020, 2022) demonstra como a cultura pop contribui para a ocorrência de mudanças na sociedade, bem como para a divulgação e preservação de aspectos tradicionais de uma cultura. Para a autora, as mudanças sociais em decorrência da cultura pop se devem aos laços emocionais (*kankeisei*) criados entre os fãs e as obras que eles gostam. Essa conexão afetiva faz com que as pessoas desejem aproveitar a obra mais profundamente, visitando lugares e participando de ações que sejam de alguma maneira relacionadas com as obras que gostam, criando assim uma certa afeição e proximidade pelas temáticas apresentadas.

Desse modo, quando uma obra midiática direta ou indiretamente aborda questões culturais e patrimoniais, isso acaba atraindo atenção e cativando as pessoas para esses assuntos (Sakurai, 2014; Sugawa-Shimada 2015, 2020, 2022), como foi possível observar no caso de Yakumo, que partiu de um cidadão comum com o desejo de atrair atenção para aspectos da cultura de sua cidade natal, a fim de mantê-los vivos para as próximas gerações.

Por meio do apoio de outros cidadãos, empresas e até mesmo do governo de Tajimi, criou-se uma obra midiática que une elementos da cultura tradicional da cidade com pequenas e dramáticas aventuras cotidianas de personagens fictícios. E, graças às estratégias narrativas utilizadas, existe uma conexão emocional fã-personagem ou fã-obra que possibilita o

aprendizado e o interesse acerca da história e da cultura da cidade de Tajimi, em especial sobre a produção de cerâmica Mino. Outros exemplos envolvendo o uso da cultura pop como forma de resgate da cultura tradicional podem ser encontrados nos trabalhos de Sugawa-Shimada (2015, 2020, 2022), que retratam os casos de Sengoku Basara e Touken Ranbu.

Esse tipo de prática, além de incentivar que os turistas conheçam os aspectos histórico-culturais de determinados lugares, contribui também para fortalecer o senso de comunidade e pertencimento entre os moradores que fazem parte daquela cultura. Isso é essencial para garantir a permanência da cultura tradicional na sociedade contemporânea, considerando que a noção de patrimônio é algo único e particular, que está intimamente ligado com a história e a ideia de pertencimento a um determinado grupo (Chuva, 2012).

E, conforme exposto no presente artigo, a cultura pop, com todos os seus elementos e recursos midiáticos, pode ser um caminho interessante para se trabalhar com questões patrimoniais na atualidade, posto que essas obras são capazes de apresentar conceitos complexos de maneira simplificada e atrativa, elucidando de forma divertida esses conteúdos na mente do público e cativando os sentimentos das pessoas em prol de determinadas temáticas (Sakurai, 2014; Sugawa-Shimada, 2015, 2020, 2022; Fennelly, 2023; Silva, 2024).

#### 4. CONSIDERAÇÕES FINAIS

O artigo teve como objetivo apresentar a obra *Yaku nara Mug Cup mo*, também conhecida como *Yakumo*, e as suas contribuições para a cidade japonesa de Tajimi, como também ressaltar a importância do uso da cultura pop como um meio de divulgar e preservar a cultura tradicional. Levando em consideração tudo o que foi exposto no artigo, é possível notar que *Yakumo* exemplifica como a cultura pop pode ser utilizada como uma eficaz ferramenta no que tange questões culturais e patrimoniais.



Por meio de uma narrativa envolvente centrada em personagens cativantes, a obra não só colaborou para chamar a atenção para a cerâmica Mino, mas também atraiu um público mais jovem e diversificado, que passou a se interessar pela cultura local de Tajimi.

O projeto Yakumo, iniciado por Koike Kazuhito, demonstra como as iniciativas populares podem ganhar força e reconhecimento, transformando-se em importantes veículos de promoção cultural e turística. A colaboração entre cidadãos, empresas e governo mostra que, quando bem direcionada, a cultura pop pode ser uma importante aliada na valorização do patrimônio cultural, conectando tradições antigas a novas gerações e garantindo que aspectos essenciais da história e identidade de uma comunidade sejam mantidos vivos.

Dessa forma, Yakumo é uma obra que vai além do entretenimento, é também um exemplo inspirador de como a mídia contemporânea pode servir como um meio eficaz de educação e preservação cultural.

## REFERÊNCIAS

BARROS, Márcia Graminho Fonseca Braz e; MIRANDA, Jean Carlos; COSTA, Rosa Cristina. Uso de jogos didáticos no processo ensino-aprendizagem. **Revista Educação Pública**, v. 19, nº 23, 1 de outubro de 2019. Disponível em: <<https://educacaopublica.cecierj.edu.br/artigos/19/23/uso-de-jogos-didaticos-no-processo-ensino-aprendizagem>>.

CHUVA, Márcia. Por uma história da noção de patrimônio cultural no Brasil. **Revista do Patrimônio**, Rio de Janeiro: IPHAN (organização: Márcia Chuva), v. 34, p. 147-165, 2012.

COMIC NATALIE. JK×陶芸、美濃焼の産地舞台にした「やくならマグカップも」アニメの詳細発表. **Comic Natalie**, 2020. Disponível em:

<<https://natalie.mu/comic/news/389497>>. Acesso em 01 ago 2024.

**DISCOVER TAJIMI**. Disponível em: <<https://www.discovertajimi.com/>>. Acesso em 01 ago 2024.

FENNELLY, Katherine. *Archaeology, Emotional Storytelling, and Performance. Public Archaeology*, 2023.

FORBES JAPAN. 地場産業をTVアニメ化。超ローカルコミック、全国放送への秘話. **Forbes Japan**, 2021. Disponível em: <<https://forbesjapan.com/articles/detail/40630>>. Acesso em 01 ago 2024.

GREINER, Christine. **Leituras do corpo no Japão e suas diásporas cognitivas**. 2015. Tese (Livre-docência em Comunicação) – Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, São Paulo.

GIFU SHINBUN. 漫画「やくならマグカップも」が描く多治見市 忠実に名所描く. **Gifu Shinbun**, 2020. Disponível em <<https://web.archive.org/web/20200904194041/https://www.gifu-np.co.jp/news/20200820/20200820-265645.html>>. Acesso em 10 ago 2024.

HORNINK G. G.; ROVAI, M. G. O. 2020. **Comunicação, mídia e educação: o potencial da 'Live' para a promoção de eventos acadêmicos**. Pauta Ifes; CEaD UNIFAL. Facebook. 30 de abril. Disponível em: <<https://www.facebook.com/105947391105369/posts/108022977564477>>. Acesso em 29 nov. 2021.

KAWASHIMA, Tarou. 多治見が舞台の陶芸アニメ『やくならマグカップも』、“原作者”は東京ディズニーランド生みの親！仕掛け人が明かす観光戦略の裏側. **ITmedia**, 2021a. Disponível em : <<https://www.itmedia.co.jp/business/articles/2104/05/news071.html>>. Acesso em 01 ago 2024.



KAWASHIMA, Tarou. 陶芸アニメで町おこし 岐阜県多治見市を舞台にした観光戦略とは. **ITmedia**, 2021b. Disponível em: <<https://www.itmedia.co.jp/business/articles/2104/06/news043.html>>. Acesso em 01 ago 2024.

MARVLE. 【バーチャル旅行】リアルに負けない特徴とは?家で楽しめる観光名所も紹介. **Marvle**, 2024. Disponível em: <[https://marvle.co.jp/virtual-travel/#index\\_id0](https://marvle.co.jp/virtual-travel/#index_id0)>. Acesso em 15 out 2024.

NIPPON ANIMATION. 「やくならマグカップも」多治見市バーチャル観光大使就任! . **Nippon Animation**, 2021. Disponível em: <<https://www.nippon-animation.co.jp/news/information/9633/>>. Acesso em 01 ago 2024.

PR TIMES. 【バーチャル旅行】リアルに負けない特徴とは?家で楽しめる観光名所も紹介. **PR Times**, 2021. Disponível em: <<https://prtimes.jp/main/html/rd/p/000000004.00066389.html>>. Acesso em 15 out 2024.

SAKURAI, Junya. **Archaeology in popular culture**. Japão: Doseisha, 2014.

SILVA, Jacquelliny Marcelle Boulitreau da. **Flora: animação para o ensino das ciências ambientais nos anos iniciais da educação básica**. 2024. Dissertação (Mestrado em Ensino das Ciências Ambientais) – Universidade Federal de Pernambuco, Recife, 2024.

SORTE JUNIOR, Waldemiro Francisco. Uma análise de valores estéticos japoneses do Período Heian: Miyabi e mono no aware. **Estudos Japoneses**, n. 40, p. 81-100, 2018.

SUGAWA-SHIMADA, Akiko. Animating artifact spirits in the 2.5 - dimensional world: personification and performing characters in Touken Ranbu. **Animating the spirited: journeys and transformations**, University Press of Mississippi, p. 55-65, 2020.

SUGAWA-SHIMADA, Akiko. Tōken Ranbu and samurai swords as tourist attractions. **War as Entertainment and Contents Tourism in Japan**, p. 56-60, 2022.

SUGAWA-SHIMADA, Akiko. “Rekijo”, pilgrimage and “pop-spiritualism”: pop-culture-induced heritage tourism of/for young women. **Japan Forum**, v. 27, n. 1, p. 37-58, 2015.

YAKUMO PROJECT. Disponível em: <<https://yakumo-project.com/>>. Acesso em 01 ago 2024.

YAKUMO TAJIMI. Disponível em: <<https://yakumo-tajimi.com/index.html>>. Acesso em 01 ago 2024.

Como citar este artigo:

KOURY, Yasmin Calado Brito Alves; CHICCA JUNIOR, Natal Anacleto. Vamos fazer uma caneca! A cultura pop como forma de preservação cultural. **Revista Multidisciplinar de Estudos Nerds/Geek**, Rio Grande, v.6, n.10, jan.-dez. 2024, p.120-128.

**Ana Cristina de Lima Pedrozo  
Cardouzo**

Graduanda em Arqueologia pela Universidade Federal de Pernambuco, com pesquisas voltadas para área de Arqueogenômica (PIBIC 2022/2023), Geoarqueologia, com ênfase em Geoquímica (PIBIC 2023/2024) e membro do projeto de extensão ArqueoPop.

E-mail: [anacristina\\_cardouzo@ufpe.br](mailto:anacristina_cardouzo@ufpe.br).

**Yasmin Calado Brito Alves Koury**

Bacharela em Arqueologia, Universidade Federal de Pernambuco (UFPE).

E-mail: [yasmin.koury@ufpe.br](mailto:yasmin.koury@ufpe.br).

**Natal Anacleto Chicca Junior**

Doutor em Design, Universidade Federal de Pernambuco (UFPE).

E-mail: [natal.chicca@ufpe.br](mailto:natal.chicca@ufpe.br).

Submissão: 30/08/2024

Revisão: 28/10/2024

Aprovado: 05/11/2024

Publicação: 19/12/2024

**DOSSIÊ PATRIMÔNIO, MEMÓRIA E  
CULTURA GEEK**

## **DA COLINA KOKURIKO À EDUCAÇÃO PATRIMONIAL: O CINEMA COMO UMA FERRAMENTA DE EDUCAÇÃO PATRIMONIAL E EXTROVERSÃO DO CONHECIMENTO**

**Resumo:** Não é fácil conceituar o fazer arqueológico devido à sua interdisciplinaridade e constantes mudanças ao longo do tempo, assim como não é fácil falar de educação patrimonial, por mais relevante que seja. Geralmente, a educação patrimonial é associada às escolas e ao ensino de história, considerando patrimônios eleitos por certas minorias, mas que as comunidades locais não se identificam, quando, na verdade, esse deveria ser um assunto inclusivo, que envolvesse a todos. Este artigo justifica-se pela necessidade de abordar a educação patrimonial de forma lúdica, fluida e interativa, destacando o papel, a identificação e a participação da comunidade para uma educação patrimonial eficaz e para a preservação dos patrimônios. Considerando o alcance das obras da cultura pop, este estudo discute o conceito de educação patrimonial a partir do filme de animação "Da Colina Kokuriko", de Goro Miyazaki (2011). O artigo analisa a ação de educação patrimonial representada no filme e sua aplicação na realidade, especialmente na arqueologia pública, que busca melhorar a relação entre arqueologia e sociedade através da participação de ambas as partes. O objetivo é promover uma abordagem lúdica para questões de patrimônio e comunidades, enfatizando a construção do conhecimento coletivo e a prática ativa do saber.

**Palavras-chave:** Animação; Arqueologia pública; Cultura pop; Educação patrimonial; Studio Ghibli.

**Ana Cristina de Lima Pedrozo  
Cardouzo**

Graduanda em Arqueologia pela Universidade Federal de Pernambuco, com pesquisas voltadas para área de Arqueogenômica (PIBIC 2022/2023), Geoarqueologia, com ênfase em Geoquímica (PIBIC 2023/2024) e membro do projeto de extensão ArqueoPop.

E-mail: [anacristina.cardouzo@ufpe.br](mailto:anacristina.cardouzo@ufpe.br).

**Yasmin Calado Brito Alves Koury**

Bacharela em Arqueologia, Universidade Federal de Pernambuco (UFPE).

E-mail: [yasmin.koury@ufpe.br](mailto:yasmin.koury@ufpe.br).

**Natal Anacleto Chicca Junior**

Doutor em Design, Universidade Federal de Pernambuco (UFPE).

E-mail: [natal.chicca@ufpe.br](mailto:natal.chicca@ufpe.br).

## FROM UP POPPY HILL TO HERITAGE EDUCATION: CINEMA AS A TOOL FOR HERITAGE EDUCATION AND KNOWLEDGE EXTROVERSION

**Abstract:** *It is not easy to conceptualize archaeological practice due to its interdisciplinarity and constant changes over time, just as it is not easy to talk about heritage education, no matter how relevant it is. Generally, heritage education is associated with schools and the teaching of history, focusing on heritage sites chosen by certain minorities, which local communities may not identify with. In reality, this should be an inclusive subject, involving everyone. This article is justified by the need to approach heritage education in a playful, fluid, and interactive manner, highlighting the role, identification, and participation of the community in effective heritage education and the preservation of heritage sites. Considering the reach of pop culture works, this study discusses the concept of heritage education based on the animated film "From Up on Poppy Hill" by Goro Miyazaki (2011). The article analyzes the heritage education actions represented in the film and their application in reality, especially in public archaeology, which aims to improve the relationship between archaeology and society through the participation of both parties. The goal is to promote a playful approach to issues related to heritage and communities, emphasizing the construction of collective knowledge and the active practice of learning.*

**Keywords:** *Animation; Heritage education; Pop culture; Public archaeology; Studio Ghibli.*

Submissão: 30/08/2024

Revisão: 28/10/2024

Aprovado: 05/11/2024

Publicação: 19/12/2024



## 1. INTRODUÇÃO

A educação patrimonial, trabalhada por Tolentino (2016), é descrita como uma via de mão dupla entre a comunidade e o educador, que não parte de um patrimônio pré-concebido, mas sim que existe a partir da percepção do sujeito social. Assim sendo, a educação patrimonial vem passando por mudanças para se enquadrar como uma prática reflexiva, crítica e dialógica na construção democrática do conhecimento e, com isso, ser um instrumento que visa a transformação da realidade (Tolentino, 2016).

Um exemplo disso, conforme será abordado ao longo do presente trabalho, pode ser encontrado na ciência arqueológica, um campo que, devido aos filmes hollywoodianos (Falcone e Giroladini, 2020), acaba gerando bastante fascínio nas pessoas, ainda que elas não tenham um contato direto.

Apesar dos estereótipos cinematográficos no imaginário popular (Sakurai, 2014), conceituar a arqueologia não é tão simples como nessas produções, pois, assim como muitas outras ciências, ela se modifica com as épocas e contextos, sendo sempre um produto da realidade na qual está inserida (Lima, 2011).

As pessoas, à primeira vista, costumam associar a arqueologia com o estudo dos passados distantes, no entanto, atualmente já existem vertentes arqueológicas que se preocupam com o estudo da sociedade contemporânea, como o *archaeogaming* (Reinhard, 2018) ou a arqueologia da cultura pop (Sakurai, 2014).

Nesse sentido, com suas abordagens públicas e comunitárias, a ciência arqueológica vem se moldando e fazendo uso da educação patrimonial em busca da compreensão de um passado ou determinado grupo em conjunto com a comunidade vivente. Entretanto, muitas vezes esse diálogo é insuficiente e acaba atingindo apenas uma minoria da população, quando deveria se estender para a sociedade em geral.

Desse modo, os profissionais da arqueologia não fazem chegar à maior parte das pessoas o porquê de se fazer arqueologia e o que é um arqueólogo.

Conforme pontuado por Garcia (2011), o(a) arqueólogo(a) não deixa claro à sociedade o motivo de existir, de ser remunerado e da obrigatoriedade do diploma para exercer a profissão. Essa despreocupação endossa a ideia de que o pesquisador não compreende o impacto que a imagem criada e mantida pelo imaginário popular acerca da arqueologia pode ter sobre seu trabalho. Ou, como pontuado por Sakurai (2014), tal situação acontece em virtude do próprio fazer arqueológico, que demanda muito tempo, seja em campo ou em laboratório. Assim, as atividades de extensão e extroversão, por vezes, são deixadas em segundo plano.

Nesse contexto, o cinema surge como uma ferramenta, não intencional, de divulgação sobre a educação patrimonial e a arqueologia. Contudo, é importante salientar que a arqueologia cinematográfica continua a mesma desde o século XIX (Falcone e Giroladini, 2020), quando a arqueologia ainda estava começando a se firmar como ciência, da mesma forma que o cinema. Assim, muitas características estilísticas já foram codificadas nesse desenvolvimento do cinema popular com a arqueologia como, por exemplo, os arquétipos do arqueólogo como cientista excêntrico ou caçador de tesouros (Sakurai, 2014).

Além disso, o cinema não tem responsabilidade seja com a ciência arqueológica ou qualquer outra. Porém, possui obrigação social quando se reconhece seu impacto na opinião das pessoas sendo ele, benéfico ou não, que acarreta em suas representações (Marques, 2019). Tendo isso em vista, o objetivo do presente trabalho é apresentar um exemplo de representação cinematográfica que contemple a ciência arqueológica e possa ser utilizada como ferramenta de educação patrimonial. Para tal, foi escolhido o filme de animação *Da Colina Kokuriko* (Figura 1), que retrata uma situação

em que um patrimônio local está sob ameaça de destruição.



**Figura 1.** Da Colina Kokuriko. Fonte: Studio Ghibli. Disponível em: <<https://studioghibli.com.br/filmografia/da-colina-kokuriko/>>.

## 2. CONHECENDO O FILME DA COLINA KOKURIKO

Produzido pelo Studio Ghibli, sob direção de Goro Miyazaki, Da colina Kokuriko foi lançado em 2011 sendo uma adaptação de um mangá homônimo dos anos 1980. A trama retrata o cotidiano e o processo de amadurecimento de dois jovens, Umi e Shun, assim como o drama que envolve o Quartier Latin, um prédio antigo localizado no terreno da escola que ambos frequentam.

Ambientado na cidade japonesa de Yokohama, em 1963, o filme traz uma sociedade que se recupera da devastação provocada pela Segunda Guerra Mundial e se prepara para a realização das Olimpíadas. Matsuzaki Umi vive na pensão Coquelicot<sup>1</sup> Manor, localizada no topo de uma colina com vista para o porto, e todos os dias pela manhã ela hasteia um conjunto de bandeiras de sinalização com a mensagem “rezo por uma viagem segura” em memória ao seu pai, um marinheiro que faleceu na Guerra da Coreia.

Então, um dia um poema sobre uma garota que hasteia bandeiras é publicado no jornal da escola, sendo Kazama Shun o autor, que, do convés do rebocador marítimo do seu pai, sempre observa o ritual de Umi. Na mesma

época, Shun faz a ousada façanha de pular do telhado da escola em nome do Quartier Latin, um prédio antigo que está sob risco de demolição, atraindo dessa forma a atenção de Umi e de sua irmã mais nova, que pede que Umi a ajude a conseguir um autógrafo de Shun.

Umi e Shun passam a se aproximar, e então, é apresentado para ela o drama vivido pelo Quartier Latin. Por conta das Olimpíadas, o diretor da escola deseja demolir o prédio, que foi construído durante o Período Meiji japonês, e utilizado como espaço para a realização das atividades de diversos clubes estudantis, inclusive do clube de arqueologia. No entanto, como o prédio era antigo, com uma aparência suja e descuidada (Figura 2), sendo utilizado majoritariamente por meninos, as pessoas não levavam a sério o apelo dos alunos em prol da permanência do prédio.



**Figura 2.** Quartier Latin. Fonte: Studio Ghibli. Disponível em: <https://www.ghibli.jp/works/kokurikozaka/>.

<sup>1</sup> Em japonês “coquelicot” se pronuncia “kokuriko”, daí vem o nome do filme.



Por conta da popularidade de Shun e a amizade crescente dele com Umi, as garotas da escola começam a fazer parte do universo que existe dentro do Quartier Latin e, por sugestão de Umi, os estudantes se mobilizam para limpar o prédio e torná-lo mais apresentável para mostrar ao diretor a importância do local e impedir a demolição.

Sob orientação do clube de arqueologia e, por meio da união da comunidade, que passou a se interessar pelo Quartier Latin e entendê-lo como um patrimônio local após a campanha de conscientização promovida pelos alunos, o prédio foi finalmente limpo, restaurado e salvo da destruição (Figura 3), servindo como exemplo do ditado popular “a união faz a força”. Assim, Da colina Kokuriko aborda de maneira cativante a relação entre a comunidade e os patrimônios locais, bem como a importância da educação patrimonial e da criação de um sentimento de pertencimento das pessoas em favor da preservação de bens culturais e patrimoniais.

Além disso, a animação faz com que o espectador pense e reflita sobre a consequência das guerras e sobre valores morais, posto o drama que envolve a relação de Umi e Shun. Durante a reforma do Quartier Latin, os dois percebem que estão apaixonados, mas descobrem que podem ser irmãos e se veem num dilema acerca de encerrar ou dar continuidade ao romance. Essa e outras estratégias de roteiro fazem com que o espectador crie um laço afetivo com os personagens e torça para que eles sejam capazes de concretizar seus anseios.

Portanto, Da colina Kokuriko é um filme que quebra alguns padrões quando se trata da arqueologia cinematográfica, que costumeiramente está voltada para caçadores de tesouros, aventureiros excêntricos e lugares distantes (Falcone e Giroladini, 2020). Nessa produção, a arqueologia é utilizada como recurso para contar uma história cotidiana e é posta sob um olhar centrado no social e no emocional, visando cativar o sentimento das pessoas acerca dos patrimônios locais e inclui-



**Figura 3.** Trajetória de restauração do Quartier Latin. Fonte: Studio Ghibli. Disponível em: <https://x.com/GhibliBrasil/status/1194781376043798528?s=20>.



las na busca pela preservação, corroborando com perspectiva de Tolentino (2016) de que a educação patrimonial deve ser uma prática inclusiva e democrática, que visa a mudança da realidade.

### 3. A IMPORTÂNCIA DA CULTURA POP COMO FERRAMENTA PARA A EDUCAÇÃO PATRIMONIAL

A cultura pop, termo que surgiu por volta de 1950, também conhecida como cultura de mídias ou cultura de massa, está associada com movimento cultural contrário à “alta cultura”, buscando ser acessível e popular (Gorgatti, 2011). Assim, o conceito de cultura pop abarca diversas formas midiáticas como, por exemplo, livros, histórias em quadrinhos, jogos, cinema, entre outros.

De acordo com autores como Sakurai (2014) e Sugawa-Shimada (2015, 2020, 2022), devido ao alcance e ao potencial de se conectar emocionalmente com o espectador, a cultura pop é capaz de influenciar a opinião das pessoas sobre determinados assuntos por gerações inteiras, fazendo com que as pessoas até mesmo mudem seus hábitos e visões de mundo por conta das obras que gostam. Levando isso em consideração, é possível dizer que a cultura pop funciona como uma ferramenta educacional, inclusive no campo da arqueologia e da educação patrimonial.

Embora a maioria das produções não sejam feitas visando primordialmente o âmbito educacional, elas podem ser utilizadas como meio de alcançar as pessoas e cativá-las para os assuntos, uma vez que são instrumentos lúdicos e dialógicos, que estimulam a construção de um conhecimento conjunto e democrático, além de incentivar a reflexão e o pensamento crítico (Barros; Miranda; Costa, 2019; Nery; Pereira; Silva, 2020; Silva, 2024).

Por meio dessas obras, é possível elucidar conceitos e situações complexas de maneira simples e divertida na mente das pessoas, fazendo com que elas desenvolvam suas próprias compreensões e significados, além

de uma consequente identificação com determinados assuntos.

O filme *Da colina Kokuriko*, exemplo abordado neste artigo, possibilita explorar questões arqueológicas e patrimoniais. A obra suscita debates acerca do que se entende por patrimônio, da acessibilidade que esses patrimônios têm ou não para a população, da importância da participação comunitária na luta pela preservação patrimonial, entre inúmeros outros tópicos, sem perder de vista a ludicidade e as emoções transmitidas.

Ademais, o filme em questão evidencia a importância da construção coletiva do patrimônio por meio do contato, do discurso e da tolerância, corroborando com a frase dita por Aloísio Magalhães “A comunidade é a melhor guardiã do patrimônio [...]. Só se protege o que se ama, só se ama o que se conhece” (pág. 190, 1997, apud Tolentino, 2016).

Como descrito anteriormente, quando as meninas da escola passam a ter conhecimento acerca da realidade e do universo interno do Quartier Latin, em função da aproximação de Umi e Shun, elas criam um vínculo com o ambiente e com os grupos que ali existem. Desse modo, meninos e meninas unem forças em uma comunidade estudantil em prol da limpeza e defesa do antigo prédio. Tal empreitada só se torna possível porque as meninas, que, apesar de frequentarem a escola, não faziam parte do contexto do prédio, passam a se aproximar e ter noção da situação.

A partir disso, elas começam a se identificar e consequentemente a pertencer àquele espaço, se tornando favoráveis a preservação do prédio que antes viam como um espaço sem significado. Esse conhecimento, a visão de perceber com uma nova perspectiva algo que sempre esteve ali, e o sentimento de pertencimento é o que torna possível o querer proteger o Quartier Latin.

Na vida real não é diferente: para cativar nas pessoas o desejo de defender causas



patrimoniais, é necessário que elas conheçam e se sintam pertencentes a essas causas (Chuva, 2012). Isso porque, como pontuado por Tolentino (2016), o patrimônio cultural está inserido no espaço da vida das pessoas, ou seja, ele é dinâmico, histórico e socialmente construído pelos sujeitos que lhe atribuem significado e sentido. Logo, é uma construção social que vive no limbo entre o esquecimento e a memória, sendo o sentimento da comunidade um dos fatores principais para definir o que irá se sobressair.

#### 4. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Conforme discutido ao longo deste artigo, a educação patrimonial é uma prática que apresenta um enorme potencial de transformação social e educativa, especialmente quando feita em conjunto com obras midiáticas integrantes da cultura pop como, por exemplo, filmes de animação. Da colina Kokuriko, filme utilizado como exemplo para esta pesquisa, demonstra como a mediação cultural realizada por meio de narrativas acessíveis e emocionantes pode ajudar a fortalecer a relação entre as pessoas e os patrimônios locais, criando, desta forma, um sentimento de pertencimento, que é essencial para a preservação e a valorização dos bens culturais e patrimoniais.

Embora o cinema (e qualquer tipo de arte) não possua responsabilidade científica direta, ainda assim, essas produções desempenham um papel como formador de opinião perante a sociedade. Levando isso em consideração, quando uma obra retrata determinados contextos, tal como o contexto arqueológico e patrimonial, elas podem despertar no público o interesse e a conscientização em relação à importância da preservação cultural.

Ao humanizar personagens e situações, como ocorre em Da colina Kokuriko, cria-se um vínculo afetivo entre a obra e o espectador, consequentemente suscitando o interesse para determinados temas (como as questões

patrimoniais) e promovendo uma visão mais inclusiva e democrática da cultura.

Por fim, este trabalho enfatiza a necessidade dos profissionais da arqueologia e da educação patrimonial ampliarem suas estratégias de aproximação e comunicação com a sociedade em geral, utilizando ferramentas lúdicas, que fomentem a construção conjunta do conhecimento ao invés da simples transmissão de informações, favorecendo assim o diálogo e a compreensão mútua. Através de iniciativas educacionais que considerem o apelo emocional e a acessibilidade das narrativas midiáticas, é possível não só ensinar sobre os mais diversos assuntos, mas também inspirar ações concretas e transformadoras da realidade.

#### REFERÊNCIAS

- BARROS, Márcia Graminho Fonseca Braz e; MIRANDA, Jean Carlos; COSTA, Rosa Cristina. Uso de jogos didáticos no processo ensino-aprendizagem. **Revista Educação Pública**, v. 19, nº 23, 1 de outubro de 2019. Disponível em: <<https://educacaopublica.cecierj.edu.br/artigos/19/23/uso-de-jogos-didaticos-no-processo-ensino-aprendizagem>>.
- CHUVA, Márcia. Por uma história da noção de patrimônio cultural no Brasil. **Revista do Patrimônio**, Rio de Janeiro: IPHAN (organização: Márcia Chuva), v. 34, p. 147-165, 2012.
- FALCONE, Antonia; GIROLDINI, Pierluigi. Imagined Archaeologies: Stereotypes and Myths in Cinema, From Indiana Jones to Arturo Frantini. In: **PROIETTI**, Enrico(org). *Developing Effective Communication Skills in Archaeology*, 2020, pág.285-307.
- GARCÍA, Carlos Tejerizo. Arqueología Y Cine: Distorsiones De Una Ciencia Y Una Profesión. **El Futuro del Pasado**, nº 2, 2011, pág. 389-406.



GORGATTI, E. C. de A. S. A influência da cultura japonesa através dos desenhos animados:: animês culturais ou fruto da cultura de massa?. **Revista Sul-Americana de Filosofia e Educação (RESAFE)**, [S. 1.], n. 2, 2011. DOI: 10.26512/resafe.v0i2.3958.

Disponível em:

<https://periodicos.unb.br/index.php/resafe/articloe/view/3958>. Acesso em: 14 jul. 2023.

NERY, Aline Silva Dejosi; PEREIRA, Willian Alves; SILVA, José Antônio Dias da. As potencialidades da animação O REI LEÃO como recurso didático no ensino de Ciências e Biologia. **A Bruxa**, v. 4, n. 1, p. 1-8, 2020.

MARQUES, Mariana R. O cinema como ferramenta de impacto social. **Instituto do Cinema**, 2019. Disponível em: <<https://institutodecinema.com.br/mais/conteudo/o-o-cinema-como-ferramenta-de-impacto-social>> .

REINHARD, Andrew. **Archaeogaming: An Introduction to Archaeology in and of Video Games**. Oxford: Berghahn Books, 2018.

SAKURAI, Junya. **Archaeology in popular culture**. Japão: Doseisha, 2014.

SILVA, Jacquelliny Marcelle Boulitreau da. **Flora: animação para o ensino das ciências ambientais nos anos iniciais da educação básica**. 2024. Dissertação (Mestrado em Ensino das Ciências Ambientais) – Universidade Federal de Pernambuco, Recife, 2024.

SUGAWA-SHIMADA, Akiko. Animating artifact spirits in the 2.5 - dimensional world: personification and performing characters in Touken Ranbu. **Animating the spirited: journeys and transformations**, University Press of Mississippi, p. 55-65, 2020.

SUGAWA-SHIMADA, Akiko. Tōken Ranbu and samurai swords as tourist attractions. **War as Entertainment and Contents Tourism in Japan**, p. 56-60, 2022.

SUGAWA-SHIMADA, Akiko. “Rekijo”, pilgrimage and “pop-spiritualism”: pop-culture-induced heritage tourism of/for young women. **Japan Forum**, v. 27, n. 1, p. 37-58, 2015.

TOLENTINO, Átila. O que não é educação patrimonial: cinco falácias sobre seu conceito e sua prática. In.:Educação patrimonial: políticas, relações de poder e ações afirmativas. **Caderno Temático**, v.5, pág. 39-49, 2016.

Como citar este artigo:

CARDOUZO, Ana Cristina de Lima Pedrozo; KOURY, Yasmin Calado Brito Alves; CHICCA JUNIOR, Natal Anacleto. Da Colina Kokuriko à Educação patrimonial: o cinema como uma ferramenta de Educação Patrimonial e Extroversão do Conhecimento. **Revista Multidisciplinar de Estudos Nerds/Geek**, Rio Grande, v.6, n.10, jan.-dez. 2024, p.129-136.

**Teresa de Jesus Escocard de Azevedo  
Manhães**

Bacharela em Turismo. Universidade Federal  
de Ouro Preto (UFOP).

E-mail:  
[teresa.manhaes@aluno.ufop.edu.br](mailto:teresa.manhaes@aluno.ufop.edu.br).

**Solano de Souza Braga**

Doutor em Desenvolvimento e Meio Ambiente.  
Departamento de Turismo, UFOP.

E-mail: [solano@ufop.edu.br](mailto:solano@ufop.edu.br).

**Guilherme Augusto Pereira Malta**

Doutor em Geografia. Departamento de  
Turismo, Universidade Federal de Juiz de  
Fora.

E-mail: [guilhermemalta@gmail.com](mailto:guilhermemalta@gmail.com).

**André Riani Costa Perinotto**

Doutor em Comunicação. Departamento de  
Turismo, Universidade Federal do Delta do  
Parnaíba (UFDPar).

E-mail: [perinotto@ufdpar.edu.br](mailto:perinotto@ufdpar.edu.br).

Submissão: 20/08/2024

Revisão: 28/12/2024

Aprovado: 30/12/2024

Publicação: 31/12/2024

**DOSSIÊ PATRIMÔNIO, MEMÓRIA E  
CULTURA GEEK**

## **EXPERIÊNCIA POR ADMIRAÇÃO OU PELO ENGAJAMENTO? AS OPINIÕES DOS VISITANTES SOBRE O HOBBITON MOVIE SET NO TRIPADVISOR**

**Resumo:** A presente pesquisa traz em destaque a influência das redes sociais no comportamento dos turistas a partir do destino turístico do Hobbiton Movie Set. Este foi escolhido, devido a seu surgimento está ligado ao turismo geek e cinematográfico, que gera por si só uma grande movimentação acerca das possíveis experiências que um turista pode ter ao visitar o local, dando a ele a possibilidade de registrar e mostrar em suas redes que ele também vivenciou em partes o universo criado no cinema. O objetivo deste artigo é investigar de que forma o viajante descreve o lugar selecionado em suas redes sociais e em plataformas onde sua identidade não é importante, mas sim a sua perspectiva. Já sua metodologia, irá basear-se na análise textual discursiva (ATD), fazendo um levantamento de dados minuciosos na plataforma do TripAdvisor, com a colaboração do software Nvivo Generator para a elaboração de gráfico de análise de sentimentos, trazendo elementos mistos e descritivos. Os resultados mostram que embora as estimativas no TripAdvisor possuam um componente mais crítico e objetivo, direcionado especificamente para estimativas de viagens. Pode-se concluir então, que as narrativas de viagens foram e continuam sendo moldadas pelo avanço tecnológico.

**Palavras-chave:** Turismo; Cinema; Cultura; Senhor dos Anéis; TripAdvisor.

**Teresa de Jesus Escocard de Azevedo  
Manhães**

Bacharela em Turismo. Universidade Federal  
de Ouro Preto (UFOP).

E-mail: [teresa.manhaes@aluno.ufop.edu.br](mailto:teresa.manhaes@aluno.ufop.edu.br).

**Solano de Souza Braga**

Doutor em Desenvolvimento e Meio Ambiente.  
Departamento de Turismo, UFOP.

E-mail: [solano@ufop.edu.br](mailto:solano@ufop.edu.br).

**Guilherme Augusto Pereira Malta**

Doutor em Geografia. Departamento de  
Turismo, Universidade Federal de Juiz de  
Fora.

E-mail: [guilhermemalta@gmail.com](mailto:guilhermemalta@gmail.com).

**André Riani Costa Perinotto**

Doutor em Comunicação. Departamento de  
Turismo, Universidade Federal do Delta do  
Parnaíba (UFDPar).

E-mail: [perinotto@ufdpar.edu.br](mailto:perinotto@ufdpar.edu.br).

Submissão: 20/08/2024

Revisão: 28/12/2024

Aprovado: 30/12/2024

Publicação: 31/12/2024

## EXPERIENCE THROUGH ADMIRATION OR ENGAGEMENT? VISITORS' OPINIONS ABOUT THE HOBBITON MOVIE SET ON TRIPADVISOR

**Abstract:** *This research highlights the influence of social media on tourist behavior, focusing on the Hobbiton Movie Set as the selected destination. This location was chosen due to its connection with geek and cinematic tourism, which inherently generates significant interest around the potential experiences a tourist can have when visiting. It allows visitors to record and share their experiences on social media, showcasing how they, too, have partially immersed themselves in the universe created in cinema. The objective of this article is to investigate how travelers describe the selected destination on their social media platforms and on review platforms where identity is less relevant than perspective. The methodology is based on Discursive Textual Analysis (DTA), conducting a thorough data collection on the TripAdvisor platform, supported by the Nvivo Generator software for creating sentiment analysis graphs, incorporating both mixed and descriptive elements. The results indicate that although TripAdvisor reviews tend to have a more critical and objective component, specifically focused on travel assessments, they reflect a broader trend. It can be concluded, therefore, that travel narratives have been, and continue to be, shaped by technological advancements.*

**Keywords:** *Tourism; Cinema; Culture; The Lord of the Rings; TripAdvisor.*



## 1. INTRODUÇÃO

O turismo, presentemente, tem experimentado uma transformação significativa devido ao rápido desenvolvimento da globalização e da tecnologia. Com isso, a interconexão global permitida por esse avanço moldou profundamente as experiências turísticas, influenciando os comportamentos dos indivíduos, suas escolhas de destino e sentimentos com o ambiente em que visitam (Guerra; Gosling; Coelho, 2014). Além disso, o papel das redes sociais na disseminação de informações e na criação de tendências tem uma influência direta nesse fenômeno, já que elas se tornam elementos fundamentais na maneira como as pessoas vivenciam, percebem e aprendem suas experiências de turismo (Brito; Freitas, 2019).

Para tanto, a fotografia surge como protagonista nesse processo, sendo o principal recurso visual usado nas redes sociais para comunicar e compartilhar os destinos turísticos (Rabelo, 2023). E quando esta se liga com o evento do cineturismo, a combinação da paixão pelo cinema com a busca por experiências entusiasmadas e a oportunidade de registrar o momento para se promover na sua rede social se transformam em um sucedido episódio de busca por popularidade e destaque, mostrando sempre o melhor, mesmo que essa não seja a verdade por trás da imagem (Molica, 2023).

Diante dos fatos expostos, o presente artigo se propõe a discutir as avaliações e publicações a respeito do Hobbiton Movie Set, na TripAdvisor. O desassossego que gerou a ideia de iniciar esse estudo foi exatamente o questionamento sobre o quanto as redes sociais são capazes de influenciar no comportamento dos turistas, quais são os elementos que envolvem essa circunstância e por qual razão os viajantes, dentro do virtual, em sua maioria, buscam viver das aparências, evitando a todo o custo mostrar toda a realidade da experiência vivida (Oliveira; Frossard, 2017).

Sob o mesmo ponto de vista, o valor desse estudo vem de um cenário muito recente e que ainda não detém uma vasta investigação relacionada a inúmeras tangentes que compõem essa temática. Em virtude disso, se tornou de grande interesse o empenho de apurar acerca da facilidade de acesso à informação, da possibilidade de compartilhar experiências de forma pública e da busca pela validação social que moldaram as narrativas de viagem, trazendo em destaque os conceitos e teorias que sustentam a evolução do turismo e como ele se entrelaça com a transformação digital e as redes sociais, aprofundando a compreensão das dinâmicas subjacentes a essa relação em constante desenvolvimento (Silva, 2011).

Perante o olhar dos fatos apresentados, esta pesquisa se justifica devido ao cenário do Hobbiton Movie Set ser conhecido mundialmente, já que sua origem vem de um contexto que transcende da ficção para a realidade, além de ser por si só um local “instagramável”, ou seja, que é visualmente atraente e digno de ser fotografado e compartilhado no Instagram (Körössy, 2022). Por essa razão, se torna necessário compreender a relevância que esse local possui para influenciar na idealização do turista e na exposição que ele faz após sua visita.

Portanto, o artigo possui como objetivo geral explorar a maneira que o turista retrata o destino escolhido em suas redes sociais pessoais e em plataformas que sua pessoa não tem relevância, mas sim sua opinião. E os objetivos específicos vão desde expor o desenvolvimento da tecnologia e do cinema no turismo, focando nas redes sociais, e a relação entre a cultura geek e o turismo.

Para atingir esses propósitos, será executado um processo de investigação abarcando uma revisão bibliográfica centrada em obras que ilustram os conceitos ligados às redes sociais, turismo cinematográfico, espetáculo e experiência (Kozinets, 2010). Além



disso, a elaboração da pesquisa utiliza a análise textual discursiva (ATD) como a principal metodologia, complementada pelo uso do software de análise qualitativa Nvivo (Nvivo Support Services, 2024). A abordagem de dados combina elementos mistos e descritivos, garantindo assim uma compreensão abrangente. O público-alvo engloba primordialmente os visitantes do destino turístico, sem restrições quanto a gênero, idade ou nacionalidade, visto que a natureza virtual da pesquisa permite essa ampla inclusão.

## 1.2 O cineturismo agente de divulgação e criação de cenários turísticos

O cineturismo ou turismo cinematográfico, é uma via do turismo criada mais recentemente com a vinda do cinema ao mundo. Com ele foi possível contar e assistir histórias das mais fantasiosas até realistas, movimentando os espectadores para sentirem a emoção que um filme quer passar, conduzindo as pessoas para um outro universo nas quais em boa parte das vezes elas não conheciam. Quando vemos esse acontecimento pela lente do turismo, e a correlação entre o mesmo com o audiovisual, Körössy (2022, p. 24) explica que o turismo cinematográfico é “a materialização dos interesses e práticas dos visitantes relacionados às obras audiovisuais.” E continua essa fala afirmando que a divulgação de imagens atraentes por meio de conteúdos audiovisuais desempenha uma grande influência na criação do interesse em visitar determinados lugares, e o turismo cinematográfico está intimamente ligado a essa prática. É através dessas obras que os turistas são motivados a escolher um destino específico e vivenciar experiências relacionadas a elas.

Observando esse movimento, é notável que após o cinema, as pessoas se sentiram instigadas, de alguma forma, em buscar uma chance de se sentir dentro de alguma determinada obra que elas assistiram. Dessa maneira, Costa (2016) pontua que existe o movimento dos turistas em duas direções

distintas: a primeira envolve o interesse em explorar as estruturas que abrigam as produções cinematográficas, bem como os mecanismos que dão vida a esse mundo de fantasia, através de visitas aos estúdios e sets de filmagem. Já a segunda direção é motivada pela vontade de conhecer os destinos e cenários (locações) onde a narrativa do filme se desenrolou, buscando vivenciar os momentos e emoções criados na obra e interiorizados no imaginário do “espectador-turista”.

Diante disso, entende-se que o audiovisual tem a capacidade não apenas de criar, fortalecer ou modificar imagens, como também de fabricar ícones, difundir imagens dos destinos turísticos e, assim, criar familiaridade e motivar os espectadores (Unwto e Netflix, 2021; Croy, 2010; Riley e Van Doren, 1992; Beeton, 2005 apud Körössy, 2022, p. 21). Com efeito, assim como expresso por Costa (2016) e Paes e Perinotto (2024), o cineturismo vem contribuindo com a consolidação e no estímulo do “trade turístico” de uma localidade, carregando para ela vários turistas ao redor do mundo. Em decorrência disso, as fotografias e os cenários que compõem múltiplos filmes, trazem consigo uma grande chance de levar um turista, no momento na escolha do destino de uma viagem, a preferir um determinado local em que se encantou ao ter o contato com o audiovisual (Körössy, 2022; Perinotto et al. 2021).

Não obstante, essa ligação entre o cinema e o fenômeno turístico, apresenta em si múltiplas formas, como, por exemplo, a produção de documentários voltados à divulgação de destinos turísticos, buscando atrair visitantes por meio de imagens cativantes (Ruter, 2017). Além disso, os estúdios de cinema também influenciam a criação de produtos turísticos, aproveitando o potencial de cenários cinematográficos para atrair viajantes interessados (Silveira, 2018). Outro exemplo é o turismo de negócios, associado aos festivais de cinema, que traz oportunidades para o desenvolvimento da indústria turística local. E por fim, a viagem a um lugar específico pode ser motivada por sua relação com um filme, sendo

influenciada não apenas pela construção da imagem do território por meio da obra cinematográfica, mas também pelos efeitos que essa conexão pode causar na procura deste destino por parte dos turistas (Costa, 2016). Tendo em vista essas consequências da conexão entre esses dois fenômenos citados, fica claro que ambas não estão associadas somente os locais ou sets de filmagens, e sim também, a construção e visita a parques temáticos, eventos e localizações que só existem no universo criado dentro do audiovisual (Körössy, 2022).

Um exemplo desse caso pode ser visto na nova Zelândia, no qual foi aproveitado de maneira exemplar seus cenários dentro do turismo e do cinema, trazendo muitos pontos positivos para o país, já que o número de turistas aumentou muito, quando o país se consagrou para o mundo como o cenário de uma das maiores obras audiovisuais do cinema (Costa, 2016), a Trilogia do Senhor dos Anéis (Figura 1), que leva consigo 17 oscars, tornando-se uma das franquias mais famosas e mais premiadas do mundo. “A Nova Zelândia gaba-se, com razão, do aumento em quase 300% no número de visitantes após o lançamento da trilogia O Senhor dos Anéis” (Brasil, 2007, p. 04 apud Costa, 2016, p. 77).

De conformidade com esses fatos, é muito comum de ver relatos de que se impressionam com o fato dos cenários do filme realmente existirem e a proporção que a trilogia causou no turismo do local, como, por exemplo, descrito por Matos *apud* Costa

Quando assisti O Senhor dos Anéis pela primeira vez fiquei me perguntando se aquelas paisagens também eram efeitos especiais, uma tela de fundo verde ou se realmente existiam. Quando as agências de turismo de lá começaram a receber muitos, mas muitos estrangeiros interessados em conhecer o Condado, Mordor ou Minas Tirith, uma luz se acendeu e eles começaram a encaixar as peças: o cinema é sim uma fonte de turismo. 9% do PIB da Nova Zelândia é derivado do Turismo, claro, nem tudo é cinema por lá. [...], desde 2012 vem lançando belíssimas ações de marketing para promover o país, afinal, estamos falando aqui de filmes que arrecadam na casa dos bilhões. A Nova Zelândia é o lugar ideal para fãs de cinema, paisagens naturais, esportes radicais e principalmente, qualidade de vida (Matos, 2014 *apud* Costa, 2016, p. 77).

Desse modo, os sets de gravação se tornaram muito populares no país, e o mais famoso deles recebeu o nome de Hobbiton, que



**Figura 1.** Mosaico com imagens de divulgação dos filmes da Trilogia. Fonte: Papo de Cinema (2024).



é o local no qual a raça dos hobbits, criada pelo John Ronald Reuel Tolkien, comumente conhecido por Tolkien, moram, e possui um site oficial em que oferece diversos pacotes e conta a história e a trajetória para aquele local se tornar turístico. Juntamente a esse turismo cinematográfico, os turistas quando consomem as mercadorias disponibilizadas e tem a vivência por meio desses locais que carregam essa relação, costumam:

Fotografar as locações, comparar fotografias da obra com a locação que está visitando (interpretação cênica), recriar cenas, manusear itens relacionados às obras (por exemplo, posicionamento de miniaturas de personagens), comprar souvenirs e, até mesmo, se vestir como personagens da obra (Roesch, 2009 apud Körössy, 2022, p. 29-30).

Destarte, a experiência gerada pelo fato de poder estar dentro daquele universo, como se fizesse parte dele e de aproveitar esses momentos para fazer o seu próprio espetáculo, com fotos e vídeos enquanto submerge naquele mundo, até mesmo se caracterizando, o turista vai buscar compartilhar esses momentos em suas redes sociais para mostrar que ele faz parte de alguma forma do filme que ele admira. Contudo, a pergunta que fica é: seu ato é pela experiência ou pelo espetáculo?

## 2. TURISMO DE EXPERIÊNCIA OU “TURISMO DE ESPETÁCULO”?

O turismo é uma atividade em constante evolução, moldada pelas demandas e preferências dos viajantes contemporâneos (Rabelo, 2023). Com o avanço da globalização e com ela, a tecnologia, o turismo tem se moldado conforme sua ascensão como mostrado no tópico anterior, e direcionando o olhar para as mídias sociais, nos deparamos com dois conceitos que regem uma dúvida dentro dessa área: o turismo de experiência e o turismo de espetáculo.

Presume-se que o primeiro termo visa enfatizar a imersão autêntica e significativa no

destino, valorizando a interação com a cultura local, o contato com a natureza, as experiências autênticas e a busca por conhecimento, focando na vivência profunda e pessoal, na participação em atividades locais e na conexão com a comunidade, pois segundo Hall (2009, p. 171) apud Silva (2011, p. 68) a “experiência é produto de nossos códigos de inteligibilidade, de nossos esquemas de interpretação”. E para complementar, visualizando o passado e seguindo até os dias de hoje, a exploração da questão da experiência tem sido uma característica recorrente na indústria do turismo, assim como o prazer, sendo considerados elementos fundamentais de seus produtos intangíveis (Silva, 2011), pois essa é uma forma de atrair as pessoas para a quebra de rotina seguida do consumo, que faz girar toda a indústria.

No que diz respeito ao segundo conceito, também se presume que turismo de espetáculo esteja intrinsecamente ligado as redes sociais, que amplificam e difundem as experiências turísticas, permitindo que os indivíduos compartilhem momentos de espetáculo e entretenimento com seu público virtual. Tendo essa mesma perspectiva, Rosa, Walkowski e Perinotto (2022, p. 4), apontam que “o espetáculo do viajar na contemporaneidade está ligado à transformação da viagem em um produto que precisa circular e ser renovado rapidamente”, pois o desejo de novidade e a busca por momentos únicos impulsionam a demanda por conteúdo turístico atualizado e impactante nas redes sociais. E segundo os mesmos autores, elas têm sido identificadas como um ambiente altamente propício para a rápida circulação e disseminação de produtos, principalmente no que diz respeito a imagens.

Também foi abordada união dos termos, nos quais se gera um ambiente que leva muitas vezes a criação de uma experiência, principalmente por meio de retratos e filmagens, que não são totalmente reais, muitas vezes manipuladas propositalmente para gerar cliques e também a movimentação da audiência. Sendo assim, as expressões presentes no título serão



exploradas e vão além das suas semânticas, elas trazem consigo visões que em sua maioria tendem a divergir, entretanto, em certos casos, podem estar ligadas. Ambos afetam diretamente a vida do turista e daqueles que compõem o seu ciclo (seguidores), e é exatamente com essa finalidade que será descrita a maneira com que os indivíduos utilizam suas mídias sociais para sua autopromoção, além da imagem que os mesmos desejam passar, a sua verdadeira experiência e também a dualidade entre a ideia linear de uma viagem “de verdade” e o viajar real.

## 2.1 A experiência almejada e vendida vs a viagem real

É constatado que “a expansão da internet e a ascensão das mídias digitais transformaram a comunicação interpessoal e as relações humanas e comerciais” (Souza; Machado, 2017, p. 255). E com todo esse movimento, os autores concluem que a utilização de plataformas digitais de comunidades especializadas em turismo tem experimentado um crescimento notável, à medida que indivíduos buscam adquirir conhecimentos relevantes para embasar suas atividades de planejamento e tomada de decisões durante o processo de aquisição de serviços turísticos. Como muito bem pontuado por Souza e Machado (2017), no qual afirmam que as pessoas são influenciadas pelas viagens compartilhadas por amigos ou conhecidos nas redes sociais, o que os leva a descobrir possíveis atividades, serviços ou instrumentos acessíveis nos locais que despertam sua curiosidade. Os mecanismos digitais proporcionaram maior independência na programação e escolha das viagens, atuando como elemento no processo de tomada de decisão, embora a efetivação da reserva ou contratação dos serviços possa ocorrer por meio de empresas ou profissionais especializados do setor.

Dada essa perspectiva, Rosa, Walkowski e Perinotto (2022, p. 3) sinalizam que as “redes sociais passam a ser o elo entre o produtor de conteúdo e a sua audiência”. E, como

consequência, desse fato os indivíduos adotam cada vez mais uma postura assemelhada à de mercadorias, nos quais é importante cultivar uma imagem favorável a fim de permanecerem relevantes no mercado. O resultado é a crescente importância do espetáculo no dia a dia das pessoas, estando esse fenômeno intrinsecamente ligado ao ato de consumir (Oliveira; Frossard, 2017).

Um estudo feito pelos autores Rosa, Walkowski e Perinotto (2022) a respeito de perfis de viagens, mostrou que os influenciadores percebiam quais tipos de interesse seus seguidores tinham, quando postavam determinados tipos de conteúdo, e após isso direcionavam seus posts para esse alvo de interesse a fim de manter e aumentar o engajamento. Além disso, ressaltaram o interesse das pessoas pelo “eu” do influenciador, na qual este transformava a imagem em uma promoção de si para o público, como um espetáculo, fazendo com que a viagem em si seja um instrumento de reconhecimento desse “eu” produto, proporcionando que essas estratégias de comunicação possam aproximar o viajante do espectador, além de divulgar e causar desejo pelo destino nos mesmos.

## 2.2 As mídias sociais e as viagens

Quando voltamos o nosso olhar para o tema da procura de uma informação turística, entendemos que essa busca “é vista como resultado de um processo dinâmico, no qual os viajantes usam vários tipos e quantidades de fontes para responder às contingências internas e externas referentes ao planejamento de viagens” (Guerra; Gosling; Coelho, 2014, p. 408). Como efeito desse processo, e tendo em vista os avanços tecnológicos dos dias atuais, Souza e Machado (2017, p. 258) mostram que “as mídias sociais são canais de intensa troca de informações onde os usuários são capazes de acessar facilmente grande quantidade de dados relevantes para sua necessidade”.

Sendo assim, como bem falado por Guerra, Gosling e Coelho (2014), elas atuam



como fonte informativa na tomada de decisão sobre uma viagem, possibilitam que os leitores, consumidores e colaboradores tenham em fácil acesso, meios eletrônicos e recursos tecnológicos que expandam suas perspectivas, abram novas portas, proporcionando um leque mais amplo de oportunidades. Eles ainda afirmam que a natureza intrinsecamente social dessas redes é uma de suas características essenciais, que as vincula diretamente ao conceito de interação social. Esse contexto envolve a participação ativa de duas ou mais pessoas na condução de uma ação, na qual cada indivíduo atribui significância ao comportamento dos outros envolvidos.

Souza e Machado (2017, p. 258) alegam que “ao determinar seu destino de viagem, o turista tem diferentes estímulos e informações relacionadas à viagem e ao destino, de maneira consciente ou não”, além disso, os influenciadores de viagens desempenham criam tendências e formam as expectativas de parte dos viajantes. Eles possuem um impacto considerável na indústria do turismo, incentivando e estimulando as pessoas a desejarem o que veem. Oliveira e Frossard (2017, p. 9) comentam que “a viagem quando vista como mercadoria transforma-se em um produto leve, fácil de consumir e digerir, pois comumente vem acompanhado por um manual de instruções que determina onde fixar os olhos.” E ainda mostram que na atualidade, a sociedade tende a se afastar da realidade devido à sua percebida dureza, preferindo conviver em um universo permeado por simulações e pela exploração de componentes concebidos pelo espetáculo. Consequentemente, as interações interpessoais são cada vez mais vivenciadas no mundo das aparências e fundamentadas no consumo figurado de imagens.

Essa busca por coisas que afastem do concreto que vivem no dia a dia, faz com que as pessoas criem em si, expectativas enormes em relação a viagens, já que por meio de belas fotos, narrativas cuidadosamente elaboradas e destinos exóticos, os influenciadores digitais conseguem despertar o desejo de viajar, explorar e também

experimentar novos lugares em seus seguidores. Desse modo, quando esse modelo apresenta esse padrão e desperta identificação, o que frequentemente ocorre por meio da divulgação de momentos íntimos, é provável que o seguidor se sinta inclinado a imitá-lo. Consequentemente, quando o indivíduo realiza suas próprias jornadas e também as compartilha nas mesmas plataformas, a repetição se torna predominante, criando um padrão de viagem. O ato de viajar se converte em um símbolo da uniformidade global e da reprodução, duas das problemáticas contemporâneas (Oliveira; Frossard, 2017).

O consumidor moderno é, portanto, aquele que atribuiu a aquisição de um produto à satisfação de uma vontade latente. A insaciabilidade desse consumidor pode ser atribuída não à avidez pela posse de um objeto, mas à vontade de experimentar aquilo que ele promete (Oliveira; Frossard, 2017, p. 14)

E nos espaços virtuais, no qual até os desafios são convertidos em incentivo, desperta-se uma preocupação em relação a uma experiência de viagem envolta em muitas expectativas positivas, que, quando não se concretizam, resultam em desapontamento (Oliveira; Frossard, 2017). E por esse motivo, é importante reconhecer que o padrão de viagens apresentado nas redes sociais nem sempre é uma representação precisa da realidade, sendo necessário compreender que a maioria dessas representações é altamente selecionada e muitas vezes idealizada. As redes sociais tendem a destacar apenas os aspectos mais atrativos e pitorescos de uma viagem, ignorando ou manipulando os momentos menos glamorosos.

Essa ênfase na perfeição pode levar as pessoas a acreditar que a única maneira de viajar e aproveitar uma viagem é seguindo o modelo estabelecido pelos influenciadores. No entanto, essa visão estreita pode restringir as experiências de viagem e limitar a autenticidade das mesmas, porque como Silva (2011, p.13) bem afirma que o conceito de viagem engloba sonhos, expectativas e pode simbolizar a busca por fronteiras não apenas geográficas, mas também



culturais e existenciais. Para alguns, trata-se de um deslocamento físico no local, enquanto que para outros, representa uma busca por lazer, felicidade, conhecimentos e bagagem. O fato é que existem diversas formas de viajar, seja ela concreta ou fictícia, espacial ou temporal. O cerne da questão é o movimento.

Além disso, é importante destacar que cada pessoa tem interesses, orçamentos e preferências únicas. Em vez de seguir cegamente o padrão de viagem popularizado pelas redes sociais, os viajantes podem buscar experiências personalizadas que atendam às suas necessidades individuais. Isso pode incluir explorar destinos menos conhecidos, participar de atividades de voluntariado, envolver-se com projetos de conservação ambiental, vivenciar a cultura local através da gastronomia ou simplesmente adotar uma abordagem mais relaxada e exploratória.

No fim das contas, mesmo que o anseio de viajar esteja intrinsecamente ligado ao desejo de fuga, de procura ou de um levantamento de uma trajetória, no final, todo turista visa vivenciar o “desconhecido” e se fascina com ele (Silva, 2011). Por esse motivo é preciso reconhecer que esses padrões vistos não representam a única maneira de viajar. Experiências autênticas e significativas podem ser encontradas além das imagens perfeitas. E é com base nisso, que a pesquisa feita por esse trabalho vai buscar mostrar a verdade por trás das visitas a um destino turístico, e até que ponto as pessoas mostram a real experiência em suas redes sociais.

### 3. METODOLOGIA

Para a análise das avaliações coletadas no TripAdvisor, foi empregada a análise textual discursiva (ATD), uma metodologia qualitativa que permite a interpretação aprofundada das construções discursivas presentes nos textos (Menezes; Coriolano, 2006). A ATD fundamenta-se em princípios hermenêuticos e dialéticos para desconstruir e reorganizar discursos, possibilitando a identificação de

sentidos subjacentes e estruturas narrativas que expressam as experiências dos visitantes. Essa abordagem é particularmente adequada para estudos em que se busca compreender as percepções e significados atribuídos a fenômenos sociais complexos, como o turismo cinematográfico (SOUSA, 2024).

As avaliações foram coletadas por meio de scraping de dados, o que permitiu a extração de informações textuais e quantitativas diretamente da plataforma (Perinotto et al., 2024). Em seguida, essas informações foram processadas utilizando técnicas de análise de dados, que incluíram a descrição estatística das classificações (em uma escala de 1 a 5 estrelas) e a análise de sentimento baseada nos títulos das avaliações. Estudos recentes demonstram que a aplicação de técnicas de mineração de dados textuais e análise de redes, como no caso dos museus vinculados ao Instituto Brasileiro de Museus, possibilita uma compreensão detalhada das percepções dos visitantes (Braga et al., 2023). As avaliações foram processadas via NVivo, que consiste em um software de análise qualitativa de dados amplamente utilizado para organizar, gerenciar e analisar dados não numéricos ou não estruturados (NVIVO, 2024). A análise de sentimentos via NVivo envolveu o uso de ferramentas automatizadas para identificar e interpretar as emoções expressas nas avaliações. Por meio da codificação automática, o NVivo categorizou os trechos das avaliações em sentimentos positivos, negativos ou neutros (Figura 2, próxima página).

A análise textual discursiva seguiu como etapas principais:

1. **A unitarização:** Os textos foram fragmentados em unidades de significado, permitindo uma leitura atenta e detalhada das avaliações. Essa etapa visou desmembrar os discursos em segmentos significativos que facilitassem a identificação de padrões. Essa abordagem é similar à utilizada para categorizar as narrativas em travessias de parques nacionais, evidenciando as conexões dos relatos com



experiências naturais e culturais (Silveira; Braga; Pimentel, 2024).

**2. A construção de categorias:** Com base nos fragmentos identificados, foram criadas categorias analíticas que representassem os temas emergentes. Estas categorias foram formuladas a partir da recorrência de palavras e conceitos relacionados às experiências dos visitantes, como "autenticidade", "valor percebido", "imersão", entre outros (Menezes; Coriolano, 2006). Além disso, categorias similares têm sido aplicadas em estudos de plataformas como TripAdvisor para identificar elementos de satisfação e desafios na gestão de serviços turísticos (Teixeira et al., 2024).

**3. A produção de um novo texto discursivo:** A partir das categorias criadas, foi elaborado um texto-síntese que reorganizou os sentidos atribuídos pelos visitantes, evidenciando as dinâmicas discursivas e suas implicações no contexto do turismo cinematográfico.

**4. A interpretação crítica:** Os resultados foram interpretados considerando o contexto sociocultural e econômico do turismo cinematográfico, especialmente no Hobbiton Movie Set. Essa etapa buscou conectar as narrativas às práticas sociais e às influências das redes sociais sobre a experiência turística (Sousa, 2024).

Por meio dessa metodologia, foi possível compreender não apenas as percepções

explícitas dos visitantes, mas também os significados implícitos que permeiam suas narrativas, contribuindo para uma análise mais rica do fenômeno estudado. A ATD permitiu ainda explorar como os discursos presentes nas avaliações refletem as dinâmicas do turismo de experiência e do espetáculo, ressaltando as interseções entre as dimensões culturais e midiáticas do turismo contemporâneo (Alvarado Ortega, 2016). Essa combinação de abordagens quantitativa e qualitativa, proporcionada pelo uso do NVivo, integrou a análise de big data com a sensibilidade da ATD, permitindo capturar nuances nas avaliações e oferecendo dados sobre o comportamento e as percepções dos consumidores em contextos online.

#### 4. RESULTADOS: Hobbiton Movie Set, experiência por admiração ou pelo engajamento?

No mundo contemporâneo, as viagens e destinos turísticos são formas de incentivo para a exploração, conhecimento e interconexão de culturas e sociedades. Com a ascensão da era digital e as perspectivas da internet, as práticas e a celebração em torno das viagens têm sido impactadas de maneira significativa.

O Hobbiton Movie Set, nesse caso, é o cenário situado em Matamata, na região de Waikato, na Nova Zelândia, montado para os filmes do Senhor dos Anéis e Hobbit em uma fazenda local, com a intenção de representar o "condado" das histórias do escritor e professor Tolkien, onde viviam os hobbits (uma raça

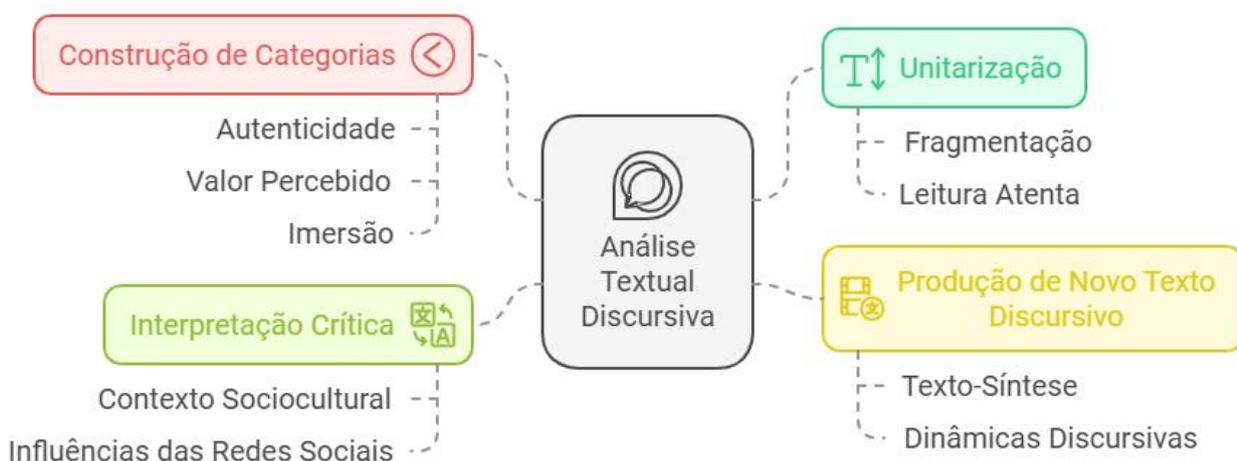


Figura 2. Fluxograma de metodologia. Os autores (2024).



criada originalmente por ele), já que a beleza cênica do local era surpreendentemente semelhante ao que o autor escrevia em seus livros. Parte do local foi destruído após os filmes e outra parte foi aproveitada para fazerem visitas guiadas. No ano de 2009, o diretor da trilogia resolveu continuar a saga gravando os três filmes do Hobbit, sendo assim, voltou e reconstruiu e ampliou o local, que após as gravações viraria mais precisamente o que hoje é conhecido como Hobbiton Movie Set (Figura 3), o cenário turístico que confere possibilidade aos fãs da saga e do Tolkien, de experimentar a Terra Média bem de perto (Hobbiton Movie Set, 2023).

Foram analisadas 1.193 avaliações extraídas da plataforma TripAdvisor, abrangendo uma variedade de experiências relatadas pelos usuários. A análise revelou uma média geral de avaliação de 4,48 em uma escala de 1 a 5, sugerindo um alto nível de satisfação entre os visitantes. A distribuição das notas foi a seguinte: 1 estrela: 10 avaliações (0,8%); 2 estrelas: 38 avaliações (3,2%); 3 estrelas: 89 avaliações (7,5%); 4 estrelas: 286 avaliações (24,0%); e 5 estrelas: 770 avaliações (64,5%). Observa-se uma forte predominância de avaliações com 4 e 5 estrelas, representando juntas 88,5% do total, o que reforça a percepção positiva da maioria dos usuários.



**Figura 3.** Mosaico com fotografias de divulgação do Hobbiton Movie Set. Fonte: HOBBITON Movie Set (2023).

Para explorar mais sobre como esse destino é visto pelo público em diferentes plataformas, o primeiro olhar foi direcionado para os números relevantes em ambas. No TripAdvisor, que é um espaço onde a objetividade e detalhamento são valorizados, e os perfis pessoais dos usuários não têm influência nas avaliações, os viajantes são encorajados a fornecer feedback honesto, descrevendo tanto os aspectos positivos quanto os negativos de suas experiências. Sendo assim, foram identificadas 10.305 avaliações do Hobbiton Movie Set e agrupadas em negativas, neutras e positivas.

Nos comentários positivos, nota-se que, em a maioria, são escritos por fãs da saga, confirmando o que foi discutido anteriormente em que o “turismo cinematográfico destaca-se mundialmente com o objetivo de promover, divulgar e permitir visibilidade da imagem de uma cidade por meio de um filme” (Costa, 2016, p. 69). Sendo assim, foi muito comum ver comentários como: “Um lugar mágico para os amantes de Senhor dos Anéis” ou “Do filme, para a realidade. Uma manhã fantástica na aldeia dos hobbit. Uma visita sem pressa para apreciar os detalhes vistos e já esquecidos nos filmes” ou ainda esse que trouxe mais detalhes dizendo: “a experiência de estar lá foi incrível! São 44



casinhas, uma diferente da outra e ricas em detalhes, o que faz parecer que você está realmente caminhando pela Terra Média. Jardins, bandeirinhas, cestas com alimentos, espantalhos, hortas, roupas nos varais, chaminés saindo fumaça, o lago, ferramentas como machados e martelos fazem parte deste cenário mágico. Tem hora que dá a impressão que algum hobbit acabou de passar por ali!” E ainda complementou com um detalhe interessante para o estudo, onde ele comenta que segundo um guia que acompanhava o passeio, disse que quase 40% das pessoas que vão conhecer o local não assistiram à saga de filmes, mas que mesmo assim elas apreciam o passeio, o restante já conhecia o autor ou os filmes. Contudo, não se tem comprovação desse fato, uma vez que foi feita uma pesquisa para confirmar a veracidade da informação, porém a mesma referência dada foi encontrada somente em outros sites de viajantes que conheceram o local e tiveram a mesma experiência com os guias, nada oficial.

O que se pode notar é que o fascínio pelo encantamento transmitido por meio do cenário é frequente para todos os que apreciam e avaliam bem o local, afirmando a intenção da experiência de se sentir dentro daquele universo apresentado no destino. É revelado também um padrão evidente: os fãs da franquia cinematográfica expressam entusiasmo e fascínio ao explorar o cenário que remete às obras de Tolkien. A experiência de imersão na Terra Média é amplamente enaltecida, e a magia do local é transmitida por meio de palavras como "mágico", "incrível" e "fantástico". Estas estimativas reforçam a ideia de que o turismo cinematográfico promove destinos, tornando-os um local de peregrinação para os admiradores das obras audiovisuais. Os aspectos mais citados pelos visitantes foram:

**Quadro 1.** Principais aspectos presentes nas avaliações dos visitantes na plataforma TripAdvisor

Aspecto	Opiniões dos Visitantes
Fascinação pela Ambientação	Muitos visitantes expressaram grande entusiasmo ao ver o set ao vivo, elogiando a autenticidade e a atenção aos detalhes. A paisagem encantadora também foi destacada.
Custo e Valor da Experiência	O preço elevado dos ingressos foi criticado por vários visitantes, que sentiram que o custo não correspondia ao valor da experiência, especialmente devido ao ritmo acelerado do passeio.
Qualidade dos Guias e Organização do Passeio	Opiniões mistas sobre os guias; alguns foram elogiados por seu conhecimento, enquanto outros foram considerados apressados ou desinteressados. A organização foi criticada por grupos grandes e falta de tempo para explorar.
Experiência Geral e Recomendações	Experiência geralmente positiva para fãs dos filmes, mas com ressalvas sobre o custo e a organização. Recomendada especialmente para fãs, com menor valor percebido para não-fãs.

**Fonte.** Elaboração Própria (2024).

Ao usar o software NVivo, para descobrir as palavras mais frequentes dentre todas as avaliações positivas. As principais foram: senhor, anéis, hobbit, passeio, filmes, local, mágico, incrível, entre outras, confirmando que o cenário cumpre seu papel de atrair os fãs da obra para conhecer e experimentar o local.

Dos comentários negativos, a sua massa é composta por pessoas que criticaram principalmente o valor do passeio, achando ele caro para o que oferece. Além de comentarem que não permitirem mais interação com o cenário e o tempo ser curto, com um grupo grande, dificultando assim a possibilidade de tirar fotos com calma e apreciar o local. Comentários do tipo: “O lugar é muito bonito, mas o valor do ingresso é caro, o tour é guiado (não há outra opção) e tem duração aproximada de duas horas... Eu achei muito pouco tempo para fazer fotos e poder realmente aproveitar o lugar, principalmente pelo valor pago” ou “Pense em lugar que você paga caro e não pode fazer nada, interagir nem pensar... Uma visita



guiada, engessada, só para tirar fotos das casinhas!” ou ainda “Os conjuntos são muito bem-feito e os guias são excelentes, mas foi um pouco chato e definitivamente não vale US\$ 75”.

Além dessas críticas pontuais, comentários negativos que chamaram a atenção foram de algumas pessoas que não eram fãs dos filmes ou dos livros, e que chegaram a ser até um pouco agressivas ao criticar, como, por exemplo: “Só pode ser fascinante se você é um seguidor cego desses filmes. É só um idiota excursionar pela de dinheiro e não faz qualquer sentido para visitar, se você não é um seguidor cego”. Em sua maioria, eram realmente fãs descontentes com a falta de organização e com o valor cobrado.

Em tal caso, é evidente a decepção até por parte daqueles que conhecem as obras e vão ao Hobbit Movie Set para experienciá-la. Porém, com o desejo de atender muitas pessoas por dia em pouco tempo, acaba gerando certos transtornos para alguns visitantes. Sendo assim, as estimativas negativas

apontam para algumas lacunas na experiência de visita ao Hobbiton, que abrangem os preços, a falta de organização, a dificuldade de interação com o cenário, a limitação de

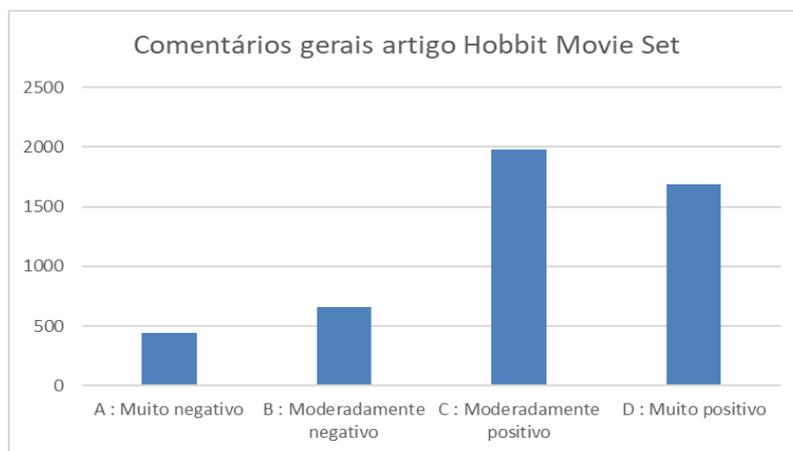
tempo para tirar fotos e também para explorar com tranquilidade. Observa-se, no entanto, que as críticas negativas são minoritárias em relação às estimativas positivas, o que sugere que a maioria dos visitantes é impactada positivamente pela experiência na atmosfera da obra cinematográfica.

E ao analisar as palavras mais presentes nas críticas feitas, termos como: pouco, hobbit, caro, que, dólares, apenas, lugar, passeio, fotos,

filmes, guia, cheio, entre outras, estão em evidência, mostrando as principais características das críticas feitas ao cenário dentro da plataforma, além de comprovar novamente que dentre elas tinham fãs dos livros e filmes, já que palavras que remetem a personagens e a produção audiovisual são encontradas.

Complementarmente a análise de sentimentos realizada por meio do software Nvivo, expõe, para a totalidade dos comentários, a organização dos sentimentos (como positivo, negativo, neutro) em unidades de análise (frases, parágrafos, etc.). A identificação e categorização de emoções expressas para o conjunto de dados analisados indicou uma predominância dos sentimentos positivos (moderadamente e muito positivos) totalizando 3664 sentenças identificadas. Enquanto que sentimentos negativos, representado por “moderadamente” e “muito negativo”, representam 1100 sentenças identificadas (Gráfico 1).

**Gráfico 1.** Análise de sentimentos avaliações Hobbit Movie Set -



**Fonte.** Os autores (2024).

Os dados extraídos do TripAdvisor indicam uma experiência predominantemente positiva para os usuários, com a maioria das avaliações situando-se nas faixas superiores de satisfação. A análise de sentimento dos títulos das avaliações

reforça essa tendência, apesar de a maioria dos títulos não conter termos que indiquem diretamente a polaridade emocional da experiência. Estes resultados sublinham a importância de considerar tanto as avaliações quantitativas quanto as qualitativas na avaliação da satisfação dos clientes.



#### 4.1 Análise dos resultados

Ao empregar a ATD como abordagem metodológica, fundimos algumas elementos da etnografia com o ambiente digital, permitindo uma exploração aprofundada das dinâmicas culturais emergentes nos espaços online. Essa fusão metodológica revelou-se pertinente para compreender tanto os elogios quanto às críticas compartilhadas pelos visitantes do Hobbiton Movie Set.

A disponibilidade de informações online permitiu que os viajantes pesquisem, comparem e reservem suas viagens de forma independente, eliminando a necessidade de intermediários. Agora, os viajantes têm acesso a uma diversidade de informações sobre destinos, acomodações, atrações e opções de transporte, o que lhes confere maior poder de escolha e autonomia.

O surgimento de plataformas de avaliações, como o TripAdvisor, simplificou o processo de planejamento de viagens, tornando-o mais acessível e conveniente, já que a possibilidade de compartilhar avaliações e opiniões de outros viajantes contribui para uma tomada de decisão mais informada. E baseado nas estimativas do TripAdvisor a respeito do Hobbiton Movie Set, trouxe à tona uma dualidade presente nesse destino turístico. Estas mostram como as expectativas positivas, predominantemente provenientes de fãs da saga, corroboraram a eficácia do turismo cinematográfico em atrair entusiastas e oferecer uma experiência imersiva na Terra Média. Por outro lado, também deixa claro que as críticas negativas, centradas principalmente em questões de preço e organização, ilustraram a importância da gestão eficaz do fluxo de visitantes e das expectativas dos mesmos.

O turismo, após toda essa mudança do último século, está ainda em constante desenvolvimento e a tecnologia continuará com a adoção crescente de soluções digitais, fazendo com que o fenômeno turístico esteja destinado a evoluir de maneira ainda mais adaptativa e

inclusiva. A personalização de experiências, o uso crescente de tecnologias como realidade virtual e inteligência artificial, bem como atenção ao bem-estar dos viajantes, são caminhos promissores.

A compreensão das complexidades entre as dimensões físicas e digitais das viagens é um elemento-chave para o aprimoramento contínuo do setor, trazendo para os turistas viagens mais personalizadas, com a oferta de itinerários sob medida, experiências únicas e acomodações adaptadas aos gostos individuais. Portanto, podemos concluir que à medida que a tecnologia continua evoluindo, o setor do turismo estará preparado para enfrentar novos desafios e proporcionar experiências ainda mais memoráveis e enriquecedoras aos viajantes.

#### 5. CONSIDERAÇÕES FINAIS

A presente pesquisa lançou luz sobre os intrincados meandros das transformações que ocorreram no setor do turismo, impulsionadas pelo advento da era digital e pela vanguarda das redes sociais. Pois ao longo dos tempos atuais, fica evidente que as redes sociais redefiniram a forma como as pessoas vivenciam e percebem o turismo. A fotografia, como um instrumento que dialoga entre o viajante e o público, tornou-se o elo que conecta a experiência da viagem à sua validação social, permitindo que os indivíduos colem e compartilhem suas vivências turísticas.

A conexão entre o cineturismo e a indústria do turismo também se destaca como um fenômeno influente. O poder do audiovisual em criar imagens atraentes e emocionantes com a criação de destinos turísticos a partir de cenários de filmes e séries faz com que os turistas não apenas visitem locais de filmagem, mas também incorporem elementos das obras cinematográficas em suas experiências pessoais.

Todavia, o embate entre o turismo de experiência e o turismo de espetáculo, ambos influenciados pelas redes sociais e tecnologias digitais, traz à tona reflexões essenciais sobre



como as representações midiáticas moldam a percepção das viagens e como os indivíduos interagem com essas narrativas nas plataformas online. É preciso reconhecer que as representações nas redes sociais não são uma única verdade, mas sim construções cuidadosamente curadas. A experiência turística é multidimensional e varia conforme a perspectiva individual, a cultura e as escolhas pessoais. É importante lembrar que o turismo é uma jornada de autodescoberta, onde os viajantes podem explorar destinos de maneira autônoma, seguindo seus próprios interesses e desejos, em vez de aderir a modelos confiantes. A busca por confiança e conexão real com os destinos deve ser valorizada e promovida, para que o turismo continue a ser uma oportunidade de descoberta e crescimento pessoal, além de uma simples busca por curtidas e validação online.

Ao investigar as práticas e efeitos das viagens modernas, é possível notar uma gama de aspectos que se destacaram a partir da intersecção entre as experiências físicas e virtuais dos viajantes. No cenário mais amplo do turismo contemporâneo, esses achados refletem uma transição significativa. A era digital não apenas facilitou o acesso à informação e a possibilidade de planejamento independente, mas também moldou a maneira como os viajantes se comunicam, vivenciaram experiências e buscaram sociabilidade.

À medida que a tecnologia continua a evoluir, é essencial considerar a relação entre as redes sociais e da conectividade digital na transformação contínua do turismo. Enquanto as plataformas online oferecem oportunidades para o compartilhamento de experiências e promoção de destinos, também apresentam desafios relacionados à representação e representatividade. A gestão eficaz das férias turísticas, tanto no mundo real quanto no virtual, emerge como uma consideração crítica para o setor.

O desafio futuro reside em equilibrar a confiança das experiências com a crescente

influência das redes sociais e do mundo do entretenimento. É imperativo que, baseadas nos estudos e dados levantados, as dinâmicas do turismo e do cinema continuem a explorar essa mecânica complexa para garantir que as experiências oferecidas aos viajantes sejam enriquecedoras, animadas e, ao mesmo tempo, socialmente conectadas. Compreendendo, como as experiências turísticas são moldadas e retratadas, contribuimos para uma compreensão mais holística do panorama em constante evolução do turismo atual.

Este artigo teve o intuito de proporcionar uma conversa mais abrangente acerca dessa conexão das plataformas digitais com o turismo e também o audiovisual, já que se trata de uma área de pesquisa mais vigente, necessitando, de mais estudos e debates, tendo em vista a grande capacitação socioeconômica nas relações pessoais e nas divulgações dos destinos turísticos. A mesma, igualmente, contribui para futuras pesquisas relacionadas à área, ampliando o conhecimento e instigando a busca da compreensão dos fenômenos que nos cercam e que incessantemente vão se transformar e se desenvolver.

## REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ALVARADO ORTEGA, B. Enunciación y percepción: la evidencialidad en los textos turísticos del español. **Onomazein**, Santiago, v. 33, p. 419-430, 2016.

BRITO, Francisco Wilker Carneiro; FREITAS, Ana Augusta Ferreira de. Em busca de “likes”: A influência das mídias sociais no comportamento do consumidor no consumo de viagens. **PASOS: Revista de Turismo y Patrimonio Cultural**, v. 17, n. 1, p. 113-128, jan. 2019. Disponível em: <https://riull.ull.es/xmlui/handle/915/12398>. Acesso em: 23 ago. 2024.

COSTA, Marcos André Menezes. As possibilidades de implementação do turismo cinematográfico em Belém do Pará. **Revista de Turismo Contemporâneo - RTC**, Natal, v. 4,



n. 1, p. 67-87, jan./jun. 2016. Disponível em: <https://periodicos.ufrn.br/turismocontemporaneo/article/view/8717>. Acesso em: 23 ago. 2024.

GUERRA, A. C.; GOSLING, M.; COELHO, M. de F. Redes Sociais: um jornal on-line como fonte de informação especializada em turismo. **Revista Brasileira de Pesquisa em Turismo**, São Paulo, v. 8, n. 3, p. 403-418, 2014. Disponível em: <https://rbtur.org.br/rbtur/article/view/800>. Acesso em: 23 ago. 2024.

HOBBITON Movie Set. Disponível em: <https://www.hobbitontours.com/>. Acesso em: 15 mar. 2023.

KÖRÖSSY, Nathália. Aproximações entre Turismo e Audiovisual: Um olhar sobre o Turismo Cinematográfico. In: GOMES, Christianne Luce; PERINOTTO, André Riani Costa (org.). **Lazer, turismo e audiovisual** [livro eletrônico]: tópicos contemporâneos. Campinas, SP: Mercado de Letras, 2022.

KOZINETS, R. V. **Netnography: Doing Ethnographic Research Online**. Sage Publications, 2010.

MENEZES, L. N. M. T.; CORIOLANO, L. N. M. T. Epistemologia da análise do discurso no turismo. **Caderno Virtual de Turismo**, Rio de Janeiro, v. 6, n. 3, p. 1-20, 2006.

MOLICA, Rafael de Santiago. **Vida Instagramável? Uma análise das rotinas cotidianas de usuários do Instagram**. 2023. Tese (Doutorado em Comunicação Social) – Universidade Federal do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2023. Disponível em: <https://repositorium.sdum.uminho.pt/handle/1822/82946>. Acesso em: 23 ago. 2024.

NVIVO. Software de análise qualitativa de dados. **Manual Técnico**. 2024. Disponível em: <https://www.qsrinternational.com/nvivo/home>. Acesso em: 29 dez. 2024.

OLIVEIRA, Gislaíne Cristina de; FROSSARD, Miriane Sigiliano. A sociedade do espetáculo e o ato de fotografar nas viagens. **PASOS: Revista de Turismo y Patrimônio Cultural**, v. 15, n. 1, p. 261-272, 2017. Disponível em: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=88149387016>. Acesso em: 23 ago. 2024.

OLIVEIRA, Mateus Michels; BARBOSA, Lucas Dominiciano. Nleaser: proposta de uma ferramenta para processamento de linguagem natural com foco na experiência do usuário e usabilidade. **UNITER**, Curitiba, PR, 2021. Disponível em: <https://repositorio.uninter.com/handle/1/1384>. Acesso em: 23 ago. 2024.

PAES, R. G. S.; PERINOTTO, A. R. C. O papel da cultura no desenvolvimento do turismo e a influência das produções audiovisuais nos padrões de consumo. **Revista Turismo: Estudos & Práticas (RTEP)**, v. 13, n. 1, jan./jun. 2024.

PAPO DE CINEMA. Saga: O Senhor dos Anéis. 2024. Disponível em: <https://www.papodecinema.com.br/especiais/especial-o-senhor-dos-aneis/>. Acesso em: 23 ago. 2024.

PERINOTTO, A. R. C.; VERGAL, A. C.; GIMENES MINASSE, M. H.; OLIVEIRA DA SILVA, B. The Influence of Cinema in the Formation of Brazilian Image Abroad. **Anagramas Rumbos Y Sentidos De La Comunicación**, v. 20, n. 39, p. 33-55, 2021. Disponível em: <https://doi.org/10.22395/angr.v20n39a2>. Acesso em: 23 ago. 2024.

PERINOTTO, André Riani Costa et al. Caracterização de segmentos e atrativos turísticos por meio da mineração de dados e análise de redes no TripAdvisor. **Revista Brasileira de Pesquisa em Turismo**, v. 18, p. e-2950, 2024.



RABELO, N. A imagem do destino turístico como ferramenta dos influenciadores digitais. **Turismo, Sociedade & Território**, v. 5, n. 1, 2023. Disponível em: <https://periodicos.ufrn.br/revtursoter/article/view/32044>. Acesso em: 23 ago. 2024.

ROSA, J. P. da; WALKOWSKI, M.; PERINOTTO, A. R. C. A viagem espetáculo: reflexões sobre a exposição e o consumo do viajar nas redes sociais. **Revista Brasileira de Pesquisa em Turismo**, São Paulo, v. 16, p. 2591, 2022. Disponível em: <https://doi.org/10.7784/rbtur.v16.2591>. Acesso em: 23 ago. 2024.

RUTER, Klaus Botêlho. **Análise da percepção do setor hoteleiro pessoense em relação às ações de comunicação de marketing da PBtur na divulgação do destino Paraíba**. Trabalho de conclusão de curso. 2017. Disponível em: <https://repositorio.ufpb.br/jspui/handle/123456789/4465>. Acesso em: 23 ago. 2024.

SILVA, Priscila. **Ser Viajante: Do consumo do tempo aos modos de consumo da experiência**. 2011. Dissertação (Mestrado em Comunicação Social) – Universidade Federal Fluminense, Niterói, 2011. Disponível em: [http://ppgcom.uff.br/wp-content/uploads/sites/200/2020/03/tese\\_mestrado\\_2011\\_priscila\\_azedo.pdf](http://ppgcom.uff.br/wp-content/uploads/sites/200/2020/03/tese_mestrado_2011_priscila_azedo.pdf). Acesso em: 23 ago. 2024.

SILVEIRA, Vanilson Pereira. **Garibaldi: destino cinematográfico! Um estudo sobre a relação entre cinema e turismo no município de Garibaldi/RS**. 2018.

SILVEIRA, S. V.; BRAGA, S. S.; PIMENTEL, T. D. Turismo, parques e trekking: análise netnográfica sobre as travessias no Parque Nacional dos Lençóis Maranhenses. **Revista Latino-Americana de Turismologia**, Juiz de Fora, v. 10, p. 1-13, 2024.

SOUZA, S. C.; MACHADO, D. F. C. Uso e Influência das Mídias Sociais no Planejamento de Viagens: um estudo quantitativo. **Revista Turismo em Análise**, São Paulo, v. 28, n. 2, p. 254-270, 2017. Disponível em: <https://www.revistas.usp.br/rta/article/view/134007>. Acesso em: 23 ago. 2024.

SOUSA, D. Análise do discurso crítica na pesquisa de turismo. **Rosa dos Ventos**, Caxias do Sul, v. 16, n. 3, p. 442-457, 2024.

TEIXEIRA, T. S.; CARVALHO, I. A.; SILVA, Y. P.; TEIXEIRA, S. S.; BRAGA, S. S.; FREITAS, L. B. A. Análise das opiniões dos turistas sobre os serviços de receptivos turísticos do município de Ouro Preto nas plataformas Instagram, TripAdvisor e Google Meu Negócio. **Anais Brasileiros de Estudos Turísticos**, Juiz de Fora, v. 14, n. 1, p. 1-9, 2024.

THE LORD OF THE RINGS trilogy to take The Orpheum Theatre screen for movie marathon. **The Register-Mail**, 2022. Disponível em: <https://www.galesburg.com/story/entertainment/movies/2022/03/02/lord-rings-trilogy-coming-orpheum-theatre-galesburg/6980736001/>. Acesso em: 15 mar. 2023.

Como citar este artigo:

MANHÃES, Teresa de Jesus Escocard de Azevedo; BRAGA, Solano de Souza; MALTA, Guilherme Augusto Pereira; PERINOTTO, André Riani Costa. Experiência por admiração ou pelo engajamento? As opiniões dos visitantes sobre o Hobbiton Movie Set no TripAdvisor. **Revista Multidisciplinar de Estudos Nerds/Geek**, Rio Grande, v.6, n.10, jan.-dez. 2024, p.137-153.