

PONTIFÍCIA UNIVERSIDADE CATÓLICA DE SÃO PAULO
PUC-SP

LICIANA APARECIDA CABRAL CANESCHI

**ITINERÁRIO DE UM JOGO ADOLESCENTE:
UMA PESQUISA WINNICOTTIANA A PARTIR DOS DESENHOS
JAPONESES**

MESTRADO EM PSICOLOGIA CLÍNICA

SÃO PAULO
2009

Livros Grátis

<http://www.livrosgratis.com.br>

Milhares de livros grátis para download.

PONTIFÍCIA UNIVERSIDADE CATÓLICA DE SÃO PAULO
PUC-SP

LICIANA APARECIDA CABRAL CANESCHI

**ITINERÁRIO DE UM JOGO ADOLESCENTE:
UMA PESQUISA WINNICOTTIANA A PARTIR DOS DESENHOS
JAPONESES**

MESTRADO EM PSICOLOGIA CLÍNICA

Dissertação apresentada à Banca Examinadora da Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, como exigência parcial para obtenção do título de MESTRE em Psicologia Clínica, núcleo de Subjetividade, sob orientação do Prof. Doutor Peter Pál Pelbart.

SÃO PAULO
2009

BANCA EXAMINADORA

Aos meus pais e suas raízes que me formaram

Aos que se permitem estar em constante travessia



AGRADECIMENTOS

Agradeço ao Programa de Psicologia Clínica - Núcleo de Subjetividade - da PUC-SP por ter me possibilitado vivenciar tantos desafios importantes e, especialmente, ao meu orientador Peter Pelbart pela paciência e liberdade que proporcionou ao desenvolvimento deste trabalho. Neste mesmo sentido, agradeço à CAPES pelo incentivo à essa pesquisa.

De modo muito especial agradeço aos professores Carlos Alberto Plastino e Maria Teresa de Melo Carvalho pela importante colaboração na construção deste trabalho e por suas generosas e precisas contribuições. Agradeço também a minha supervisora Clarissa Medeiros pela leitura atenta e cuidadosa desta pesquisa, e por tantos aprendizados que a sua presença me possibilita. Também sou grata a minha amiga Clarissa de Franco por ter me auxiliado em diversas fases da elaboração deste trabalho.

Sou profundamente grata aos meus pais, Nilton e Gislene e ao meu irmão, Marlos, pela presença constante, afetiva e protetora que me permitem ousar, criar e recriar. Agradeço especialmente também ao Daniel, peça fundamental na construção deste trabalho, que me incentivou incansavelmente em cada momento desta trajetória com ternura, bom-humor e carinho.

Por fim, agradeço a todos os adolescentes que colaboraram de modo tão especial com este trabalho.

RESUMO

Dentro da Psicologia, o tema da adolescência vem ganhando cada vez mais espaço nos últimos tempos e, conseqüentemente, a clínica tem sido modificada para compreender as demandas trazidas por esse grupo social. A adolescência vem deixando de ser entendida apenas como um momento de reedição dos conflitos da infância e passando a ser vista também com suas questões particulares e inéditas. Além disso, a própria variedade de expressões juvenis faz com que a clínica e as instituições precisem estar sempre atentas às novas formas de comunicação e sociabilidade deste grupo. Seguindo essa perspectiva, este trabalho procurou investigar uma tribo juvenil composta por adolescentes fãs de animês e mangás (desenhos animados e histórias em quadrinhos japoneses) e, por meio dela, conhecer um pouco sobre o jogo e o brincar neste momento da adolescência. O objetivo deste trabalho é investigar as especificidades que o brincar adquire na adolescência tendo como chave de leitura os mangás, animês e os jogos decorrentes deles, entendendo-os como práticas pertencentes a uma mesma tribo juvenil, assim como investigar que feições do *self* adolescente podemos vislumbrar por meio desses jogos. Para isso, este estudo foi organizado a partir da modalidade de pesquisa participante e dialogou especialmente com o referencial teórico winnicottiano a respeito da adolescência e do jogo. Por meio desta investigação foi possível perceber que, no espaço potencial constituído por esses adolescentes, há compartilhamento, comunicação, criação, constituição de relações e um movimento de influência contínua entre diferentes espaços potenciais, o que acaba por extrapolar o limite da própria tribo e influencia a cultura mais ampla da qual ela faz parte. Com isso, é possível perceber ainda que os adolescentes possuem o desejo de ocupar variados espaços e instituições da cidade, para assim abrirem-se a outras realidades que devem ser habitadas ao seu modo. Lutar, escapar e fugir são verbos bastante recorrentes em seus jogos e mostram que neles estão as melhores estratégias para a construção de sua própria morada. Neste momento, o adolescente se vê em um sério combate com a submissão e está constantemente cercado pela pergunta: “Que casa querem que eu construa?” Acompanhado disso, é também presente no jogo adolescente um elemento muito importante: a esperança. Esperança em poder ser autor, herói e protagonista de sua própria história. Criando, construindo e vestindo outras roupas, pintando seus cabelos, colocando diferentes adereços, o adolescente despede-se da infância e estréia no mundo adulto motivado para escapar à submissão que lhe é imposta.

Palavras-chaves: Adolescência, Jogo e Winnicott.

ABSTRACT

Within the Psychology studies, the issue of adolescence is gathering more and more space in recent times and, therefore, Clinic has been modified to understand the demands brought from this social group. Adolescence is no longer understood only as a moment of remaking the conflicts from childhood, It's considering also its particular and unprecedented issues. In addition, the variety of youth manifestations induce Clinic and institutions to be always alert to new forms of communication and sociability of this group. Following this perspective, this work investigates a youth tribe composed by adolescents who are fans of animês and mangás (Japanese cartoons and comics) and, by means of this group, understand more about game and playing in the period of adolescence. This works aims at investigating specificities that playing acquires in adolescence, assuming as main code the mangás, animês and games that arises from them, understanding it all as practices belonging to the same youth tribe - as well as investigate the ways the adolescent self can be manifested through these games. Thus, this study was arranged as a participant research. All the sources talks especially to the Winnicott theory regarding adolescence and playing. Through this research, it was possible to realize that, in the potential space constituted by these adolescents, we see sharing, communication, creation, establishment of relations and a continuous influence among different potential spaces, which extrapolates the area of the own tribe and ultimately influence the culture abroad its belonging. Thereby, it is possible to realize that the adolescents have the desire to occupy varied spaces and institutions of the city, to open themselves to other spaces to be habited on their own way. Fight, escape and flee are verbs quite recurrent in their games and show that It might be the best strategy for the construction of their own refuge. At the moment, the adolescent is in a serious fight against the subordination and he is constantly besieged by the question: "which refuge do people want me to build?" Connected to this, it is also present in the adolescent game a very important element: hope. Hope to be an author, hero and protagonist of their own history. Creating, building and dressing other linen, painting their hair, wearing different adornments, the adolescent says good bye to its childhood and debut in an adult world, motivated to escape a subordination imposed to him.

Keywords: Adolescence, Playing and Winnicott

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

FIGURA 1: Desenho no estilo manga.....	20
FIGURA 2: Desenho do animê Naruto.....	21
FIGURA 3: Banda japonesa no estilo <i>visual key</i>	39
FIGURA 4: Desenho de Virginia Severino Froes Cardoso.....	41
FIGURA 5: Foto de Sophia Cueto.....	45
FIGURA 6: Foto de Sophia Cueto.....	46
FIGURA 7: Cavaleiros do Zodíaco.....	67
FIGURA 8: <i>Dragon Ball</i>	68
FIGURA 9: <i>One Piece</i>	69

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO.....	10
2 O GRUPO EM MOVIMENTO: OS FESTIVAIS, ENCONTROS E REUNIÕES..	17
2.1 Eu adoro ver desenho animado!!!.....	17
2.2 Minha vida é um mangá	25
2.3 Quem dera fosse real.....	35
2.3.1 BJD não é Barbie.....	42
2.3.2 Quantas vidas eu ainda tenho?.....	47
2.3.3 Heróis e vilões em ação!.....	51
3. AFINAL, O QUE ELES DIZEM SOBRE ISSO?.....	54
3.1 As tribos juvenis.....	54
3.2 O espaço virtual como mais um território da tribo.....	60
3.3 As discussões do fórum virtual.....	64
3.3.1 Animês e Mangás.....	64
3.3.2 RPGs, <i>card games</i> e <i>games</i>	70
3.3.3 <i>Cosplay</i>	71
4. ADOLESCÊNCIA.....	73
4.1 Desde quando?.....	73
4.2 O jogo do adolescente.....	77
4.3 Algumas considerações finais.....	84
5. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	87

1 INTRODUÇÃO

“Há um menino, há um moleque morando sempre
no meu coração. Toda vez que o adulto
balança ele vem pra me dar a mão.”

Milton Nascimento

Desenvolver trabalhos com adolescentes é sempre algo desafiador. É muito recorrente o sentimento de que estamos sempre um passo atrás deles e que seus questionamentos fazem avançar o nosso modo de olhar. Mesmo aqueles que se mostram silenciosos e obedientes ainda assim são provocadores. Os cabelos, o jeito de falar, o tom da voz, as roupas, as preferências artísticas revelam para nós possibilidades que desestabilizam nosso mundo tão estável e confortável. Onde estão mesmo aqueles valores que eu considerava fundamentais? Por que razão ousaram retirá-los do meu altar?

Cada adolescente apresenta ao mundo uma semente de novidade e, de modo genuíno e singular, plantam e cultivam essa semente. O ar de surpresa e o deslumbramento que revelam em suas vivências mostram que este é o tempo das “primeiras vezes” e, por isso, a ansiedade é uma parceira constante neste período. O adolescente não só apresenta algo inédito para seu grupo social como também vivencia experiências originais neste momento de sua vida.

Alguns se inquietam e se agitam diante das “primeiras vezes”, outros se recolhem e se intimidam, e há também aqueles que se sentem encorajados e mergulham intensamente nas novidades. São diferentes as maneiras de lidar com os acontecimentos que surgem neste momento, porém elas possuem seus pontos de encontro e são nesses cruzamentos de experiências que se constituem os grupos específicos: as tribos juvenis.

Cada movimento desenha uma tribo juvenil. Cada corpo adolescente se movimenta em direção a uma música, uma dança, um jogo, um esporte, uma ideologia, uma religiosidade, um modo de estar no mundo. É como se a adolescência fosse o tempo da *re-apresentação* ao mundo, não necessitando mais que os pais introduzam essa criança em sua comunidade. Agora, ela mesma revela outras facetas de si a partir de diferentes linguagens e torna esse momento um

grande espetáculo. Agora, eles próprios escolhem a sua forma de se revelar e se desvelar. São cores, roupas, cortes de cabelo, adereços, gírias, crenças ou preferências artísticas que oferecem destaque aos movimentos desses corpos pela escola, pelo consultório, pela cidade.

São esses desafios e movimentos próprios da adolescência que atraíram minha atenção há um longo tempo, mesmo antes da formação como psicóloga. Neste percurso, especialmente marcado pela área educacional e clínica, pude atuar com diferentes grupos juvenis e conhecer um pouco desta diversidade que compõe “as juventudes”. Uma tribo, porém, não havia chamado a minha atenção até então: a dos adolescentes fãs de mangás, animês e *afins*. Refiro-me a “*afins*” porque muitas outras práticas se agregam a esse grupo, tais como: os jogos de *vídeo games*, *card games*, RPGs (*on line* ou presencial), a prática do *cosplay*, as lutas do Graal, as coleções de bonecas, entre outras¹. Todas elas são atividades distintas, mas que costumam ser realizadas pelo mesmo grupo de jovens. Alguns se denominam *nerds*, *geeks* ou *otakus*. Não há um nome único que designe este grupo em sua totalidade.

Estes adolescentes chamaram minha atenção pela “febre” que os quadrinhos japoneses (animês e/ou mangás) têm provocado entre os adolescentes, fazendo com que tenham uma extensa rede entre eles. São muito comuns as conversas intermináveis sobre as séries de desenhos animados, cursos de desenho no estilo mangá, confecção de roupas dos personagens, festivais, encontros temáticos, reuniões, fóruns na internet. Abria-se, assim, a porta de um mundo desconhecido, repleto de histórias e de imaginação.

Desta forma, procurei compreender um pouco dessa realidade que conheci inicialmente em meu contexto profissional escolar e que, depois, fui percebendo sua expansão em outros territórios. Um dos primeiros questionamentos surgidos foi em relação ao conteúdo infantil desses desenhos e jogos, procurando entender o que esses adolescentes buscavam nestas práticas que, naquele momento, pareciam para mim tão infantis, sendo eles justamente aqueles que mais reclamam pelo direito de serem vistos como adultos. O que aquela dimensão lúdica expressava? Os desenhos animados, quadrinhos e *games* diziam algo sobre ser adolescente neste contexto contemporâneo? Eles sinalizam algo sobre a maneira dos adolescentes jogarem? Essas inquietações foram as primeiras motivações para este

¹ Todas essas atividades serão descritas e aprofundadas no primeiro capítulo deste trabalho.

trabalho e, a partir delas, foi possível iniciar um caminho em direção a essa realidade, escolhendo os próprios adolescentes como guias.

Com isso, o objetivo deste trabalho é investigar as especificidades que o brincar adquire na adolescência tendo como chave de leitura os mangás, animês e os jogos decorrentes deles, entendendo-os como práticas pertencentes a uma mesma tribo juvenil, assim como investigar que feições do *self*² adolescente podemos vislumbrar por meio desses jogos.

Para isso, este estudo foi organizado a partir da modalidade de pesquisa participante e contou com três fontes de aproximação desta realidade: um diário de campo que foi sendo construído a partir da participação nos eventos e reuniões desses grupos; análise de *sites* da internet como *orkut*, *blogs* e fóruns virtuais; e depoimentos realizados pelos adolescentes que praticam e desenvolvem algumas das atividades referentes aos animês, mangás e *afins*.

Todos esses aspectos dialogaram especialmente com o referencial teórico winnicottiano a respeito da adolescência e do jogo e estão organizados em três capítulos, cada qual aprofundando um dos aspectos acima mencionados. Desta forma, encontra-se um capítulo relacionado aos eventos e às reuniões dos grupos na cidade de Belo Horizonte, Minas Gerais, outro ligado às postagens em um fórum virtual e, por fim, uma discussão teórica sobre o estatuto do jogo na adolescência. As entrevistas realizadas com os adolescentes que participam destes grupos estão distribuídas ao longo do texto e são eles os informantes e coautores deste trabalho.

Entendemos que a pesquisa participante é a mais indicada para realizar este tipo de investigação, tendo em vista a possibilidade de interagir com a tribo escolhida. Schmidt (2006, p. 13), ao analisar o artigo de Boaventura de Souza Santos³, entende que:

A prática da pesquisa participante é capaz de aglutinar em torno de si tanto a reflexão epistemológica que interessa à ruptura com o paradigma positivista quanto a apreensão crítica das dimensões éticas e políticas das pesquisas de campo, configurando metodologias que promovem uma relação com o outro próximo à idéia de comunidades interpretativas.

² Entendemos *self* neste trabalho de modo consoante com a compreensão de Safra (2005, p. 39), ou seja, como uma “organização dinâmica que possibilita a um indivíduo ser uma pessoa e ser ele mesmo”. O autor ressalta que o *self* depende da presença de um ambiente facilitador e que “a cada etapa desse processo há uma integração cada vez mais ampla decorrente das novas experiências de vida” (Idem, *Ibidem*).

³ SANTOS, Boaventura de Souza. *Da idéia de universidade à universidade de idéias*, 1995.

Dessa forma, a pesquisa participante é compreendida neste trabalho como a “inserção de um pesquisador em um campo de investigação formado pela vida social e cultural de um outro, próximo ou distante, que, por sua vez, é convocado a participar da investigação na qualidade de informante, colaborador ou interlocutor” (SCHMIDT, 2006, p. 14).

O texto que deriva da pesquisa participante também é parte do método utilizado para a pesquisa de campo, e é coerente com ele. Partindo do princípio que não se trabalha com dados, materiais ou resultados, mas sim com experiências vividas que ganham maior visibilidade a partir de um encontro interpessoal, Vaisberg e Machado (2005) propõem a elaboração de narrativas alternativas do acontecer humano, perspectiva que será utilizada neste trabalho. As autoras entendem que a narrativa, como apresentação do vivido, tem a finalidade de integrar o pensar, o sentir e o viver. O rigor aqui não é com a objetividade, mas sim com a maior transparência possível. Neste contexto, o pesquisador é a presença que irá viabilizar a produção de algum conhecimento sobre qualquer conduta humana.

A narrativa é construída primeiramente com a vivência da experiência e, posteriormente, é elaborada uma narrativa para que, num terceiro momento, ela seja apresentada a um outro que pode ser um segundo leitor ou o próprio pesquisador que já não é o mesmo após a experiência vivida (VAISBERG; MACHADO, 2005). A escrita dessas narrativas procura retirar o próprio pesquisador da condição de solidão e o faz “voltar” para a sua cena principal e permitir que a troca de saberes possibilitada por esse tipo de pesquisa, de fato, se efetive.

Uma condição do trabalho de campo é incorporar o outro e ser incorporado por ele em alguma medida. Na escritura do texto não só os conteúdos cognitivos do encontro com o outro que voltam, cobrando uma elaboração compreensiva, explicativa ou interpretativa, mas a política e a ética deste encontro (SCHMIDT, 2006, p. 29).

Esta organização dos capítulos visa permitir que o leitor possa caminhar por este circuito juvenil com os jogos, as atividades e as histórias que habitam esses grupos, participando também dos movimentos que a imaginação e a criatividade esboçam no encontro entre esses adolescentes e tentando desenhar, com eles, uma cartografia da tribo da qual fazem parte.

A composição de saberes, a construção de interpretações, a transposição de distâncias sociais, culturais e psicológicas que o diálogo pode produzir dependem das posições dos protagonistas da pesquisa: transformação e confrontação de identidades e alteridades no interjogo de diferenças são a atmosfera do diálogo (SCHMIDT, 2006, p. 36).

A partir dessa leitura de Schmidt (2006), é possível afirmar que pesquisa participante passa a ser, então, um jogo no qual subjetividades se colocam em relação, se transformam, se confrontam e trocam de lugar. A mobilidade e a flexibilidade são fundamentais para esse jogo de pesquisar.

Herrmann (2004, p. 46) afirma que há três tipos de pesquisa que surgem da psicanálise: “investigação teórica, pesquisa empírica e pesquisa clínica”. O presente trabalho utilizou-se da interpretação psicanalítica para ler o “fenômeno vivo” (HERRMANN, 2004, p. 81), neste caso, a tribo dos adolescentes fãs de mangás e animês que são compreendidos aqui como uma espécie de “clínica extensa” (HERRMANN, 2004, p. 66). Desta forma, esta investigação contou com a modalidade de pesquisa participante e o tratamento do material se deu a partir do método psicanalítico.

Neste trabalho, a psicanálise é entendida como “método interpretativo em ação, não uma teoria” (HERRMANN, 2004, p. 48). Assim sendo, assumimos a idéia da “clínica extensa” como uma tentativa de debruçar-se sobre os fenômenos cotidianos que nos inquietam e também como uma maneira de colocar um método em ação. “Todo analista pesquisa ao interpretar, e o mundo atual, que se converte em *mundo psíquico* – ou seja, cada vez menos conjunto inanimado de coisas, cada vez mais sentido eficaz -, está precisamente a exigir interpretação” (HERRMANN, 2004, p. 83).

Este trabalho está, ainda, ancorado na perspectiva desenvolvida por Vaisberg e Machado (2005) a respeito do uso do método psicanalítico na abordagem do acontecer humano. A partir das constatações de Bleger, as autoras defendem que se deve buscar a expressão pessoal como manifestação da dramática existencial, que pode acontecer em um registro verbal ou não, expandindo a noção referente ao processo da associação livre.

Outra postura própria do método psicanalítico é a atenção flutuante, entendida pelas autoras como “uma atitude fenomenológica de suspensão de juízos e conhecimentos prévios e de abertura e acolhimento à expressão” (MACHADO; VAISBERG, 2005, p. 5). Ela não é um movimento meramente intelectual e nem um

abandono das próprias crenças, mas sim “uma atitude que inclui intelecto e afeto” (Idem, Ibidem). Este modo de compreensão ampliado do método psicanalítico é pensado para a investigação de todo acontecer humano e exige do pesquisador um envolvimento afetivo e intelectual, assim como o se deixar implicar por aquela existência que o mobiliza e o atinge profundamente.

Com relação ao uso da terminologia “tribos urbanas”, Magnani (1992) defende que o uso do termo deve ser feito de modo cuidadoso, pois como conceito antropológico as tribos constituem formas de organização indígenas que implicam em um arranjo ampliado dos clãs, onde os limites das aldeias se perdem e se prescinde das questões locais. O termo tribos urbanas, do modo como utilizamos no contexto moderno e urbano, é exatamente o contrário disto: são pequenos grupos com suas especificidades, regras e costumes bem delimitados. Desta maneira, o termo “tribo” será utilizado neste trabalho de forma metafórica e não como categoria, conforme sugerido pelo autor.

Neste trabalho, essa terminação será utilizada para designar um aspecto também mencionado por Magnani (1992) para justificar o uso metafórico da palavra. A idéia de tribo juvenil refere-se, aqui, ao fato deste grupo reunir pessoas que experimentam vivências comuns, que compartilham gostos e geram uma especificidade no modo com que se mostram à sociedade. Isso surge como uma espécie de paradoxo ou resistência em relação à forma de organização contemporânea que destaca a fragmentação, a homogeneidade, a impessoalidade.

O modo como os adolescentes se conectam, suas necessidades de dependência e independência, além do valor dado, neste momento, às relações grupais podem ajudar a pensar o fenômeno das tribos. A criação e a extensão dos laços sociais em uma espécie de rede podem ter uma função importante na elaboração da experiência de “adolescer” no contexto contemporâneo. Em um universo que preza pela fragmentação, o que significa organizar-se em redes? Como são as relações que eles estabelecem entre si e com as outras instâncias institucionais que compõem seu grupo social?

Essa compreensão será apenas um ponto de partida para refletir sobre essa tribo e, ao longo do trabalho, serão acrescentadas outras chaves de leitura sugeridas por Magnani (1992) para conhecer dessa realidade: o estabelecimento dos vínculos de amizade, a existência ou não dos ritos de passagem, os códigos de

diferenciação, as formas de apropriação do espaço urbano e as modalidades de lazer.

Assim, os elementos fortes das tribos são o caráter singular que as compõem, com seus significados acessíveis aos membros daquele grupo, com símbolos, linguagem e formas de sociabilidade específicas. A particularidade que será destacada na compreensão desta tribo é o elemento lúdico presente nela e, neste sentido, a visão winnicottiana será de grande valor, lembrando que “o que quer que se diga sobre o brincar de crianças aplica-se também aos adultos” (WINNICOTT, 1975 p. 61).

O cruzamento desses dois aspectos, a formação de tribos e o espaço lúdico, possibilitam pontos de intersecção no desenvolvimento desta temática, tais como: adolescência e formação de grupos, constituição de redes no contexto contemporâneo, formas de resistência juvenil e modos de submissão, espaços de produções criativas, imaturidade e idealismo do adolescente (na perspectiva winnicottiana), os territórios e espaços que eles circulam, o tempo livre, o jogo e o brincar na vida dos adolescentes. Esses elementos serão desenvolvidos ao longo do trabalho para uma compreensão mais ampla do fenômeno que se buscou conhecer.

Desta forma, é válido pensar o modo com que esse aspecto permeia todas as atividades deste grupo, lembrando que “é no brincar, e somente no brincar, que o indivíduo, criança ou adulto, pode ser criativo e utilizar sua personalidade integral e é somente sendo criativo que o indivíduo descobre o eu (*self*)” (WINNICOTT, 1975, p. 80). Os encontros e os códigos de comunicação passam pelas vestimentas dos personagens, pela linguagem própria dos desenhos animados, por palavras e termos na língua japonesa, pelos jogos e fantasias. Tudo isso só fará sentido para aqueles que se inserem neste espaço lúdico e brincam *com* e *nesta* realidade.

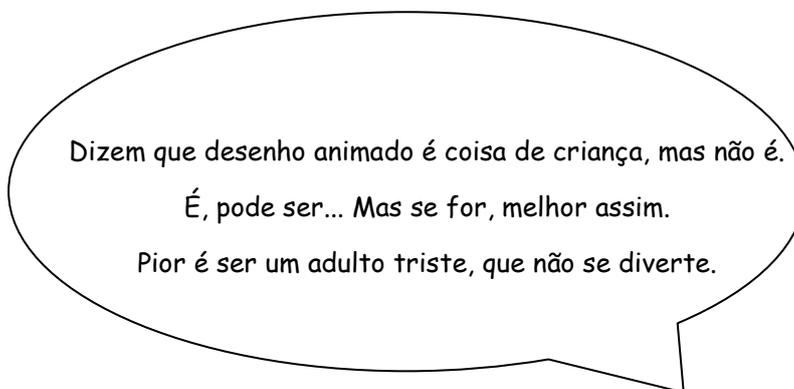
O itinerário deste estudo foi desenhado pelos adolescentes que participam como coautores deste trabalho. A paciência em ensinar algumas palavras da tribo, mostrar seus ritos e hábitos, explicando seus sentidos e significados foi fundamental para conseguir apresentar um pouco a respeito de quem são. Porém, a admiração não pára por aí. A alegria e os vínculos construídos no percurso foram a maior surpresa neste caminho que foi percorrido.

2 O GRUPO EM MOVIMENTO: OS FESTIVAIS, ENCONTROS E REUNIÕES

Este capítulo aborda os aspectos que considerei mais marcantes no universo dos mangás e animês, a partir da minha entrada neste espaço. Os adolescentes que colaboraram neste processo estão entre quatorze e dezoito anos e residem na cidade de Belo Horizonte, Minas Gerais.

Conhecer a realidade que se pretende estudar a partir da perspectiva de quem é um simples participante e curioso do assunto é, inicialmente, ameaçador. Trata-se de sair de uma posição de observador distante para procurar uma disposição mais adequada para ter a oportunidade de olhar o fenômeno de um jeito diferente. A partir daí, surgiu também a vontade de querer estar junto destes que foram, então, escolhidos como parceiros da pesquisa: os adolescentes. Foram eles que, pacientemente, revelaram o desenho da tribo da qual fazem parte ao mesmo tempo em que realizavam o circuito da animação, das fantasias, dos desenhos e dos jogos.

2.1 Eu adoro ver desenho animado⁴!!!



Kenshin Himura⁵, 16 anos⁶

⁴ Todos os subtítulos deste capítulo são nomes de comunidades no *orkut* referentes aos mangás e animês.

⁵ Todos os nomes dos adolescentes entrevistados foram substituídos pelos nomes dos personagens de seus desenhos prediletos.

⁶ Adolescente entrevistado em um evento. Vestia uma camiseta do personagem Bob Esponja e utilizava uma pulseira e um colar pretos que continham pequenos espinhos de metal. Uma *performance* “roqueira” emaranhada aos símbolos dos desenhos animados.

O interesse pelas histórias em quadrinhos é grande tanto por parte das crianças, como dos adolescentes e adultos. Além delas, temos as “tirinhas” em jornais e revistas que sempre chamam a atenção de homens e mulheres que buscam um olhar de humor sobre o seu cotidiano, a política de seu país, as relações sociais que estabelecem. Os quadrinhos se tornam, então, uma forma lúdica, leve e marcante de colorir e oferecer movimento aos diferentes tipos de narrativa.

Muitas das histórias em quadrinhos, também chamadas de gibis, contêm personagens que atravessam épocas, como os desenhos de Disney, os super-heróis dos desenhos americanos, figuras como Snoopy, Charlie Brown, Garfield, Mafalda, os personagens de Mauricio de Sousa, entre outros. Juntamente com esses ilustres desenhos, os quadrinhos japoneses, chamados mangás, ganharam fama no Brasil principalmente a partir da década de 90.

No Japão, o mangá surgiu no século XIX como charge de críticas sociais, porém apenas no início do século XX desenvolveu-se como revista de histórias em quadrinhos (NAGADO, 2005). Seu espaço se ampliou nos anos 20 e, desde lá, sua impressão é monocromática e feita em papel jornal. Normalmente ele está em preto, azul, rosa ou roxo e a presença das cores ajuda a criar a atmosfera da narrativa. Ele é vendido por um preço baixo no Japão e, por isso, no pós-guerra, tornou-se um tipo de lazer barato e expandiu-se muito sua veiculação (LUYTEN, 2000).

Dono de uma linguagem envolvente, o mangá contempla uma vasta gama de temas destinados a públicos de diferentes faixas etárias. Ao contrário dos nossos gibis, os mangás produzidos no Japão são grossos e, por isso, são conhecidas como *revistas* de histórias em quadrinhos, tendo de 150 a 600 páginas e com o tamanho de 18 x 25 centímetros (LUYTEN, 2000).

Um aspecto abordado por Luyten (2000) como significativo para se compreender o sucesso dos mangás na cultura japonesa é o interesse que este povo possui pelo elemento visual. “O próprio pensamento do povo é moldado dentro de uma estética sensível ao real, ao concreto, aos matizes e aos pormenores” (LUYTEN 2000, p. 29). Outro aspecto levantado pela autora é a própria dificuldade dos numerosos ideogramas da escrita, o que favorece a comunicação por meio de figuras. Como exemplo desta complexidade, ela explica que para se ler um jornal japonês é preciso conhecer pelo menos dois mil ideogramas, o que só acontece no final da escolaridade média (LUYTEN, 2000).

Apesar de todos esses fatores culturais que incentivam a leitura dos mangás, Luyten (2000) defende a idéia de que os quadrinhos japoneses se tornaram sucesso por uma questão de necessidade, tendo em vista a possibilidade que este hábito tem de aliviar a tensão e o estresse, sendo uma espécie de “válvula de escape silenciosa” dos japoneses (LUYTEN, 2000, p. 40). Para se ter uma idéia do volume de vendagem de mangás, em 1986, no Japão, as vendas de uma revista em quadrinhos *semanal* era de 4,5 milhões, enquanto as revistas de Mauricio de Sousa no Brasil vendiam, na mesma época, 2,5 milhões *mensalmente*. (LUYTEN, 2000).

O sucesso dos mangás fez com que eles alcançassem o espaço da televisão, da internet e do cinema sob a forma de animês (desenhos animados), filmes *live-action* (filmagens dos desenhos com atores), filmes dramáticos e até mesmo novelas (NAGADO, 2005).

No entanto, apesar dessa variedade de espaços de veiculação, um dos espaços foi o maior responsável pela divulgação das histórias dos mangás: os desenhos animados. Para Sato (2005), foram as séries de animês, que contavam histórias já escritas nos mangás, que lhes ofereceram maior visibilidade e fama. Nagado (2005, p. 52) entende que “os desenhos animados são os embaixadores culturais do país há décadas, muito mais do que os quadrinhos que os inspiraram”.

Assim sendo, os primeiros animês⁷ datam de 1910 e surgiram dos curtas-metragens mudos em desenhos que retratavam as fábulas infantis japonesas. Até a entrada dos norte-americanos no Japão, a palavra que definia “desenho animado” e “filme” era a mesma. A partir da década de 50 (após a Segunda Grande Guerra Mundial), surgiu o termo animê, derivado do inglês *animation*. Com a popularização desses desenhos na década de 80, o termo animê passou a designar, no Ocidente, toda a animação com a técnica e a estética japonesas. No Japão, ela significa todo desenho animado, independentemente da nacionalidade (SATO, 2005). Atualmente, existem mais de cem séries de animês produzidos para a televisão e para o cinema (NAGADO, 2005).

Apontado como um dos poucos desenhistas que transitaram pela linguagem dos mangás e dos animês com grande sucesso, Tezuka Ossamu, conhecido como o “deus dos quadrinhos” sofreu influências dos filmes de Chaplin, dos desenhos de

⁷ A pronúncia original é animê (oxítona) e não anime (paroxítona), como muitos dizem. A palavra sofreu adaptações regionais no mundo Ocidental e, hoje, é possível ouvi-la dos dois modos (NAGADO, 2005).

Disney e de outras produções cinematográficas francesas e alemãs. Ele revolucionou os mangás e os animês ao trazer algumas das técnicas do cinema para as histórias em quadrinhos (SATO, 2005; LUYTEN, 2000) e isto influenciou todos os outros trabalhos de animação que vieram em sequência.

Os principais elementos da estética dos mangás são: características faciais exageradas com a finalidade de aumentar a expressividade dos personagens, linhas que dão a impressão de velocidade, onomatopéias que interagem com a arte, destaque às ações que comportam movimento, alternância de planos e enquadramentos como os usados no cinema.⁸



FIGURA 01⁹

⁸ Disponível em: <<http://pt.wikipedia.org/wiki/Mang%C3%A1>> Acesso em: 20 de julho de 2008.

⁹ Desenho no estilo mangá.

Disponível em: <<http://files.nireblog.com/blogs1/mewmewzoey97/files/berii-manga-2.jpg>> Acesso em: 19 de fevereiro de 2009.

Os animês também têm suas especificidades: direção de arte ágil, enquadramentos ousados, caracterizações exageradas de sentimentos (diminuição súbita da personagem representando vergonha), personagens com as mesmas caracterizações do mangá e muito movimento de cena. Uma característica de destaque nos personagens dos mangás e dos animês é o formato dos olhos. Eles são os responsáveis pela expressão dos sentimentos, do humor e da personalidade dos personagens.¹⁰



FIGURA 02¹¹

¹⁰ Disponível em: <<http://pt.wikipedia.org/wiki/Mang%C3%A1>> Acesso em: 20 de julho de 2008.

¹¹ Desenho do animê Naruto.

Disponível em: <<http://www.narutowallpaper.biz/images/wallpapers/anime-naruto-large.jpg>> Acesso em: 19 de fevereiro de 2009.

Para Sato (2005), foi a chegada dos animês que possibilitou o acesso aos mangás e, conseqüentemente, aos outros produtos advindos dele. A autora afirma que foi por meio da televisão e não mais pelos filmes japoneses, que o Ocidente passou a ter conhecimento de um Japão menos “aristocrático e histórico” (SATO, 2005, p. 28), sendo “uma das formas de arte mais reconhecidamente associada ao Japão moderno” (NAGADO, 2005, p. 49).

Este percurso da veiculação dos desenhos japoneses permite notar que o aumento na produção dos animês e, em consequência, dos mangás se deu em paralelo ao crescimento das obras no cinema e na televisão. Percebemos que, ao longo do tempo, essas duas linguagens passaram a influenciar o modo de produção e criação dos desenhos, o que pode ser uma das razões para o seu sucesso.

Podemos apontar também outro veículo que colabora atualmente com a divulgação dos desenhos especialmente entre os adolescentes: a internet. Esse espaço possibilita que eles tenham maior autonomia e estabeleçam redes de troca. Assim, os adolescentes deixam de depender das grandes empresas de televisão e de cinema para ter acesso aos seus desenhos favoritos e passam a fazer buscas na internet pela série favorita para assisti-las quando preferir. Redes de fãs se estabelecem e trocam filmes, desenhos, *sites* ligados ao tema, divulgam eventos e criam vínculos.

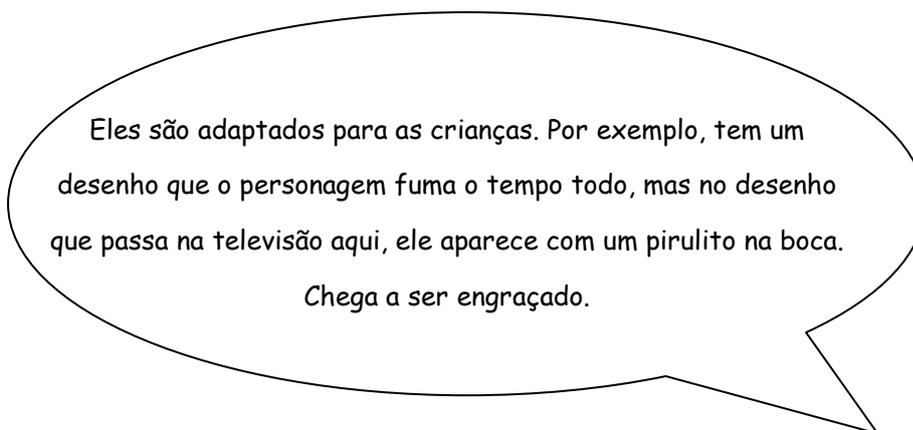
A televisão¹², o cinema e, de modo mais enfático, a internet possibilitaram a entrada de elementos que foram habitar a imaginação e a criatividade dos adolescentes. Uma das influências que essas mídias geram sobre as brincadeiras é a possibilidade de que existam elementos comuns (personagens, situações) que podem ser utilizadas nas brincadeiras e que, devido à visibilidade que esses meios oferecem, acabam sendo compartilhadas por diversos adolescentes em um mesmo jogo. É o que Brougère (1995, p. 55) chama de “suporte de comunicação”, uma linguagem reconhecida por todos, um “lugar comum”.

Qualquer conteúdo reproduzido pela televisão pode ser utilizado na brincadeira, seja a cobertura de um evento esportivo até um desenho animado, pois, como destaca Brougère (1995), além da TV oferecer uma bagagem de conteúdos para a brincadeira, ela também a alimenta. Além disso, a brincadeira com

¹² Sobre o tema da influência da televisão na brincadeira da criança, ver: BROUGÈRE, Gilles. *Brinquedo e cultura*. Revisão técnica e versão brasileira adaptada por Gisela Wajskop. São Paulo: Cortez, 1995.

personagens da televisão (desenhos animados, por exemplo) permite a recriação da relação com a televisão e a saída do papel passivo de simples assimilação daquele conteúdo.

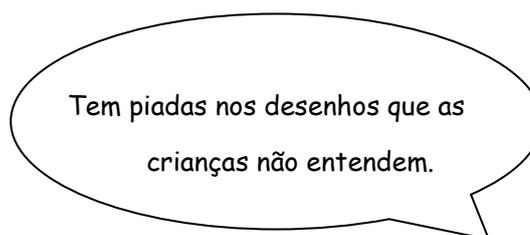
Uma das adolescentes entrevistadas afirmou que prefere “pegar” os desenhos pela internet com a legenda em inglês porque pode assisti-los quando quiser e sem recortes. Ela diz que esses desenhos acabam sendo censurados para que possam ser transmitidos pela TV, ou seja, como ela mesma relata:



Eles são adaptados para as crianças. Por exemplo, tem um desenho que o personagem fuma o tempo todo, mas no desenho que passa na televisão aqui, ele aparece com um pirulito na boca. Chega a ser engraçado.

Kaoru Kamiya, 16 anos.

Ela continua e reclama o fato das pessoas acharem que os animês são feitos só para crianças.



Tem piadas nos desenhos que as crianças não entendem.

Kaoru Kamiya, 16 anos

Poder ter acesso à obra original e dispensar a oferta de terceiros que podem “maculá-la” é um ponto de orgulho para os adolescentes. Ser capaz de ir “à fonte” com os próprios pés e recusar-se a percorrer um rio que já foi poluído é um dos sinais de que não se está mais vivendo em um mundo infantil. Trocar cigarros por pirulitos e alterar a realidade para que ela fique mais “bonitinha”, não é interessante. Agora é o momento de conhecer as coisas mais de perto, do modo como são, mesmo que essa nova realidade apareça sob a forma de desenhos.

Nota-se que os personagens dos animês e dos mangás são, para muitos adolescentes, pontos de partida para iniciar outras histórias, outros jogos e outra rede de relações, não encerrando-os em si mesmos. Os desenhos se tornam, assim, pretexto para principiar ações e interações diversas e, por isso, os encontros, festivais e reuniões são as principais marcas deste grupo. O valor não está em simplesmente assistir aos desenhos de sua casa ou de seu computador, mas em poder compartilhar a forma de apreensão desses desenhos que se manifesta nos jogos, nas danças, nas músicas que cantam juntos, nos desenhos que elaboram e, assim, o envolvimento com os personagens cria diferentes manifestações lúdicas que passam a congregar uma série de grupos.

Com relação ao mercado brasileiro de consumo dos mangás e animês, sabe-se que o país é conhecido como um dos grandes mercados não só de importação das histórias em quadrinhos, mas também de sua publicação. Reconhecida como ponto de partida na produção deste tipo de veículo de comunicação, a *I Exposição Internacional de Histórias em Quadrinhos*, em 1951, possibilitou que as cidades de São Paulo e Rio de Janeiro centralizassem o maior número de pessoas que se dedicavam a composição, edição e crítica dos quadrinhos, especialmente em revistas e jornais (VERGUEIRO, 2005). Em 1984 foi criada a Abrademi, *Associação Brasileira de Desenhistas de Mangá e Ilustrações*, sendo considerada uma das pionieras no mundo (LUYTEN, 2000). Em termos de pesquisas acadêmicas sobre o tema, Vergueiro (2005) afirma que a área precursora desses estudos foi a de artes plásticas e alguns estudiosos europeus na área de semiologia e linguística. Atualmente, existem universidades na Europa e nos Estados Unidos que conservam histórias em quadrinhos como fontes de pesquisa.

No Brasil, o estopim da “febre” dos animês e seus “subprodutos” foi a chegada do desenho *Cavaleiros do Zodíaco* na década de 90. (NAGADO, 2005). A partir daí, grandes festivais começaram a ser realizados em capitais do Brasil (São Paulo, Rio de Janeiro, Belo Horizonte, Porto Alegre) como o *AnimeCon*, *Anime Friends*, *Anime Festival* que ofereciam nestes eventos uma série de atrações ligadas ao mundo dos quadrinhos.

Essa entrada dos desenhos japoneses fez com que parte da cultura deste país passasse a ser conhecida e admirada em diversos lugares do Ocidente, incluindo o Brasil. Nas cidades brasileiras que foram pólo da imigração japonesa, os mangás eram muito lidos porque ajudavam a suprir falhas na língua que as crianças

e adolescentes já nascidos no Brasil tinham, principalmente, em relação a linguagem coloquial (LUYTEN, 2000).

No entanto, hoje observa-se que mesmo os estados brasileiros que não foram focos da imigração japonesa e que, portanto, estão mais distantes das influências dessa cultura, são admiradores deste país graças à entrada dos animês e dos mangás, como é o caso de Belo Horizonte. Um pouco da cultura, dos hábitos, dos valores e do estilo de vida foram sendo transmitidos por meio deste veículo de animação.

Hábitos japoneses como comer bolinhos de arroz com *hashis*, os uniformes escolares semelhantes às roupas de marinheiro, as gírias e as músicas japonesas passaram a fazer parte do cotidiano de crianças, adolescentes e adultos ocidentais (SATO, 2005). Palavras japonesas passaram a ser tão ouvidas e reconhecidas como os termos em inglês. Com isso, a indústria de consumo passou a criar uma série de artigos derivados dos temas dos desenhos, tais como: brinquedos, *kits* para montar, artigos de papelaria, alimentos, *vídeo game*.

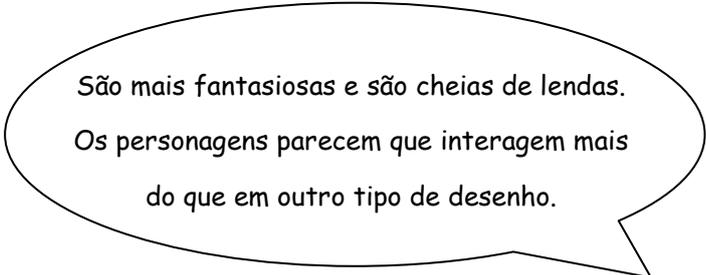
É válido destacar que muitos dos produtos criados não possuem, necessariamente, estreita relação com a cultura japonesa, podendo ser apenas um estereótipo que possui força de venda. A necessidade de expansão para o mundo Ocidental exigiu que certos “ajustes” fossem feitos para que essa empreitada obtivesse sucesso. Como exemplo, temos o formato do corpo das personagens femininas dos desenhos. Todas são esguias, altas, com olhos grandes e arredondados e, com a exportação cada vez maior dos desenhos para outros países, elas passaram a ter seios mais fartos para agradar ao público Ocidental, tornando-se o que Luyten (2000) chama de “ocidentalmente *sexys*”.

2.2 Minha vida é um mangá!

Com base no exposto anteriormente, procuramos partir dos desenhos japoneses para ir ao encontro do adolescente que participa desta tribo. Para isso, serão desenvolvidas algumas correlações entre os mangás e os animês com o momento da adolescência.

A diversidade dos temas é um dos aspectos que os adolescentes entrevistados destacam como uma das razões para o sucesso dos mangás e dos animês. No Japão, cada revista em quadrinhos é pensada para um público específico, o que colabora para a variedade no estilo das histórias e para a

satisfação do leitor, que se sente atendido e contemplado em suas demandas particulares. Os conteúdos normalmente trabalhados pelos mangás e animês são questões éticas entre robótica e a humanidade, terror para crianças, erotismo para os adultos, dramas de vida e morte, fábulas, obras literárias japonesas, aventura, humor, esporte e história de época (SATO, 2005). Valores como a lealdade, amizade, amor, honra e coragem também permeiam a maioria das histórias (NAGADO, 2005). Uma das adolescentes entrevistadas afirmou que as histórias japonesas são mais interessantes porque:



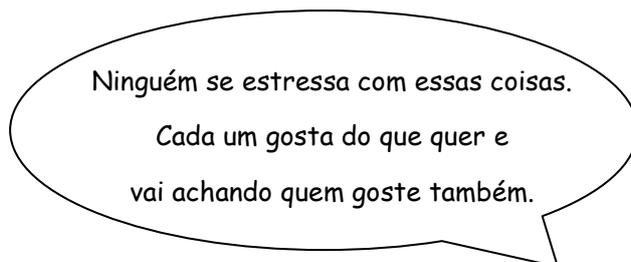
São mais fantasiosas e são cheias de lendas.
Os personagens parecem que interagem mais
do que em outro tipo de desenho.

Kaoru Kamiya, 16 anos

Um adolescente desta pesquisa relatou que essa amplitude de assuntos permite que as histórias acompanhem os diferentes “momentos” de suas vidas. Além disso, possibilita que se congregue na mesma tribo pessoas de ambos os sexos, de diferentes idades e gostos. Essa diversidade dentro do próprio grupo foi percebida nas observações deste trabalho, não sendo possível notar predominância de raça, sexo e classe social neste grupo. O único recorte perceptível, porém não muito restritivo, é o da idade, sendo a maioria localizada entre os quatorze e vinte e cinco anos, o que pode ser visto um grande intervalo. Nem mesmo a descendência japonesa é um destaque, pois na cidade pesquisada, Belo Horizonte, existem poucos japoneses e isso se reflete na composição desta tribo nesta cidade em que a maioria não é oriental. Um professor de mangá afirmou na entrevista que dos doze alunos que possui atualmente, apenas um é japonês.

Este aspecto pode ser visto como um diferencial deste grupo, pois algumas das tribos juvenis, sejam elas ligadas aos esportes ou às artes, possuem certo tipo de especificidade ligada ao sexo, raça ou à classe social. As garotas podem ter de se vestir de modo masculinizado para pertencer ao grupo ou, quem não faz parte de determinada classe econômica, precisa se adequar àquele grupo, e assim por diante.

No caso da tribo estudada, a diversidade de estilos e gostos é um ponto de atração e não de exclusão. Durante um evento de desenhos animados, perguntei a um adolescente como seria a reação da maioria se existisse algum participante que gostasse de *funk* ou de pagode. Ele afirmou que existiam pessoas que gostavam de músicas diferentes da japonesa e que não havia problema nisso, porque:



Kenshin Himura, 16 anos

A amplitude de atividades presentes neste grupo faz com que essa diversidade seja considerada interessante e até mesmo buscada por eles. Os mangás e animês são apenas os primeiros pontos em comum dos adolescentes, que podem, depois, investir mais tempo em outro tipo de entretenimento. Obviamente, estamos falando da diversidade que existe *no interior* da própria tribo. Nesta diversidade, constroi-se paradoxalmente uma espécie de uniformidade, que permite a existência de uma marca definidora deste grupo.

O caráter gregário dos adolescentes é evidente, no entanto, a necessidade de estar em grupo possui justificativas distintas. Para Erikson (1987), por exemplo, o grupo é apontado como necessário ao desenvolvimento do adolescente porque possibilita identificações cruzadas. Para Anna Freud (1968), a formação dos grupos extrafamiliares por parte do adolescente é um mecanismo de defesa contra os impulsos edípicos que retornam com força neste período.

Winnicott (1961) entende que, na adolescência, os sujeitos são isolados e seu comportamento gregário surge por afinidade de gostos pessoais e, muitas vezes, por proteção aos ataques externos. “Todo relacionamento entre indivíduos, e, em última instância, toda socialização, parte de uma posição de isolamento. Neste aspecto, o adolescente revive uma fase essencial da infância.” (WINNICOTT, 1961, p. 118).

Desta forma, é possível pensar que, nesse período, o grupo se forma mais pelo que seus membros têm em comum, do que pelo envolvimento que possuem, no

sentido da preocupação, do se importar ou de assumir responsabilidade. A dimensão do envolvimento volta a tentar se equilibrar neste momento e tanto o isolamento como o início da formação dos grupos podem colaborar neste sentido.

A participação nas tribos juvenis é reveladora desta condição, pois oferece o sentimento de pertença e o amparo (psicológico ou até físico) que se busca neste momento. Além disso, fazer parte de uma tribo oferece ao indivíduo respostas e definições que, neste momento, não estão tão nítidas. O fato de pertencer a um grupo já coloca implicitamente (ou explicitamente) quais são seus gostos, seu modo de se vestir, suas opiniões, crenças e como deve se comportar. As tribos juvenis oferecem uma “parada tranquilizadora” neste momento da vida do indivíduo e viabilizam o aprofundamento de relações horizontais.

Outro aspecto que os adolescentes apontam como destaque dos desenhos é o exagero na expressividade e nos movimentos dos personagens. A vergonha, a raiva, a timidez, a alegria, a força e os atos cômicos são exarcebados e ajudam a tornar a trama mais forte e marcante. Os sentimentos e as ações mais importantes são muito valorizados pelos traços dos desenhos, intensificando a marca pessoal dos personagens e tornando-os mais instigantes. É a intensidade nas ações e nas emoções que faz com que o público ria, chore e se emocione. Uma adolescente entrevistada relatou que gosta dos animês porque eles a “fazem chorar”.

Esta ênfase na expressão dos sentimentos também é uma característica marcante do adolescente. Sua raiva assusta e intimida, sua alegria contagia e causa inveja. Afinal, de que tanto eles dão risada? Afinal, por que esse nervosismo e essa indignação toda? Como eles se parecem com os próprios personagens dos mangás quando se trata de expor seus sentimentos e movimentar-se pela vida. Quanta agilidade, intensidade e ousadia!

Estabelecer-se e agarrar-se em extremos pode ser uma tentativa para conseguir sentir-se real, desafio enfrentado na adolescência. Trata-se de um momento que exige “uma nova adaptação à realidade” (DAVIS & WALLBRIDGE, 1982, p. 97) que implica também em uma reorganização interna e em uma nova forma de se relacionar com o mundo. O seu olhar sobre si mesmo e sobre o mundo também se modifica, pois agora surge em seu horizonte uma “potência recém-achada” (DAVIS & WALLBRIDGE, 1982, p. 97), portanto, “é como verter vinho novo em odres velhos” (WINNICOTT, 1961, p. 117).

A capacidade para sentir-se real depende da aquisição da resposta em torno “da questão quem sou eu?” (DAVIS & WALLBRIDGE, 1982), aspecto que possui grande destaque nas teorias sobre a psicologia da adolescência. Para Erik Erikson (1987; 1971) a adolescência se caracteriza como um período crucial de aquisição do que ele denomina por *sentido de identidade interior*, que ocorre por seu próprio esforço e é um momento singular. Para isso, deve haver uma integração entre aquilo que ele foi, o que pretende ser, como se percebe e o que os outros projetam nele. Para o psicanalista, a identidade abrange as identificações significativas, as aptidões naturais e as oportunidades oferecidas para desempenhar papéis sociais. Tudo isso forma um todo coerente e único: “os seus mais óbvios concomitantes são os sentimentos de estar em casa em nosso próprio corpo, um sentimento de saber para onde se vai (...)” (ERIKSON, 1987, p. 166).

A incerteza a respeito do território que se habita e de quem se é contribui para a aquisição do que Winnicott (1961) postula como uma moralidade severa baseada em noções de verdadeiro e falso, a inaceitabilidade da falsa solução e a dificuldade em tolerar o meio-termo. Nota-se no adolescente “a luta para sentir-se real, a luta para estabelecer uma identidade pessoal, a luta para viver o que deve ser vivido sem ter de conformar-se a um papel preestabelecido.” (WINNICOTT, 1961, p. 123). Esse duelo vem de um sentimento de irrealidade e provoca nos adolescentes um desejo de realizar ações que os façam se sentir reais e que afetem seu meio social.

Desta forma, podemos aqui pontuar uma diferença entre a aquisição da identidade e o sentimento de estar vivo, reforçando o valor deste último aspecto como potencializador do viver criativo na adolescência. Vaisberg (2002, p. 52) explicita essa diferença:

O que vale a pena discutir, portanto, é em que consiste o viver criativo, o sentimento de estar vivo e de que a vida vale a pena, ou seja, aquilo que podemos denominar “sentido de imanência” (...). Falamos, portanto, não no “eu”, que é a representação de “si mesmo”, mas no sentir-se¹³, base sobre a qual pode se afirmar a auto-representação.

A condição necessária para sentir-se real deriva principalmente das experiências vividas por esse adolescente na infância. Winnicott afirma que durante a adolescência “os sucessos e fracassos do bebê e da criança retornam para

¹³ Grifo nosso.

acomodar-se” (1968b, p. 193), o que significa que os problemas que existiram nos estágios primitivos do desenvolvimento reclamam por atenção.

Então, para chegar a sentir-se real e existente, todo humano deve ter podido atravessar um período em que se “viu” como criador de um seio capaz de satisfazer sua necessidade. Esta é a base de experiência pessoal que torna o mundo um lugar confiável (VAISBERG, 2002, p. 53).

Com isso, podemos inferir que o próprio pertencimento a esta tribo e o mergulho neste novo mundo é uma tentativa de tolerar o meio termo, ou seja, de assumir “meios auxiliares” (WINNICOTT, 1961, p. 122) para não se sentir fútil e entediado e tentar, com isso, vencer a batalha contra o sentimento de irrealidade. Ações dirigidas para a sociedade e para a família visam diminuir este sentimento de que se está “em suspensão”. O impacto causado na sociedade pelas tribos juvenis é ameaçadora para o adulto e tranquilizadora para o adolescente, que sente minimizada “a ameaça iminente da perda da própria identidade” (WINNICOTT, 1961, p. 127).

É muito comum ouvir dos adolescentes a queixa de que se sentem entediados e, ao se questionar as motivações deste sentimento, certamente se ouvirá reclamações difusas sobre a família, a escola e a sociedade. Todos esses elementos ficam mergulhados neste oceano entediante e enfadonho. Outeiral (2005) aponta algumas características da adolescência como ceticismo, pessimismo e o tédio¹⁴ como resultado da perda da identidade infantil e a chegada do mundo adulto que se mostra, em alguns momentos, mais ameaçador do que atraente.

Perdas e ganhos desejados, também geram intimidação. Juntamente com o tédio, essas mudanças podem provocar sentimentos de irrealidade no adolescente, já que o seu território foi perdido e não há nitidez ainda pelo que virá.

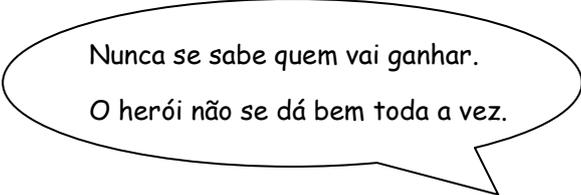
De acordo com a teoria winnicottiana, esta luta para sentir-se real é o que faz com que surjam, em alguns casos, comportamentos antissociais. Nos mangás, um elemento não necessariamente ligado à delinquência é apontado pelos adolescentes como um atrativo dos desenhos: as manifestações dos poderes que os personagens têm. Os leigos costumam reconhecer que determinado desenho se trata de um mangá ou animê por meio dessa característica, que é quase um estereótipo deste tipo de desenho.

¹⁴ O autor se apropria do termo *spleen* para se referir ao conjunto dessas características acima mencionadas.

Os “poderzinhos” (sic), como afirmam alguns adolescentes, são os elementos definidores do jeito dos personagens e o que dá à história um tom “espetacular”, aquilo que extrapola a realidade. É por meio da expressão deste poder extraordinário que o personagem revela a sua face mais profunda e essencial. Talvez seja esse poder, o “cálice sagrado” procurado pelo adolescente para sentir-se real. O que me torna diferente e especial? O que me torna sedutor e poderoso? Por isso, não se trata apenas de adquirir clareza para onde se vai ou quais são suas aptidões pessoais, como afirma Erikson, mas sim de se apropriar do seu “poder”, daquilo que é força em sua singularidade.

O sentimento de “existir” garante ao ser humano “posicionar-se diante do acontecer vital em termos de “gestos espontâneos”, vale dizer, diante de um “ser e fazer” profundamente alicerçado sobre o potencial de vida e expressão que é bagagem universal” (VAISBERG, 2002, p. 54). A busca pelos mangás, animês e as atividades “afins” pode ser uma maneira de realizar, por meio dos desenhos, gestos criadores que permitam o fluir da vitalidade neste período da adolescência.

Apesar do exagero e de ações extremadas encontradas nos mangás, aspectos que são atraentes para os adolescentes, há unanimidade entre os adolescentes entrevistados em relação ao fato dos mangás não serem “bobos como os desenhos americanos”. Kaoru Kamiya afirma que nos mangás há a luta entre o “bem” e o “mal”, porém nem sempre o “bem” vence todas às vezes e isso torna o desenho mais interessante.



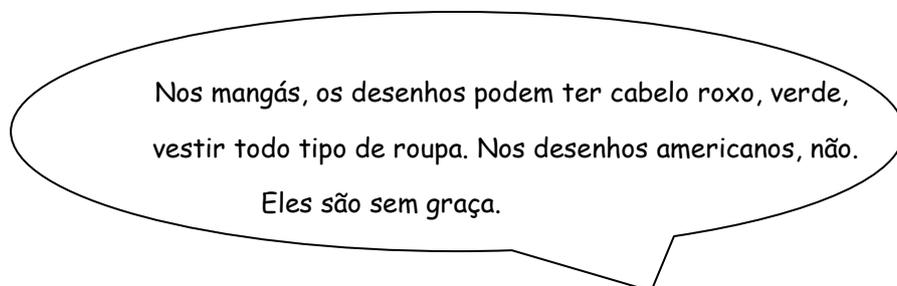
Nunca se sabe quem vai ganhar.
O herói não se dá bem toda a vez.

Kaoru Kamiya , 16 anos

Assim, passa a ser mais atraente assistir a algumas perdas do herói do que suas constantes vitórias ou à reprodução da idéia de que coisas boas sempre acontecem às pessoas “boas”. A derrota e a perda são entendidas aqui como parte da trama da vida, como peça existente em alguns episódios, mas que não representa seu desfecho. Esta preferência aponta para uma tentativa de maior

integração pessoal por parte do adolescente ao procurar aceitar seus aspectos “bons” e “maus”.

Outro destaque está na estética dos personagens:



Kaoru Kamiya, 16 anos

A irreverência e a possibilidade de ser autêntico e sedutor aparecem muitas vezes na *performance* do próprio adolescente que faz parte desta tribo, apesar da maioria não modificar o seu estilo pessoal no dia-a-dia. As roupas, adereços e maquiagem ficam, em sua maioria, restritos aos momentos de encontros do grupo. Como exemplifica Winnicott (1961), em um grupo de adolescentes, se dois ou três querem realizar alguma ação antissocial, o grupo todo irá aderir, mesmo que isoladamente nenhum deles aprove aquela atitude. O mesmo ocorre com o uso das vestimentas e dos adereços utilizados pelos adolescentes desta tribo: eles só fazem sentido se forem mostrados dentro do grupo. Isoladamente, podem ser rechaçados ou ironizados pelos mesmos adolescentes.

Por fim, o último aspecto apontado como um dos responsáveis pelo sucesso dos mangás e animês são os tipos de heróis e anti-heróis presentes nesses desenhos. Os autores desenvolvem suas características de personalidade de forma mais sofisticada e com certas ambiguidades, o que os tornam bastante atraentes para o seu público.

Um dos diferenciais que pode ser causa do interesse pelos heróis dos mangás e animês é o fato do herói oriental ser pensado a partir da força de sua interioridade, suas virtudes, honra e perseverança. Não existe a idéia do super-herói Ocidental, pois “a construção do herói histórico japonês não busca a divindade, mas a humanidade”. (BARBOSA, 2005, p. 108). Os personagens dos desenhos orientais são de aparência e comportamento comuns, mas no decorrer da história podem realizar coisas extraordinárias. Os heróis de uma história em quadrinhos sobrevivem ao tempo e se tornam míticos.

Um tipo de conflito que comumente aparece nos desenhos é a luta no estilo de Davi e Golias, pois segundo Luyten (2000), é como “um Davi” que o povo japonês se reconhece. A maioria dos heróis se assemelha, então, a uma pessoa de aparência frágil, porém astuta e é este tipo de protagonista que também ganha a atenção dos adolescentes, que também se veem em luta com o seu “Golias” ao ter de enfrentar tantos obstáculos que a realidade lhes apresenta ainda sentindo-se pequeno.

Outro tipo de herói que é destaque nos desenhos é o samurai, que se caracteriza por seu estoicismo, austeridade e a capacidade de suportar a dor e o sofrimento para o benefício de sua coletividade. Autossacrifício, autodisciplina e rigidez moral são aspectos marcantes do samurai, herói comum entre as histórias prediletas dos adolescentes.

Esta característica dos heróis implica também no desencadeamento das histórias que, nem sempre, reproduzem a idéia Ocidental do “final feliz”. Para o Ocidente, deve existir uma vitória do bem contra o mal ou um amor que será vivido eternamente. Na história dos animês e dos mangás, esse final nem sempre acontece e, muitas vezes, o herói perde a batalha. A renúncia, o sofrimento e a dedicação a alguma causa, mesmo que isso exija um custo pessoal, também podem ser entendidos com um “final feliz” porque é isso que se espera de seus heróis (LUYTEN, 2000).

O papel do herói remete-nos à questão do idealismo na adolescência, característica apontada por Winnicott como própria desse momento e “uma das características mais emocionantes” (WINNICOTT, 1968b, p. 201). Um dos aspectos que Winnicott atribui ao momento da adolescência e que também está ligada ao idealismo é a imaturidade, considerando-a “um elemento essencial da saúde durante a adolescência” (1968b, p. 198), pois para ele, estão contidos nela aspectos do pensamento criativo e das novas formas de viver. A imaturidade é, para Winnicott (1968b), o elemento mais importante nesse momento do desenvolvimento humano e deve, aos poucos, ser perdido por cada sujeito ao mesmo tempo em que a maturidade é alcançada.

Sabe-se que nem todos os adolescentes fazem esse tipo de vivência ou têm condições de viver o tempo da imaturidade. Com relação a isso, Winnicott (1968b) considera um risco a aquisição de uma falsa maturidade baseada na adoção de um papel adulto ou na transferência de papéis sociais e responsabilidades que não

cabem ao adolescente. Pular o tempo da imaturidade faz com que surja um “falso adulto”, um personagem.

Neste sentido, a pertinência dos mangás e animês está em permitir que se vivencie o idealismo a partir de heróis que têm uma vida comum, mas que encontram em algum momento, seu grande dom, seu poder, aquilo que os torna especiais. Não se trata de divindades ou de super-heróis que sempre vencem o mal, mas de personagens construídos pelos valores de sua comunidade e que enxergam a dignidade mesmo diante da perda. Quantos adolescentes desejam ser aplaudidos mesmo quando perdem? Quantos têm a chance de conseguir isso? Quantos, por não conseguir, buscam a falsa maturidade como forma de se fantasiar de um super-herói que nunca encontra a frustração e que é sempre admirado?

A possibilidade de viver a imaturidade é uma das garantias de poder viver a adolescência com o reconhecimento dos adultos e dos seus pares. Tolerar a imaturidade do jovem é uma forma que a sociedade tem de afirmar que é necessário um tempo e um cuidado especial para amadurecer. Além disso, este tempo da imaturidade tem uma função importante para todo o grupo social, pois ela renova o idealismo e as perspectivas para o futuro. A sociedade que respeita esta experiência do adolescente também abre espaço para o seu próprio revigoramento, sendo uma necessidade dela também. Nas palavras de Winnicott, “a sociedade precisa ser abalada pelas aspirações daqueles que não são responsáveis” (WINNICOTT, 1968b, p. 198).

Cabe neste caso lembrar também que, da mesma forma que não passar pela imaturidade gera um falso adulto, o prolongamento desta imaturidade também é prejudicial para o adolescente, que acaba sendo sufocado pela suposta proteção da sociedade. No ponto de vista de Calligaris (2000), a moratória psicossocial é algo circular, pois ao invés de preparar o adolescente para o “mundo adulto”, ela seria a responsável por mantê-lo imaturo. Pede-se dele autonomia, mas impede-se que a mesma seja conquistada. Os comportamentos de rebeldia viriam, então, de uma tentativa de romper com esse estado.

No entanto, partindo da idéia de Winnicott de que se faz necessário vivenciar um tempo de imaturidade na adolescência, é possível pensar que a experiência moratória¹⁵ é um “tempo de suspensão” importante para o desenvolvimento do

¹⁵ É a oportunidade de explorar, examinar e conhecer-se antes de assumir as responsabilidades adultas. “Por moratória psicossocial entendemos um compasso de espera nos compromissos adultos

indivíduo neste momento. A duração deste tempo é o que determina até que ponto ela é saudável para o adolescente ou prejudicial, em decorrência da perda de autonomia que ela pode ocasionar. Além desse aspecto, podemos entender também o tempo da moratória como um demarcador externo que divide quem é ou não adolescente, independentemente da faixa etária. Essa permissão da sociedade para que se faça “ensaios” sobre a vida adulta é uma das garantias de proteção da vivência deste período sem a necessidade de se tornar um “superadulto”.

Um último aspecto com relação aos heróis são as características específicas das heroínas que são protagonistas. Todas elas são esguias, altas, com os olhos muito grandes e brilhantes e, normalmente, de cabelos loiros e ondulados. Suas características principais são reveladas por meio das roupas e dos adereços que utilizam. Elas são corajosas, persistentes, decididas e graciosas. A maioria das histórias das heroínas jovens gira em torno do romance, do homem ideal e do casamento feliz, com exceção das personagens dos desenhos eróticos, onde ela é sedutora e *sexy*. A heroína que é mãe sempre encontra um lugar preponderante na trama e é na condição de mãe que a mulher garante seu *status* social no Japão. “A mãe é comparada ao poder real (senhor feudal) e o pai, ao poder ausente (o imperador)” (LUYTEN, 2000, p. 84). Elas são dignas de admiração e também sinônimo de sufocamento.

A maioria das protagonistas femininas são caracterizadas como submissas e passivas. Outras, que também fazem muito sucesso, são seres sobrenaturais, como anjos e fadas. Mesmo atualmente, quando todas as revistas de histórias em quadrinhos femininas são desenhadas por mulheres no Japão, os perfis femininos mantêm-se nesta mesma estrutura. As garotas entrevistadas neste trabalho afirmam gostar dos desenhos femininos em virtude do tom de romantismo presente neles e todas elas se consideram também românticas e sonhadoras. Esse aspecto revela que não se trata apenas de redatoras que reforçam este estereótipo feminino, mas também das garotas que assistem ou leem esses desenhos.

2.3 Quem dera fosse real...

No caminho em direção a um festival ou a um grande encontro dos animês já se observa o colorido e a agitação. Logo cedo, ao redor dos locais que sediam

(...). É um período que se caracteriza por uma tolerância seletiva por parte da sociedade e uma atividade lúdica por parte do jovem” (ERIKSON, 1987, p. 157).

esses eventos, encontram-se garotos e garotas que já chegam fantasiados dos personagens dos desenhos animados. Os ônibus, o *shopping*, as praças, todo o espaço fica tomado pela expressividade do universo dos quadrinhos. Aqueles que não estão fantasiados, estão com o boné dos desenhos ou as mochilas repletas de chaveiros desses mesmos desenhos. As mochilas e seus chaveiros (grandes, às vezes) são uma atração. É uma procissão de adolescentes com suas mochilas fantasiadas. Um adolescente relatou que teve de se desfazer de alguns dos chaveiros porque estavam tornando a mochila muito pesada.

São teatralizações e movimentos que chocam os olhares da cidade que corre mesmo nos dias pensados para o descanso. Que paisagem nova é essa que se lança e se atira sobre o cenário urbano? São violentos? Fazem arruaças? De onde surgem?

Em Belo Horizonte, os encontros que aconteceram em 2008 foram sempre em alguma escola particular de grande porte e de fácil localização. Neste ano, realizaram-se três grandes festivais durante todo o final de semana e um encontro de apenas um dia. Esses festivais acontecem na capital mineira desde 2003 e este foi o ano em que mais houve eventos desse tipo. O relato feito aqui foi possível a partir da participação nas atividades ocorridas no ano de 2008.

Normalmente, as salas, as quadras e os auditórios ficam todos ocupados com as diversas atividades dos festivais. É curioso entrar nas escolas nesses finais de semana. São muitos jovens conversando, jogando, namorando, cantando, assistindo aos desenhos. Não parece a mesma escola de todos os dias. Está muito mais alegre, com mais vivacidade e movimento. Logo me ocorreu que talvez estivéssemos muito distantes dos adolescentes e, por isso, não os víamos mais tão alegres como daquela forma. Esta tribo surge das relações estabelecidas na escola, porém só encontram o seu espaço nas brechas da escola, nos finais de semana, na “folga” do cotidiano institucional.

Nesses espaços acontece uma variedade de atividades simultâneas que reúnem jovens de diferentes classes sócioeconômicas e com uma faixa etária que vai dos quatorze aos vinte e cinco anos. Também é comum ver crianças nesses eventos e, normalmente, estão acompanhadas pelos pais. Esse fato gera críticas por parte de alguns adolescentes:

É muito estranho ver criança com o pai aqui.
Aqui não é coisa de criança. Parece que agora não é mais
como era antes.

Sailor Moon, 16 anos

Hoje você vê crianças com as faixas do Naruto na cabeça. Acho engraçado. Eles não
conhecem os animês porque o que eles vêm pela TV é muito censurado. Eles cortam as
brigas, palavrões, o cigarro. As crianças não assistem os animês de verdade.

Kaoru Kamiya, 16 anos

Todas as salas de aula pertencentes aos três andares do colégio ficam ocupadas com diferentes jogos, exposições de criações próprias e exibição de filmes e desenhos, apresentações teatrais, *shows* e animações no palco.

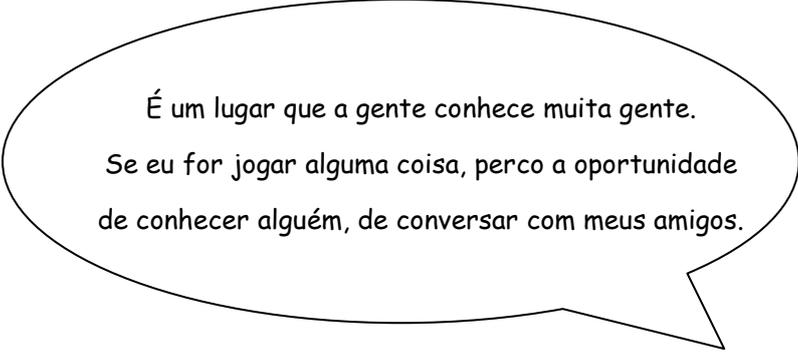
As salas de audiovisual, que transmitem os desenhos, não costumam ser as mais cheias. Poucos adolescentes se interessam por um espaço onde não há interação com outras pessoas. É uma sala diferente de todas as outras porque é mais vazia e silenciosa.

Um objeto comum aos adolescentes que participam desses encontros, fantasiados ou não, são as plaquinhas. São inúmeros adolescentes segurando pequenos quadros brancos e registrando ali o que estão pensando, sentindo e fazendo enquetes. É o correspondente ao “balão” dos quadrinhos. Quantas aproximações são criadas por esses balões! Quantas frases, “cantadas”, expressões e questionários ficam escritos ali! Para responder ou interagir, basta escrever, completar a frase do outro naquele quadro e, a partir daí, uma nova relação se estabelece. É comum encontrar grupos de adolescentes com as placas nas mãos, conversando e escrevendo. As placas se tornam um instrumento de aproximação, uma forma bem humorada de expressar o que pensam e, principalmente, uma forma de se oferecer ao outro. Segue um exemplo de frase das placas:



Alguém compra os meus
desenhos?
Abraços de brinde!

Conhecer pessoas novas nestes eventos é, para alguns, mais importante do que a participação nas atividades. A importância de fazer amizades é presente no período da adolescência, pois “a procura de contato é também uma busca de si”(PAIS, 2006, p. 18) e “as buscas de si aspiram, também, a um reconhecimento ante aos demais” (Idem, Ibidem). Podemos afirmar que o que interessa muitas vezes nestes grupos “são as relações de identificação” (Idem, Ibidem). Um dos adolescentes entrevistados relatou porque gosta dos festivais:



É um lugar que a gente conhece muita gente.
Se eu for jogar alguma coisa, perco a oportunidade
de conhecer alguém, de conversar com meus amigos.

L Lawliet, 17 anos

Há também as esperadas atrações, *shows* e encenações no palco de alguns episódios dos desenhos. Os organizadores dos festivais¹⁶ competem na tentativa de conseguir as melhores bandas japonesas, os desenhistas e os dubladores mais famosos. Os dubladores, por exemplo, são uma das maiores celebridades nesses eventos e têm fãs em diferentes partes do Brasil. Eles arrancam gritos dos adolescentes ao repetir as falas de seus personagens.

A indústria da música também encontrou seu espaço entre os mangás e animês, criando um segmento específico: *animês songs*. As *animês songs* (*anisongs*) são um gênero fonográfico que contém trilhas sonoras dos animês, *games*, produções *live-action*, músicas criadas para os heróis dos mangás e animês, CDs com os diálogos das histórias em quadrinhos, DVDs ao vivo e *shows*. Os dois

¹⁶ Normalmente, a organização desses eventos em Belo Horizonte fica a cargo de uma empresa de São Paulo.

segmentos, *j-music* (música japonesa) e *anisongs*, uniram-se e ampliaram o seu público. Os cantores do *J-pop* se utilizam dos personagens dos desenhos para atraírem outros fãs (NAGADO, 2005). Dessas bandas há uma vertente chamada de *visual kei*, na qual os cantores têm um estilo muito peculiar, com roupas repletas de adereços, os cabelos e unhas coloridos e com aparência andrógina. É muito comum ver os adolescentes com esse visual nos eventos e festivais.



FIGURA 03¹⁷

Os fãs do *J-pop* e do *J-rock* cantam as músicas mesmo sem saber falar japonês, assim como acontece com muitos fãs de bandas americanas. A partir deste tipo de música, faz-se um jogo de coreografia e há uma sala específica que reúne

¹⁷ Banda japonesa do estilo *visual key*.

Disponível em: <http://otakuscrazys.zip.net/images/photo_9973960.jpg> Acesso em: 19 de fevereiro de 2009.

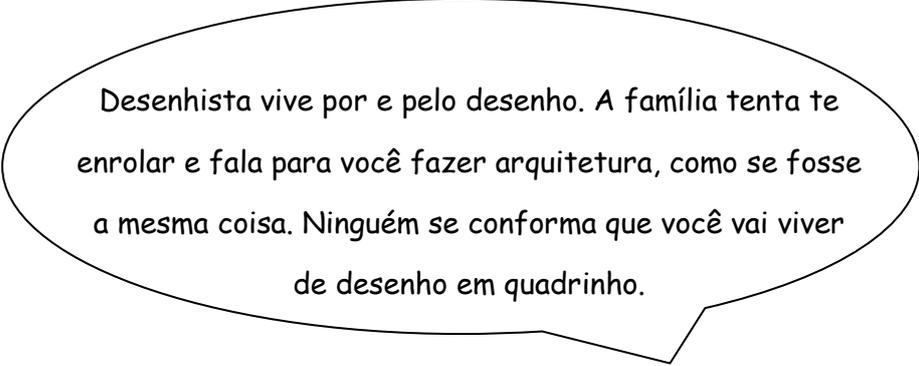
muitos adolescentes fãs destas bandas. São saltos, balanço das mãos, da cabeça e dos pés ritmados ao som do rock japonês e acompanhados por muitos adolescentes. É possível encontrar além do *rock* japonês, o *funk* e o *hip-hop* japonês, revelando a influência das preferências Ocidentais no mercado Oriental.

No espaço de exposição dos desenhos do estilo dos mangás, encontramos desde os desenhos mais elaborados, coloridos e em escala maior, até desenhos em preto e branco feitos em folha de caderno. Todos eles são colocados em sacos plásticos transparentes para não estragarem, mostrando o cuidado que eles têm com os seus trabalhos. A maioria dos desenhos pertence a alunos que estão ligados a alguma escola de desenho que aproveita esse espaço para divulgar sua marca. No entanto, é possível ver também o trabalho de autodidatas.

Existem poucos desenhos produzidos por garotas nesses espaços, mas os professores de mangá entrevistados afirmaram que, atualmente, há uma procura maior de garotas para aprender este estilo de desenho. Eles as definem como mais pacientes e exigentes na elaboração dos desenhos. Os desenhos escolhidos por elas, normalmente das heroínas, possuem maior variedade nos detalhes e formatos e, por isso, têm um grau maior de dificuldade.

As crianças também têm procurado mais as escolas de desenho de mangás, o que aponta para o crescimento no número de fãs dos quadrinhos e, portanto, um sinalizador de uma maior permanência desta tribo ao longo dos anos.

Os professores das escolas de desenho no estilo mangá que foram entrevistados começaram a desenhar na adolescência e isto acabou por influenciar a escolha da profissão. Um deles contou que é muito difícil trabalhar como desenhista no Brasil e afirmou:



Desenhista vive por e pelo desenho. A família tenta te enrolar e fala para você fazer arquitetura, como se fosse a mesma coisa. Ninguém se conforma que você vai viver de desenho em quadrinho.

Shiryu de Dragão, 25 anos



FIGURA 04¹⁸

¹⁸ Desenho de Virginia Severino Froes Cardoso.

Disponível em: < <http://virginiafds.deviantart.com/art/Renji-e-Rukia-109933067> > Acesso em: 19 de fevereiro de 2009. O *deviantART* é um site que congrega diferentes produções artísticas e com variados temas.

Em todos os festivais, há um grande espaço dedicado à venda de artigos relacionados aos mangás e animês. Um dos últimos festivais do ano de 2008, foi bastante criticado pelos adolescentes porque priorizou a venda dos “subprodutos” e reservou pouco espaço para os grupos jogarem e assistirem aos desenhos. Alguns adolescentes reclamaram dizendo que aquele evento visava apenas “arrecadar recursos” para os organizadores. Era possível ver esse tipo de comentário escrito nas plaquinhas que circulam com eles nos festivais.

Nesses encontros, encontram-se variados tipos de artigos para venda, todos ligados aos desenhos de maior sucesso do momento. São camisetas, DVDs, revistas de mangá, chapéus, chaveiros, ímãs, pôsteres, colares, brincos, *bótons*, entre outros.

Dois estandes chamam mais a atenção dos adolescentes. Um é de artigos medievais, como cálices, coroas, roupas, réplicas de armaduras, miniaturas de castelos, reis, dragões, elmos, escudos e armas. A outra loja é de venda de espadas japonesas dos mais diferentes formatos e tamanhos.

Neste último, só é permitida a venda dos produtos para pessoas maiores de 18 anos e não há réplicas ou miniaturas. Poucos adolescentes compram essas espadas e facas, principalmente devido ao preço elevado de todas elas (média de R\$200,00), mas a maioria fica fascinada pelos objetos. São espadas e facas pontiagudas, grandes e chegam a cortar papel. Há também outras armas à venda como o soco inglês. Desta forma, o mundo comercial rompe com a fantasia e compete com as espadas de espuma feitas pelos adolescentes ao trazer para a cena um objeto real, cortante e de risco. Ele deixa de ser uma espada de samurai para se tornar arma branca extremamente perigosa.

De todas as atrações encontradas nos festivais, optamos por aprofundar a discussão em três atividades desenvolvidas pelos adolescentes dentro e fora desses espaços: exposição dos *dolls* (BJDs), os jogos (RPGs, *card games*, *video games* e lutas) e o *cosplay*.

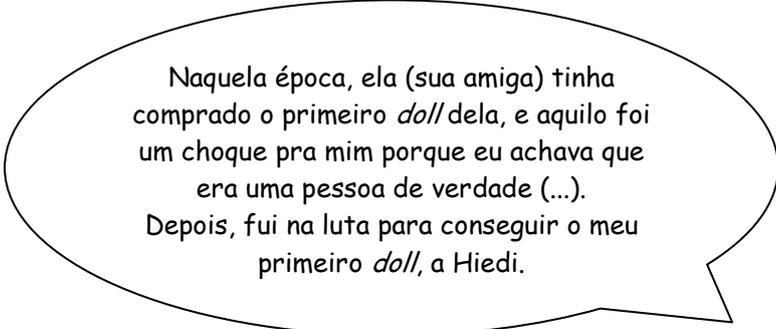
2.3.1 BJD não é Barbie!

Outra exposição dos festivais é da coleção de bonecas chamadas de *Asian Ball-Jointed Dolls* (ABJD OU BJD). São bonecas de resina normalmente produzidas e vendidas no Japão, Coréia do Sul e China, que possuem proporções reais e podem ter de 10 a 80 centímetros. Suas articulações são maleáveis e, por isso,

podem ser colocadas em diferentes posições. É possível trocar suas roupas, cabelos, pés, mãos e olhos. O aspecto realista das bonecas é um dos seus grandes destaques. A maioria das adolescentes importa suas bonecas, porém algumas customizam aquelas que já possuem, dando-lhes uma nova roupagem. Há também garotas que decidem construir “do zero” os seus *dolls*¹⁹ aqui mesmo no Brasil.

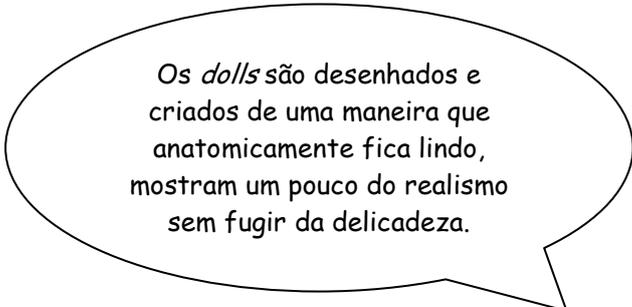
Nestes festivais, havia apenas garotas envolvidas com essa coleção e todas elas estavam trajadas de modo semelhante ao de suas bonecas. Na sala, havia também fotos de coleções de outras adolescentes no Brasil. Existem poucas colecionadoras em Belo Horizonte e Hiedi, 16 anos, explica que isso se deve ao alto custo deste hobby, que pode variar de US\$150 a 1.000 dólares por peça. Segundo a adolescente, existem dez colecionadoras na capital mineira, cerca de quarenta em São Paulo e vinte adolescentes no Rio de Janeiro. São poucos os rapazes que participam deste grupo.

Hiedi coleciona dolls há três anos e, atualmente, tem sete bonecas, sendo que uma “espera pelo seu corpo que será enviado em quinze dias”. A adolescente também faz cursos de ilustração digital, desenha e pretende fazer Faculdade de Moda. Prefere os mangás aos animês.



Naquela época, ela (sua amiga) tinha comprado o primeiro *doll* dela, e aquilo foi um choque pra mim porque eu achava que era uma pessoa de verdade (...). Depois, fui na luta para conseguir o meu primeiro *doll*, a Hiedi.

Hiedi, 16 anos



Os *dolls* são desenhados e criados de uma maneira que anatomicamente fica lindo, mostram um pouco do realismo sem fugir da delicadeza.

Hiedi, 16 anos

¹⁹ A palavra *doll* é sempre referida pelas adolescentes no masculino – O *DOLL*.

Neste trabalho que as adolescentes realizam é possível perceber como os objetos da infância ganham outros significados na adolescência. As bonecas que eram princesas viram bruxas, as fadas que vestiam roupas cor-de-rosa ganham uma roupagem preta e perdem-se os delicados adereços como os brincos e os colares brilhantes para a entrada de roupas mais modernas, em tons escuros ou xadrez.

As roupas e adereços são construídos pelas próprias adolescentes e, a flexibilidade na articulação dos *dolls*, permite com que se brinque também com as “poses” da boneca. O *doll* acompanha o estado de humor, as fantasias criadas pela adolescente e sua criatividade na composição das vestimentas.

Hiedi é quem costura a roupa de seus *dolls* e ela só compra aquelas que possuem semelhanças com os personagens que ela mesma cria nos roteiros que escreve.



Eu tento criar roupas para os meus dolls a partir da personalidade que eu imagino para eles e como base na moda alternativa japonesa.

Hiedi, 16 anos

O uso feito dos *dolls* pelas adolescentes refere-se à capacidade que elas possuem de “empregar gradativamente os símbolos de sua cultura, mas também e principalmente de dar ao símbolo um uso pessoal” (SAFRA, 2005, p. 23). É uma ressignificação de objetos que pertencem à sua cultura e que também fazem parte de sua história, de sua infância. Assim sendo, podemos afirmar que o uso desses *dolls* está relacionado com “a capacidade de brincar com os símbolos, atividade que é fruto da capacidade criativa” (Idem, *Ibidem*).

Por meio desta nova configuração das bonecas, ressignifica-se também a dimensão feminina desta adolescente que não brinca mais DE bonecas, mas COM e POR MEIO das bonecas. Despediu-se de um feminino glamouroso, repleto de brilho e com ares de princesa para entrar no domínio das moças criativamente vestidas por elas mesmas. E se eu não quiser ser a princesa? A brincadeira das adolescentes trata deste percurso e das ressignificações possíveis da feminilidade, do corpo, da subjetividade desta mulher que surge. É permitido criar e destruir

quantas bonecas forem necessárias, vestir e despier corpos que não são mais os mesmos da infância e que podem adotar diferentes *performances*.



FIGURA 05²⁰

²⁰ Foto de Sophia Cueto pertencente a sua própria coleção de *dolls*. Título: *Smile*.

Disponível em: < <http://takikamimura.deviantart.com/art/Smile-93432362>> Acesso em: 19 de fevereiro de 2009.



FIGURA 06²¹

²¹ Foto de Sophia Cueto pertencente a sua própria coleção de *dolls*. Título: *Looking at you*.

Nas fotos das bonecas é possível notar o aspecto da androginia em muitas das composições feitas e, nossa interlocutora Hiedi, confirmou que os *dolls* são propositalmente desenhados como andróginos. Não há uma diferenciação clara de gênero neste jogo de composição de bonecas. O rosto, muitas vezes com traços femininos, ganha roupas masculinas e adereços femininos. São mosaicos que revelam mais questões de gênero do que da sexualidade propriamente dita. São relações que se estabelecem entre os elementos femininos e masculinos e, no caso dos *dolls*, os contrários coincidem e manifestam-se com uma aparência harmônica e delicada.

2.3.2 Quantas vidas eu ainda tenho?

Sáimos agora deste universo feminino para adentrarmos em salas cuja presença predominante é dos rapazes. As salas de RPG e de *card games* são sempre lotadas. Os adolescentes se sentam em duplas ou trios e passam o dia todo nessa atividade, só trocando de adversário. É comum ouvir os rapazes afirmando que estão jogando há mais de cinco horas. A maioria dos jogadores são rapazes e eles mesmos afirmam que são poucas as meninas que gostam de jogar cartas ou RPG, mas não sabem justificar o porquê.

O RPG (*Role Playing Game*)²² é um tipo de jogo em que os jogadores assumem um personagem que terá o seu desenvolvimento a partir de uma narrativa, que pode ser de vários tipos: medieval, ficção científica, sobrenatural, histórica, entre outras. O jogo possui um sistema de regras predeterminado, porém os jogadores podem improvisar e, com isso, determinar a direção que seguirá a narrativa. O foco não está na vitória, mas sim na aventura que pode ser construída a partir do jogo e com a colaboração de todo o grupo. Você pode interpretar o seu personagem, desenhá-lo, utilizar pequenas miniaturas ou simplesmente redigir as características que seu personagem terá.

Atualmente, há também versões virtuais desses jogos, mas a maioria dos entrevistados afirma que prefere jogar presencialmente com o seu grupo de amigos.

Disponível em: < <http://takikamimura.deviantart.com/art/Looking-at-you-95830609>> Acesso em: 19 de fevereiro de 2009.

²² Disponível em: < <http://pt.wikipedia.org/wiki/RPG> > Acesso em: 09 de janeiro de 2009.

Kaoru Kamiya, 16 anos disse que seus amigos, cerca de dez, costumam se reunir uma vez ao mês para jogar e que passam o dia todo entretidos com o RPG.

Os *card games*, jogos de cartas, também podem ser praticados *on line* ou presencialmente e, nestes festivais, os mais procurados são aqueles relacionados aos animês, como *Pokemon*, *Digimon* e *Naruto*. As partidas acontecem em duplas e, cada jogador possui seu *deck* (conjunto de cartas). Normalmente, o verso das cartas é decorado pelo próprio jogador que cola algumas estampas coloridas em suas cartas, fazendo com que cada *deck* seja pessoal.

É linguagem comum nos RPGs, *card games* e em alguns jogos de *video games* baseados nos desenhos japoneses termos como: ataque, habilidade, evoluções, fraquezas e resistências, que são as principais características do jogador. Nos RPGs os jogadores devem descrever e mensurar as características de seus personagens que vão desde os aspectos físicos (raça, altura, peso, cor dos olhos, idade) até os pontos fortes e fracos de suas personalidade (fobia, mania, capacidade de sedução, carisma, sabedoria) e os poderes que possuem (ataque, habilidade, defesa, intimidação). Além da sorte, o jogador conta com as potencialidades e fraquezas de seu personagem para ter sucesso em seus duelos.

A interação dos adolescentes durante esses jogos tem ares de aventura e suspense. Brincam com o assassinato e com a morte. Nos jogos de *video game*, é comum ouvir a pergunta: “Quantas vidas ainda tenho?” Nos jogos de cartas, em alguns momentos se vence o inimigo porque “acabou o sangue dele”. Todos eles criam e pensam estratégias para se livrar das armadilhas, da força do adversário e, principalmente, da morte.

Cabe destacar que, diferentes jogos ocorrem ao mesmo tempo em dias seguidos e não é vista nenhuma briga ou discussão entre os jogadores. Seria de se esperar que alguém reclamasse que foi injustiçado, trapaceado ou simplesmente que ficasse irritado demais por ter perdido uma partida. Perguntei a um adolescente responsável por uma sala de jogos em um dos eventos, se é comum haver brigas entre os participantes. Ele afirmou que nunca viu e tendo sido perguntado o porquê, ele afirmou que ali ninguém estava muito preocupado em ganhar porque “aqui é só pra jogar mesmo”.

Há também outro jogo que simula um duelo medieval entre cavaleiros²³. Trata-se de um tipo de *live-action* chamado Graal, onde há batalhas campais, as armas são feitas de espuma e os jogadores estão vestidos como cavaleiros, com capas, escudos e máscaras. Em todos os festivais há um espaço nas quadras de esportes para a luta do Graal e filas enormes para a disputa. Um dos momentos altos da luta é quando há a batalha de um cavaleiro contra três ou mais adversários. Muitos adolescentes param o que estão fazendo nas salas para poder assistir.

Nessas lutas, não há agressão e a morte do cavaleiro se dá quando a arma encosta no peito ou na cabeça de seu adversário. O duelo chega a se assemelhar a uma dança, tal é a leveza dos gestos e dos movimentos de ataque e fuga. Esse jogo, assim como todos os outros, não é praticado exclusivamente nos festivais. É comum assistir esses duelos nos finais de semanas em praças e parques da cidade.

É por meio dos duelos e das lutas que surgem com o *live-action*, as narrativas do RPG, os jogos de cartas ou mesmo de *video game* que este grupo de adolescentes transita pelo tema da morte e, de modo mais evidente, do assassinato. Há uma forte atração pelo jogo da batalha e ele implica em uma situação imaginária de extremo perigo, pois não se sabe quem sairá vencedor. A aventura está em enfrentar a possibilidade de ser o perdedor, ou seja, “aquele que perde todo o sangue” e “que fica sem vidas” ou o vencedor, o grande cavaleiro que mata e elimina seu adversário.

Esses aspectos encontram ressonância na teoria winnicottiana sobre a adolescência. Para Winnicott (1968a), enquanto a fantasia do crescimento primitivo é a da morte, o período da adolescência possui como fantasia o assassinato, “pois crescer significa tomar o lugar dos pais” (WINNICOTT, 1968a, p. 153), ou seja, “se a criança tem de tornar-se adulta, então essa transformação se faz sobre o cadáver de um adulto” (WINNICOTT, 1968b, p. 196). A fantasia inconsciente desse período é a da morte de alguém com o respectivo sentimento de triunfo pessoal como elementos próprios da entrada no mundo adulto.

Nesta mesma perspectiva do assassinato, porém utilizando-se do termo “mudança de lugar”, Sarti (2004, p. 122) afirma um tipo de crescimento horizontal, o que corresponde à idéia winnicottiana de tomada do lugar dos pais como um “pulo” do adolescente rumo ao seu desenvolvimento.

²³ É possível associar a ética do cavaleiro à ética do samurai (LUYTEN, 2000), herói de destaque para os adolescentes, como afirmado no item anterior.

Crescer significa precisamente poder relativizar as referências familiares, desnaturalizando-as, o que permite, no mundo moderno, o processo de singularização do “indivíduo”. Esse processo atualiza-se permanentemente ao longo da vida e diz respeito não apenas ao indivíduo com relação à sua família, mas ainda às formas alternativas de organização familiar ante “modelos” legitimados socialmente. O “crescimento” passa a ser entendido não verticalmente, mas horizontalmente, como mudanças de lugar.

O jogo destes adolescentes coloca em cena a fantasia do assassinato por meio de uma realidade inventada, imaginada e compartilhada pelo grupo. Para alguns, ela precisa ser encenada, narrada e às vezes cercada por um enredo medieval. Para outros, basta assumir-se como um dos personagens dos desenhos, cheios de poderes mágicos. Com a tentativa do assassinato do adversário no jogo, tem-se também a proximidade da própria morte e esse é um dos sedutores riscos da brincadeira. Desta maneira, o adolescente joga com a possibilidade de morte que não é banalizada, mas que surge de duelos onde é preciso ser perseverante, astuto e corajoso. Assim, ele mostra que é desta forma, dentro da batalha, que se cresce e se amadurece.

Na perspectiva winnicottiana a agressividade percebida nesses jogos é distinta da agressão. A agressividade manifestada nestes espaços está relacionada com a dimensão do fazer, que se trata aqui da invenção do próprio jogo, das regras, da composição das roupas e espadas para o *live-action*, a elaboração de estratégias, a decoração das cartas, a composição dos personagens. Toda a construção do jogo conta com o aspecto da agressividade desses adolescentes que faz com que as atividades se tornem mais interessantes, agrupem cada vez mais pessoas e sejam ricas em detalhes, criativas e envolventes.

Esta tribo aponta para uma maneira de encontro com a morte que passa pelas narrativas medievais, pela teatralização, a construção de personagens, as cartas e o mundo eletrônico. Desse encontro, surgem amizades e novas redes de contato, criam-se novas histórias, personagens ainda mais sofisticados e, curiosamente, não se vê agressão.

Os ares medievais compõem a maioria dos cenários nesses tipos de jogos. São príncipes, princesas, reis, rainhas, cavaleiros em duelos, princesas e seres fantasiosos que se misturam a este enredo, como dragões e fadas. Cabe observar que este adolescente opta por um tipo de guerra que não é do formato contemporâneo. Não se vê nos jogos ou nas teatralizações, encenações sobre as

grandes guerras mundiais ou garotos vestidos com roupas próprias do exército Ocidental. A guerra para esta geração não é situação para ser imitada ou reproduzida nos jogos. Sequer é mencionada porque se busca outro tipo de disputa.

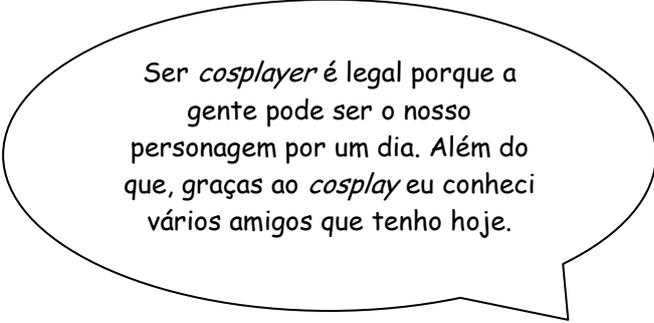
Os combates medievais que assistimos hoje por meio dos filmes, seriados e desenhos mostram que as guerras deste período, possuem regras claras, há ética entre cavaleiros e o aspecto da dignidade da luta. As motivações estão normalmente ligadas ao sentimento ou à honra, e isso se torna mais importante do que a busca pelo poder ou pelo dinheiro. Logo, entendemos que esta é a guerra pela qual estes adolescentes escolheram lutar.

2.3.3 Heróis e vilões em ação!

Com certeza, uma das maiores atrações desses encontros é o *cosplayer*. Trata-se de uma pessoa vestida com uma fantasia (*cosplay – costume play* – roupa de brincar, de jogar) que representa um personagem dos desenhos (mangás, animês ou *games*). Alguns já chegam vestidos ao lugar e outros se trocam no próprio local, onde há uma sala reservada apenas para eles. Durante todo o evento, enquanto estão vestidos, eles se comportam como o personagem e circulam por todo o espaço, conversando e posando pacientemente para inúmeras fotos. São as celebridades do festival.

Os personagens que mais fazem sucesso no momento são os que mais aparecem nas fantasias, sejam eles os heróis ou vilões. Normalmente, o festival organiza uma competição do melhor *cosplay* ou a apresentação de algum *cosplayer* que tenha ganhado outros concursos no Brasil ou no exterior. Nos concursos, não basta apenas desfilar com a roupa, mas reproduzir as falas dos personagens e seus gestos.

Essas teatralizações dos adolescentes são um *show* a parte. As fantasias são bem elaboradas, construídas com cuidado, repletas de detalhes e idênticas a dos personagens dos desenhos. A maioria dos adolescentes costura sua própria fantasia.



Ser *cosplayer* é legal porque a gente pode ser o nosso personagem por um dia. Além do que, graças ao *cosplay* eu conheci vários amigos que tenho hoje.

Sailor Moon, 15 anos

Sailor Moon afirma que atualmente prefere fazer *cosplay* de personagens masculinos. Ela afirma que gosta da idéia de ser andrógina e gosta de causar nos outros a dúvida se trata-se de um homem ou de uma mulher. Contou também que acha as personagens femininas “sem graça” e que o *cosplayer* masculino a deixa mais confortável do que o feminino. Além disso, os “olhares dos meninos por debaixo da saia” deixavam-na se sentindo mal.

Os *cosplayers* femininos são normalmente compostos por saias e *short* bem curtos e blusas decotadas. Como afirmado anteriormente, as protagonistas dos desenhos ainda reproduzem os estereótipos das mulheres sedutoras e *sexys* ou dóceis e submissas. As adolescentes que fazem *cosplay* feminino costumam preferir as sensuais.

O *cosplay* se conjuga com as transformações da puberdade e forma com ela um conjunto menos assustador para o adolescente. Vestir uma fantasia também é uma maneira de dirigir um olhar diferente ao seu corpo e poder compor outras formas a partir dessas novas formas que estão surgindo. Pode ser uma maneira de ir se familiarizando com as mudanças e “fazendo as pazes” com elas.

Por meio do *cosplay* é possível ser o seu próprio herói e este herói Oriental, como visto anteriormente, não é um SUPER-herói. Ao se vestir como um herói dos desenhos, o adolescente procura se despir da onipotência e ganhar o direito da sua humanidade. Os personagens dos animês podem ter uma vida comum e, ao mesmo tempo, serem especiais sem precisar esconder ou camuflar seus poderes, como muitos heróis dos desenhos americanos.

A necessidade de encenar as tramas e vestir-se como os personagens mostra como é estreita a ligação entre os leitores e espectadores com as histórias em quadrinhos e os desenhos animados. Isso acontece porque “os quadrinhos japoneses apresentam grande perfeccionismo e detalhamento nos desenhos (...). Nada é esquecido: cenário, vestimentas, armas, gestos e expressões, para que se tenha a vívida impressão de *estar presente* nas aventuras, *participar delas*”

(LUYTEN, 2000, p. 221). Com o *cosplay* é possível sentir-se como um personagem, como parte da narrativa e interagir com outros “adolescentes-personagens” num teatro sem palco e sem platéia, pois nos festivais toda a escola é o palco e todos os adolescentes são platéia, inclusive o próprio artista, o *cosplayer*.

Mas como fica a segunda-feira? Como é o dia seguinte a um festival? Qual é o momento para retirar a fantasia? A maioria dos adolescentes que faz parte deste tipo de tribo despe-se do *cosplay*, do penteado, dos adereços e retorna ao seu cotidiano como mais um na multidão.

Alguns, mantêm o corte de cabelo como o dos personagens, utilizam as pulseiras, os bonés e outros enfeites em seu dia-a-dia. Por essa razão acabam sendo chamados de *otakus*, ou seja, “viciados” pela cultura japonesa e se tornam um subgrupo. São fãs que possuem o hábito exagerado de assistir aos desenhos, colecionar, passar horas nos jogos e são conhecedores fanáticos desses assuntos. São os consumidores de tudo o que é relacionado ao universo dos mangás e alguns deles vivem como os próprios personagens dos desenhos. Sato (2005) afirma que os estúdios japoneses declaram não contratar *otakus* para o seu quadro de funcionários. A presença deste subgrupo revela a necessidade de se distinguir o jogo da sua compulsão por ele.

No entanto, cabe destacar que, no Brasil, o termo *otaku* não possui o mesmo significado que no Japão, onde os *otakus* se confundem com seus personagens favoritos. Nagado (2005) afirma que o *otaku* brasileiro será sempre muito diferente do japonês devido à afetividade e espontaneidade dos jovens brasileiros. Um “*otaku* clássico” jamais gritaria ou cantaria de modo entusiasta as canções do *J-pop* e nem correria atrás de autógrafa, como vemos nos festivais aqui. O estilo solitário e isolado dos *otakus* japoneses não é percebido com muita frequência no Brasil, muito menos nos grandes encontros. No entanto, apesar das diferenças, o sentido japonês se mantém e, a maioria dos adolescentes pesquisados diz que já foram *otakus* e que hoje não são mais. Pertencer a um subgrupo que não consegue parar de jogar e não sabe quando retirar a fantasia, não é motivo de orgulho.

3 AFINAL, O QUE ELES DIZEM SOBRE ISSO?

“Na guerra, quem morre não são os reis, nobres ou plebeus, quem morre são os perdedores²⁴.”

Este capítulo trata dos espaços de encontro do grupo de adolescentes e jovens que participam da cultura proveniente dos animês e, tem como principal referência, a análise feita de um fórum de discussão na internet que pertence a esse grupo. Este espaço virtual permite que eles exponham suas opiniões, suas críticas, troquem informações e estabeleçam vínculos. Por meio da leitura dos tópicos postados neste fórum foi possível conhecer o que os próprios adolescentes colocam em pauta quando o assunto são os desenhos e os jogos. Foi a partir deste território, desenhado e mantido pelos adolescentes, que se estabeleceram as principais reflexões sobre as tribos urbanas, o papel do ambiente virtual e o que mais desperta o interesse desta tribo.

3.1 As tribos juvenis

“Quem não sabe defender a própria vida não deveria ter o direito de viver!!!²⁵”

Como afirmado na introdução, este trabalho está utilizando o termo “tribo” de maneira metafórica, entendendo-o com uma organização grupal com certas características em comum. Compreendemos que o grupo estudado pode ser entendido como uma tribo porque possui uma linguagem específica, preferências culturais e de lazer em comum, fazem uso de espaços da cidade e de seus equipamentos institucionais, assumem vestimentas, adereços e uma estética própria. Esses elementos os distinguem dos demais adolescentes e, ao mesmo tempo, os aproximam daqueles que compartilham dos mesmos interesses. Para

²⁴ Personagem do mangá Bersek. As frases de abertura dos capítulos e subtítulos são uma das escolhidas como as “frases mais profundas dos animês, filmes, seriados” pelos adolescentes que participam deste fórum virtual que foi pesquisado.

²⁵ Personagem do mangá Bersek

todos os adolescentes entrevistados neste trabalho foi perguntado se acreditavam que este grupo poderia ser visto como uma tribo. Todos responderam que sim.

Diante desta justificativa, adotamos a compreensão de Pais (2004, p. 18) sobre o uso do termo “tribos”.

O que a metáfora da *tribo* sugere é a emergência de novas formações sociais que decorrem de algum tipo de reagrupamento entre quem, não obstante as suas diferenças, procura uma proximidade com os outros que, de alguma forma, lhe são semelhantes (...). É, pois, em formas de sociabilidade que devemos pensar quando falamos de tribos urbanas.

Esta tribo foi analisada, especialmente, durante os seus encontros nos festivais e eventos promovidos nas escolas particulares da cidade de Belo Horizonte. Porém, o espaço habitado por esses atores, não é exclusivamente esse. Os grupos costumam se reunir na Praça da Liberdade, no Parque Municipal e na região da Savassi, além de utilizarem a própria casa como ponto de encontro para os jogos de *video game* e de RPG especialmente.

O deslocamento desses adolescentes pela cidade mostra que eles fazem uso dos espaços públicos e das instituições (escolas), não se fechando ou se escondendo, mas movimentando-se para estabelecer contatos com outros personagens da cidade. “Esta é a dinâmica dos circuitos de jovens: nem pulverizados, ou isolados ou à deriva na cidade” (MAGNANI, 2005, p. 198). O mundo privado e íntimo das residências fica reservado àqueles que se tornaram muito amigos e que, por isso, podem ocupar este espaço. Normalmente, são grupos menores e que convivem há muito tempo.

A cidade é o cenário necessário para a interação desses “adolescentes-atores” e a instituição escolar é mais um dos recursos utilizados para a realização dessas práticas culturais, mostrando que se apropriam desses espaços e fazem deles ocasião de troca e estabelecimento de vínculos. A escolha desses lugares não é aleatória. As praças, os parques são lugares centrais, de fácil acesso e que oferecem visibilidade aos desfiles dos *cosplayers* e das lutas do Graal. A região da Savassi, aos sábados à noite, foi definida por um adolescente entrevistado como “Um lugar em que você vai encontrar aquilo que você nunca vê no seu dia a dia”. Trata-se de um local que, nos finais de semana, congrega jovens de diferentes tribos com vestimentas e adereços peculiares.

Além disso, é na Savassi e na região central da cidade que se encontram as maiores livrarias de venda dos mangás, miniaturas dos desenhos, livros sobre a cultura japonesa, entre outros subprodutos. Vemos, assim, que a opção pelo local da cidade que será referência para os encontros é aquele que também se abre para acolher essa nova cultura, seja pela visibilidade que oferece, seja pelo comércio que ajuda a circular os elementos próprios deste estilo.

A escola é o equipamento institucional mais utilizado pelos adolescentes desta tribo. Todas elas são sempre de grande porte e com estrutura física para oferecer suporte aos eventos que promovem. É interessante observar a escolha desta instituição que já é tão presente no cotidiano e que, ainda assim, mantêm-se como o espaço privilegiado para os momentos de lazer.

Apesar da permanência, cabe destacar que o uso feito da escola é de uma maneira diferente da rotineira, pois o ambiente é ressignificado para receber o que esta tribo tem para mostrar. Os movimentos, as danças, os jogos sem a tutela do adulto, os *shows* e as fantasias povoam este espaço no momento em que ele deixa de ser uma “escola” e passa ser o lugar eleito para a diversão. Sem brigas ou confusões e, sob a administração dos próprios adolescentes, as diversas atividades acontecem com leveza e sincronia.

Assim, eles mostram como querem usufruir deste espaço e de que maneira ele pode ser agradável e interessante para eles. Ao fazer este uso do espaço escolar, os adolescentes reforçam o valor da escola, porém afirmam o quanto ela está distante na tarefa de facilitar o seu amadurecimento e a sua capacidade de criar. A espontaneidade e a criatividade só têm lugar nos finais de semana da escola, quando ela “descansa” e “se fecha”, tornando-se apenas um lugar disponível para locação. Desta forma, cabe a reflexão de Brenner, Dayrell e Carrano (2005, p. 176) sobre o tempo de lazer dos jovens brasileiros:

É principalmente nos tempos livres e nos lazeres que os jovens constroem suas próprias normas e expressões culturais, ritos, simbologias e modos de ser que os diferenciam do denominado mundo adulto. No contexto de menor controle das gerações adultas, os jovens elaboram subjetividades coletivas em torno das culturas juvenis.

Sem o controle do adulto e da escola, como instituição, torna-se possível transformar esse ambiente em um espaço que acolha suas produções culturais com seu simbolismo, apresentações, linguagens e expressões. Com isso, este grupo

revela que não busca adaptar-se às modalidades de lazer ou de sociabilidade oferecida por esses equipamentos institucionais. Escapam, assim, a um *self* adaptativo e caminham em direção à criação espontânea e original de outras culturas. Escolhe-se viver a adolescência em um espaço liso e não enquadrado em formas pré-estabelecidas pela sociedade sobre aquilo que é ser adolescente. Cabe aqui, uma breve distinção entre espaços lisos e estriados:

O espaço estriado é revelador da ordem, do controle. Seus trajetos aparecem confinados às características do espaço que os determinam. Em contraste, o espaço liso abre-se ao caos, ao nomadismo, ao devir ao performativo. É um espaço de patchwork de novas sensibilidades e realidades“ (PAIS, 2006, p. 7).

A fuga dos espaços estriados vem pela via lúdica, do lazer, do jogo e do brincar. Por isso, tantos adolescentes falam nas entrevistas que desenho animado não é “coisa de criança”. Dessa forma, querem garantir o direito de explorar este espaço liso sem os rótulos de que são “infantilizados” e que não cresceram ainda. Porém, a fuga dos “sistemas cerrados” (PAIS, 2006) não é tarefa para os “fracos” e essa é uma das grandes aventuras que esses adolescentes se empreendem em fazer e que repetem por meio dos jogos e dos desenhos que assistem.

Com relação à estética das tribos, Pais (2006) aponta que muitas das marcas das culturas juvenis induzem a um ressurgimento do barroco em muitas das tribos juvenis. No caso da tribo estudada, percebemos essas semelhanças por meio da abertura de formas, que se torna manifesta pelo tom lúdico e a ênfase no aspecto visual registrado pelos desenhos que realizam, as teatralizações e a confecção das bonecas, por exemplo.

Outro aspecto apontado por Pais (2006) refere-se aos limites desafiados pelo excesso, com a valorização da exuberância, da amplificação do universo da fantasia, da importância dada ao *cosplayer*, reconhecido como uma celebridade nos eventos que promovem. É o exagero nas vestimentas, nos adereços, nas cores do cabelo e das unhas que também são uma das marcas do barroco.

O gosto pela metamorfose e pela ostentação é também uma característica do barroco. Mas é igualmente uma característica das culturas juvenis quando, na ênfase visual, ritualizam o disfarce e as expressões transfiguradoras e excessivas (PAIS, 2006, p. 16).

As fantasias que criam são máscaras que escondem e revelam a pluralidade que são e, além disso, estabelecem pontes e comunicação entre eles mesmos. É por meio das vestimentas e dos adereços exuberantes, do corte de cabelo ou mesmo das mochilas cheias de chaveiros que esses adolescentes ganham destaque e promovem um espetáculo na cena urbana. Ao sair do padrão, eles conseguem ganhar visibilidade e, além disso, deixam o “espaço cerrado” que os cercam.

Somente sendo idênticos à norma é que podemos nos esconder. A adaptação, a obediência e a identificação com a norma é o refúgio do eu que fez de sua aparência a essência. Queremos ser iguais para nos protegermos, nos escondermos. Ou somos idênticos, ou nos denunciamos (ORTEGA, 2006, p. 48).

Adotar preferências que são normalmente rejeitadas pela maioria das pessoas, gostar de filmes, desenhos e músicas que fogem ao padrão cultural americano, que ainda é entendido como “o melhor”, é uma forma de fugir à submissão e se empenhar em agir no mundo para encontrar nele um espaço que acolha os seus gostos singulares. Organizar-se em grupo é ganhar uma força ainda maior para conseguir deixar sua marca na sociedade e não se esconder, mas ao contrário, mostrar-se ainda mais.

Optar pela construção artesanal das fantasias, a customização das bonecas, assim como, participar de jogos como RPG que não visam exclusivamente a vitória e de lutas que não machucam ninguém (Graal), também são maneiras de escapar à linha que demarca o padrão aceitável da sociedade da qual fazem parte. Essas contradições inquietam aqueles que não pertencem à tribo e os fazem questionar de modo pragmático a existência daquele tipo de grupo.

Ser diferente para certos adolescentes pode ser um terrível pesadelo, pois o seu maior esforço está em ser igual à maioria para poder ser incluído. Assim, vestem-se com a mesma marca de roupa, têm o mesmo corte de cabelo, maquiavam-se de modo igual e, assim, tentam passar despercebidos na escola e no mundo. Querem ser admirados e chamar a atenção não porque são “estranhos” ao padrão, mas porque obedecem ao padrão.

Nerd é um dos nomes desta tribo de adolescentes que gostam dos animês e mangás. Não é reconhecido pela maioria de seus membros, mas existe um “subgrupo” que se entende assim. Este nome é extremamente pejorativo e repleto de preconceito para todo estudante, pois é um verdadeiro terror ser conhecido na

sala de aula como *nerd*. No entanto, por que esse grupo quer se intitular assim? Por que anunciar que é diferente?

Uma das críticas a certas tribos é sua indiferença às utopias sociais, como se elas estivessem à margem desse tipo de discussão e que, portanto, fossem despolitizadas. Acreditamos que essa concepção não leva em consideração às diferentes formas de participação política que os jovens de hoje apresentam e que não são, necessariamente, partidárias.

A tribo em questão traz em seu bojo questões ideológicas relacionadas ao seu direito de ser diferente, “esquisito” ou “estranho”. Querem poder estar fora do padrão e, ainda sim, continuarem sendo respeitados. Fazem isso por meio de panfletos ou passeatas? Não. Fazem de seu agir no mundo uma forma de fugir aos espaços estriados e utilizam o espaço lúdico como “ferramenta de protesto”. A transgressão deste grupo está em trazer para a cena o elemento lúdico e artístico que “é transgressivo por natureza” (PAIS, 2004, p. 17).

Nesta mesma perspectiva, analisam alguns autores (PAIS, 2008) sobre o fenômeno das tribos e a construção dos estilos juvenis advindos delas, com a hipótese de que muitos dos estilos seriam uma forma de resistência a uma situação de marginalidade, como no caso da cultura *punk* ou do *hip-hop*. No caso da tribo estudada neste trabalho, não é possível perceber uma situação de inferioridade semelhante, pelo menos não proveniente da classe social e econômica.

O que pode ser considerado como reação a uma certa condição de subalternidade diz respeito a formas e equipamentos de lazer dominantes e hegemônicos. Os adolescentes desta tribo oferecem uma recusa a um modelo estético ligado aos Estados Unidos e optam por adotar o estilo da cultura japonesa no modo de se vestir e nos divertimentos, fugindo a um padrão que valoriza certas marcas de roupas, filmes e desenhos americanos. No entanto, cabe destacar que eles fazem uso do idioma americano para dar nome aos seus jogos (*dolls*, *live-action*) quando necessitam dele para se comunicar com outros adolescentes que pertencem à mesma tribo, mas que residem em outros países, porque esta ainda é a língua que os conecta a diferentes partes do mundo.

Por mais contraditório que pareça, a fantasia, as narrativas, a dinâmica dos jogos afirmam a existência de uma realidade possível de ser vivenciada. Realidade esta que depende da sorte do jogador, mas também da astúcia e da criatividade na

elaboração de estratégias para aquele jogo ou para a composição de um personagem.

Na vida cotidiana, a esperteza do adolescente não lhe fará vencer as batalhas que encontra no dia-a-dia e a sua criatividade nem sempre poderá ser expressa. No mundo dos jogos e dos desenhos, há uma realidade que pode ser enfrentada a partir de suas habilidades e da capacidade de pensar saídas. O jogo passou a ser menos imprevisível do que a realidade volátil do mundo contemporâneo.

Outro aspecto que as tribos trazem em seu bojo e que diferem do cotidiano é a possibilidade de estabelecer uma relação profunda em comunidade e isso faz com que os adolescentes se sintam seguros, acolhidos e protegidos. É a função da comunidade na vida do homem e que, atualmente, perdeu o seu valor e o seu espaço.

Nota-se que o sentido de comunidade vivenciada por meio das tribos é algo que traz segurança, porque os deixa em contato com os semelhantes que não conflitam entre si e que possuem as mesmas preferências, porém lhes dá também a liberdade de entrar, sair da comunidade ou mesmo discordar dela. Nos fóruns virtuais, as polêmicas são sempre bem-vindas e sempre movimentam o grupo. Para alguns, as comunidades são reconstruções da família.

Como é difícil preservarem a sua diferença nas tramas da sociedade convencional - ou dela saírem quando a diferença é uma manifestação de exclusão social - investem-se em redes relacionais de proximidade que recriam novas cenas urbanas e de filiação social (PAIS, 2004, p. 17).

O estabelecimento de comunidades dentro da mesma tribo não se dá apenas de modo presencial. O mundo virtual é um dos grandes responsáveis por conectar todos esses adolescentes em uma mesma rede. Este aspecto será estudado a seguir.

3.2 O espaço virtual como mais um território da tribo

“Eu não posso lutar. É meu amigo.

É meu amigo que está lá dentro.

Como poderia lutar contra ele?²⁶

²⁶ Personagem do animê *Neon Gênesis Evangelion*.

Como visto anteriormente, esta tribo ocupa diferentes espaços na cidade (praças, parques), algumas regiões específicas e a escola como equipamento institucional de preferência. Além deles, há também outro espaço bastante utilizado e característico destes adolescentes: o mundo virtual.

A própria forma de organização destes grupos depende do espaço virtual para poder se manter. Os desenhos, as danças, as músicas japonesas são “baixadas” via internet e isso faz com que os adolescentes ganhem autonomia e não dependam da programação da televisão para assistirem aos seus desenhos. A internet possibilita que eles obtenham suas séries favoritas baixando-as em sites que as disponibilizam ou através de redes ponto-a-ponto²⁷, o que é mais frequente.

Conseguir os desenhos, as músicas e os jogos por meio das redes ponto-a-ponto implica em eliminar da cadeia de transmissão dos bens culturais, o centralizador e detentor das informações, como as redes de televisão ou os servidores da rede. Os adolescentes rompem com essa figura ao se organizarem em redes virtuais e passam a não depender delas para o seu entretenimento. Tudo isso sem panfletos ou protestos. Simplesmente, seguem os movimentos possibilitados por esse espaço virtual e se põem, assim, em resistência aos poderes hegemônicos.

Outras ferramentas como os fóruns virtuais, *orkut*, *blogs* e *fotoblogs* também são muito utilizados por esses adolescentes, que possuem o gosto pela tecnologia como uma de suas preferências. Transitar por esta linguagem é característica da tribo e, alguns subgrupos, investem intensamente neste território.

Todas essas ferramentas têm um aspecto em comum: a possibilidade que o adolescente realize um “arquivamento de si” (EUGENIO, 2006, p. 173). Uma particularidade deste “arquivamento” é que não se trata apenas de uma necessidade de dar visibilidade sobre si mesmo por meio de textos, fotos e frases que representam seu estado de espírito no momento. Para muitos adolescentes, esse espaço tem a finalidade de expor suas criações, os textos, poemas de autoria própria e as fotos que produzem com os trabalhos que realizam, como os *dolls* ou o *cosplay*. Esses sites permitem o compartilhamento dos trabalhos de pessoas de diferentes cidades e países e, com isso, se estabelecem trocas, interações e compartilhamento das próprias produções.

²⁷ Transmissão onde os usuários podem trocar arquivos de seus computadores pessoais, sem a mediação de qualquer servidor durante a transferência dos arquivos.

Um valor importante deste tipo de veículo virtual é o fato dele só existir por meio da produção e do engajamento dos próprios protagonistas em procurar ter visibilidade e poder expor os seus trabalhos, conseguindo com isso, uma “ampliação da superfície de contato” (EUGENIO, 2006, p. 174). Esse alargamento é tal que, comunidades que pareceriam inconciliáveis, podem se encontrar neste espaço virtual e realizar intercâmbios. “Os multipertencimentos” (VELHO, 2006, p. 193) dos sujeitos são uma das características da formação das tribos juvenis, pois ela se dá em contextos múltiplos e não isolados ou “puros” e o meio virtual é um dos agenciadores da variedade de pertencimentos. É uma maneira de encurtar caminhos e aproximar cidades, estados e países, ampliando as possibilidades de sociabilidade dentro e fora desta tribo. Castells (2003, p. 110) chama isso de “portfólios de sociabilidade”.

Assim, esses adolescentes utilizam o espaço virtual como terreno onde depositam seus diários íntimos, que não estão mais trancados e nem são exclusividade das garotas, em um local que acolhe suas produções, que serão ali compartilhadas. Obviamente, este também é o lugar que permite que se faça a leitura da vida íntima dos outros e que se admire ou critique as produções alheias. Cada vez mais, “a internet reúne três campos que pareciam distintos uns dos outros até o advento e a socialização da Web, que são a cultura, a comunicação e a informação” (GARBIN, 2003, p. 121).

Castells (2003) aponta dois valores fundamentais das comunidades criadas na internet: a comunicação livre, horizontal e a formação autônoma de redes. Este estilo de comunicação foge da censura e busca um espaço aberto para a expressão das suas idéias, podendo ser para o adolescente um dos poucos locais onde isso é possível. Dificilmente na escola, local onde eles também elegem para o convívio da tribo, o diálogo será de maneira horizontal. As diversas instituições em que os adolescentes circulam prezam pela relação mais hierárquica e, mesmo que se percam nesta estrutura, não conseguem estabelecer-se em outro formato.

Como parceira da comunicação livre, a formação autônoma das redes permite este compartilhamento de “si mesmo” e de suas produções, como exposto anteriormente, e criam relações inusitadas. No caso da tribo estudada, é possível afirmar que estas redes virtuais são os pilares de sustentação deste grupo. Essa tribo se mantém fundamentalmente pela mediação do computador.

Sem as comunidades virtuais, o *MSN*, os fóruns virtuais, *fotoblogs* e *orkut*, dificilmente os contatos se manteriam e mesmo o acesso às produções e aos produtos japoneses, que impulsionam a tribo. As formas de comunicação passam pelo espaço virtual e pelo lugar físico da cidade. Assim sendo, podemos afirmar que:

Estamos na presença de uma nova noção de espaço, em que físico e virtual se influenciam um ao outro, lançando as bases para a emergência de novas formas de socialização, novos estilos de vida e novas formas de organização social (CARDOSO *apud* CASTELLS, 2003, p. 110).

Este formato das comunidades virtuais pode ajudar a manter por anos a fio algumas relações que não possuem grande profundidade e que não requerem muito investimento, porém cuja existência é relevante. Na adolescência, essas relações virtuais tendem a colaborar mais para aproximar pessoas com a mesma afinidade, do que aprofundar esses laços. Portanto, a melhor maneira de analisar as comunidades virtuais é entendê-las “como redes de sociabilidade, com geometria variável e composição cambiante, segundo a evolução dos interesses dos atores sociais e a forma da própria rede” (CASTELLS, 2003, p. 109).

Os *nicknames*, conhecidos como apelidos, são frequentes nesse espaço virtual. Praticamente nenhum adolescente utiliza seu nome próprio no espaço dos fóruns virtuais, *orkut* ou *MSN*. É possível afirmar que eles possuem uma força maior do que o apelido propriamente dito, pois esse último é normalmente escolhido por outra pessoa e pode ter um tom pejorativo a ponto de não ser desejado por aquele que o recebeu. O *nickname*, ao contrário, é escolhido pelo próprio adolescente e, no caso desta tribo, a maioria escolhe seu “apelido” a partir dos personagens dos desenhos que mais admira. Novamente, tornam-se os seus próprios heróis. Vale ressaltar aqui que quando se fala em herói não se trata do SUPER-herói ou o personagem “do bem”. Para alguns adolescentes, o grande vilão pode ser o seu herói.

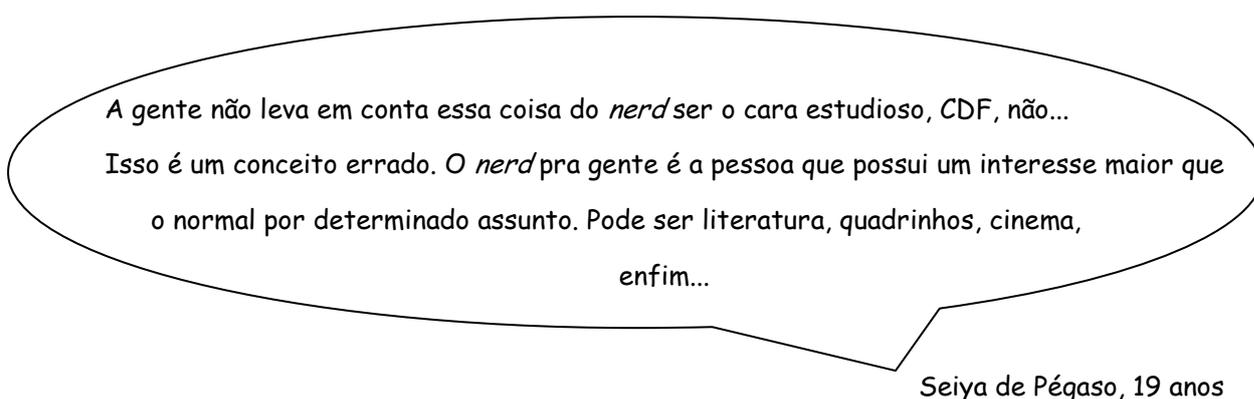
Com isso, os adolescentes vivem um momento em que podem construir e reconstruir as suas formas de interagir com os outros e com diferentes culturas. São modos novos de se relacionar e de formar comunidades e, não necessariamente, proporcionarão um baixo nível de engajamento nas instituições sociais, apesar da mediação virtual trazer em seu bojo esse risco.

3.3 As discussões do fórum virtual

“Eu vivo de sonhos e desilusões, se desistir disso, não terei mais nada²⁸.”

Este é o momento de conhecer um dos territórios utilizados pela tribo dos adolescentes que gostam dos animês e mangás: o fórum virtual. Optamos por conhecer mais de perto essa ferramenta para conseguir nos aproximar daqueles elementos que mais chamam a atenção da tribo, aqueles temas que os adolescentes consideram mais relevantes dentro das atividades praticadas pelo grupo e o que pensam sobre elas. O enfoque está no olhar que os rapazes e moças têm sobre a tribo que fazem parte por meio dos *posts*²⁹ que publicam.

Esse fórum existe desde 2006, mas já existia como comunidade por meio do *orkut*. Os adolescentes responsáveis optaram por migrar de ferramenta tendo em vista que o espaço do fórum possui uma quantidade maior de recursos e é mais “reservado”, segundo um dos seus organizadores. Ele foi construído por adolescentes na época e possui o nome *nerd* como parte do nome da comunidade. Seiya de Pégaso explica o que eles entendem por *nerd*:



O texto de apresentação escrito no fórum deixa claro que o entretenimento *nerd* é aquele que “escapa”, que foge ao que é normal e avisa que “pode escapar para infinitos lados, buscando infinitos universos”. Eles conjugam, então, duas características principais: o interesse pelo aprofundamento de temas ligados ao

²⁸ Personagem do desenho *Love Hina*, mangá que também se tornou animê.

²⁹ Mensagens enviadas para o fórum.

entretenimento e o rompimento com o padrão estabelecido de lazer e, até mesmo, com o que é ser jovem. Ambas as características os colocam em uma posição singular diante de outros adolescentes, sendo a diferenciação um motivo de orgulho.

Escapar, fugir e buscar, verbos que ajudam a compreender a razão de ser da tribo e que norteiam o próprio momento da adolescência. A infinitude é o norte e estar em grupo é uma proteção e um fortalecimento necessário para quem escolhe ser diferente.

O fórum possui regras pensadas pelos seus mantenedores e não são muitas. Como eles mesmos afirmam “se tem demais fica chato, se não tem vira zona”. Em sua maioria, as regras visam à organização dos *posts*, não permitem palavras ofensivas aos demais ou que incitem algum tipo de preconceito. Não é permitida a postagem de material pornográfico, com exceção dos *hentais*³⁰ que também são permitidos “com bom senso”, já que os “*nerds* são educados”. As regras alertam também para a segurança do adolescente que navega pelo *site* ao avisar para não postar números de telefone e informações muito pessoais. Além disso, cuidam do seu entretenimento ao solicitar que não divulguem informações fundamentais sobre um desenho ou um livro para não prejudicar aquele que ainda não viu ou leu aquele quadrinho.

3.3.1 Animês e Mangás

O tópico de dos animês/mangás/animação/quadrinhos é o que possui o segundo maior número de *posts* dentre todos. O item *chat* agrupa o maior número de mensagens e agrupa conteúdos que não necessariamente são relacionados aos animês, sendo um espaço para falar do vestibular, esportes, escola e outros assuntos do cotidiano, o que mostra que os animês são pretextos para iniciar uma conversa.

As histórias japonesas são o elo comum a todos os adolescentes que participam desta tribo. Eles podem se enveredar, posteriormente, para os jogos, games ou o *cosplay*, mas todos ingressam na tribo por meio dos animês e mangás.

Nos diversos assuntos abordados nos *posts*, as “bizarrices” envolvendo *otakus* japoneses chamam a atenção. Em um deles há notícias dos japoneses que querem o direito de se casar com as personagens dos mangás. Outro conta sobre

³⁰ Revistas em quadrinhos japonesas de conteúdo erótico.

uma mulher de 34 anos que anunciou na internet procurar alguém para matar seu pai porque ele lhe pediu para tirar alguns mangás do quarto, que já não cabiam mais lá.

O vício com relação ao *hobby* é visto como algo muito estranho pela maioria, sendo inclusive criticado explicitamente por alguns. No entanto, a maioria dos adolescentes lida de maneira bem humorada com esses fatos, fazendo piadas e ironizando tais comportamentos, o que é também uma forma de recusá-los como experiência a ser vivida.

Outro aspecto presente nas discussões do fórum refere-se às críticas em relação ao processo de massificação dos animês e a consequente descaracterização dos desenhos, tornando os desenhos japoneses o que um dos adolescentes chama pejorativamente de “modinha”. As queixas são em relação ao uso da estética dos desenhos para melhorar as vendas de artistas internacionais que representam fortemente a cultura americana. Esta utilização é mal vista pelos adolescentes e é entendida como uma grande incoerência. Com isso, percebemos a reação que o grupo manifesta quando percebe que o significado que eles atribuem àquilo que gostam de fazer pode ser totalmente distorcido para cumprir uma função que é totalmente oposta ao seu sentido primeiro.

Há também uma série de reclamações de canais de TV por assinatura que diminuiriam em sua programação os desenhos japoneses e abriram espaço para as séries americanas. Um dos *posts* afirmava que por essa razão não era interessante assistir aos desenhos pela TV e sim baixá-los na internet, trazendo à tona a reflexão feita anteriormente sobre a autonomia que este veículo proporciona aos participantes desta tribo. Quem não se utiliza dela, se torna “refém” das grandes redes de comunicação midiática.

Em uma enquete realizada entre os membros do fórum sobre os animês de preferência, os três mais votados foram: Os Cavaleiros do Zodíaco, *Dragon Ball* e *One Piece*. Todos eles possuem a versão em animê e mangá.

Os Cavaleiros do Zodíaco³¹ foi o primeiro desenho japonês de maior sucesso no Brasil e o que abriu as portas para outras produções como essa. Costuma ser o predileto dos jovens de dezenove e vinte anos porque eles acompanharam a chegada deste desenho. É o “primeiro amor” e, pelo visto, o “maior amor”. Ainda há

³¹ Disponível em: < http://pt.wikipedia.org/wiki/Cavaleiros_do_Zod%C3%ADaco > Acesso em: 20 de janeiro de 2009.

“subproduto” referente ao desenho, *games*, *cosplay* e vários *sites* atuais sobre essa série. O enredo do desenho é composto por histórias mitológicas e longas sagas entre os cavaleiros que possuem armaduras sagradas que buscam salvar o planeta contra as forças do mal. Atena, deusa da guerra e da sabedoria, veste seus cavaleiros com armaduras feitas do pó das estrelas e com a “vontade divina” porque eles odiavam armas, com isso os cavaleiros podem manifestar seu potencial divino caso tenham o treinamento necessário.



FIGURA 7³²

O desenho *Dragon Ball*³³ também trabalha com elementos da mitologia e de lendas japonesas. É repleto de lutas de artes marciais com poderes espetaculares e personagens como dragões, dinossauros e seres que possuem partes de homem e de animal. Animais e homens são protagonistas da história e convivem na trama. Os

³² Cavaleiros do Zodíaco. Disponível em: <<http://ducompadi.files.wordpress.com/2009/01/cavaleiros-do-zodiaco-saint-seiya-cavaleiros-de-ouro2.jpg>> Acesso em: 19 de fevereiro de 2009.

³³ Disponível em: <http://pt.wikipedia.org/wiki/Dragon_Ball> Acesso em: 20 de janeiro de 2009.

aspectos “bons e ruins” dos heróis também se manifestam nesta trama. O intuito de toda a trama é conseguir agrupar as sete bolas mágicas para que dela surja um dragão místico que irá realizar um único desejo.



FIGURA 8³⁴

*One Piece*³⁵ é um desenho cujos protagonistas são piratas em busca de um tesouro escondido. Todos os heróis possuem poderes mágicos e seu principal protagonista é um jovem de dezessete anos que comeu uma fruta do diabo e seu corpo se tornou de borracha. Ele é quem traz o aspecto cômico para a trama por não levar sua tarefa com maior seriedade, porém é o Capitão da tripulação.

³⁴ Dragon Ball. Disponível em: < <http://sonie51.joueb.com/images/Dragon%20Ball59.jpg>> Acesso em: 19 de fevereiro de 2009.

³⁵ Disponível em: < http://pt.wikipedia.org/wiki/One_Piece> Acesso em: 20 de janeiro de 2009.



FIGURA 9³⁶

Como dito no primeiro capítulo, os protagonistas possuem biografias dramáticas (morte ou desaparecimento de familiares, paixões proibidas) onde os valores da honra, persistência, disciplina, força, verdade são muito presentes, assim como sentimentos “negativos” que se integram na personalidade do herói (ódio, rancor, vingança), mostrando que não são “puros” ou onipotentes e estão suscetíveis ao que acomete a existência humana. A tragédia é vista nos desenhos como algo que surge para lapidar a personalidade do herói e, desta forma, torná-lo mais forte e persistente.

Alguns protagonistas são guerreiros, outros meio animais e meio homens e há ainda os piratas, de índole duvidosa e nada “certinhos”. São heróis com características variadas e que mostram uma certa integração entre os aspectos bons e maus. Algumas vezes, vem do diabo aquela característica que irá fazer dele um

³⁶ One Piece.

Disponível em: <http://one-piece.itudia.com/gallery/images/one_piece_wallpaper_03.jpg> Acesso em: 19 de fevereiro de 2009.

herói ou surge de uma intencionalidade benevolente aquela ação que pode ser imensamente prejudicial. A mistura com os animais revela o destaque da dimensão instintual na composição daquele personagem, sendo isso o que o torna especial.

Os aspectos mitológicos e sagrados também são muito presentes nas tramas. Os poderes e o treinamento, com a presença de um mestre, mostra a importância do tutor na formação dos personagens. Além disso, é este mestre que ajudará a controlar e utilizar do melhor modo possível os poderes. A figura do adulto revela-se como necessária, porém coadjuvante, nos desenhos prediletos do adolescente. É uma presença fundamental que cumpre seu papel nos bastidores. Ser capaz de permanecer nos bastidores, sendo quem se é, configura a família, portanto, como um ponto fundamental de referência para o adolescente.

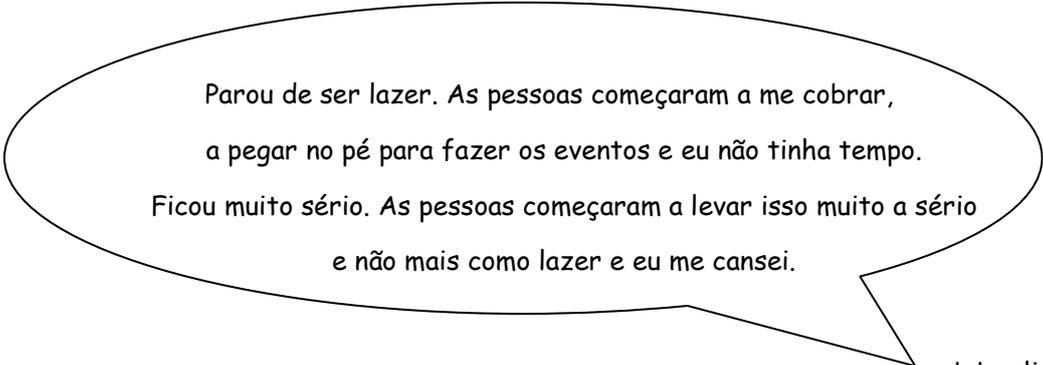
O tesouro, as bolas mágicas são objetos nos quais se investe toda a energia para conseguir obtê-los. As três tramas contêm sagas que implicam em salvar o mundo e encontrar aquilo que foi perdido. Enquanto não se resolvem essas tarefas, as tramas não se finalizam e os heróis continuam as suas batalhas.

3.3.2 RPGs, *card games*, *games*

Os *posts* referentes aos jogos trocam informações sobre as novidades que surgem neste espaço e fazem convites uns aos outros para se encontrarem nessas atividades. Os locais costumam ser públicos, na região central da cidade, na Praça da Liberdade e na região da Pampulha.

A maior dificuldade que encontram é a compatibilidade de dias e horários entre os jogadores, porém a maioria responde de forma solícita aos convites. Os rapazes são a maioria entre os participantes deste fórum que gostam desses jogos.

Um dos adolescentes entrevistados de 17 anos começou a reunir as pessoas pelo *orkut* para jogarem *games* em *lan houses* próximas ao centro da cidade. Arrecadava dinheiro dos participantes e alugava esses espaços ou os equipamentos para jogarem. Criou uma rede de contatos extensa (cerca de 100 participantes todo mês) e interligou pessoas de diferentes bairros em uma mesma atividade de lazer. No entanto, abriu mão desta organização porque:



Parou de ser lazer. As pessoas começaram a me cobrar,
a pegar no pé para fazer os eventos e eu não tinha tempo.
Ficou muito sério. As pessoas começaram a levar isso muito a sério
e não mais como lazer e eu me cansei.

L Lawliet, 17 anos

Cabe notar na experiência deste adolescente que a motivação para o jogo vem do desejo pelo entretenimento e pelas novas amizades. A seriedade, a cobrança e a falta de prazer descaracterizam o jogo da maneira como ele o entende. Ter a obrigação de realizar reuniões para o seu grupo o torna um funcionário e não um adolescente que quer apenas se divertir.

3.3.3 *Cosplay*

Na seção de *cosplay* são comuns os comentários em que os adolescentes discutem sobre quais personagens irão montar e como desenvolverão tais fantasias. Há dicas sobre formas baratas de desenvolver alguns adereços do *cosplay*, tais como, as sandálias, tiaras, armaduras, máscaras, patas dos animais, entre outros.

Um dos *posts* questionava algumas regras para a apresentação dos *cosplayers* em um tipo de *live-action*. Eles solicitavam que pudessem sujar o palco, usar armas brancas, utilizar microfones que os deixassem com as mãos livres e que não houvesse a presença do *staff*, mas que a troca dos objetos do palco fosse feita pelos próprios colegas. Na discussão entre os participantes, um deles sinalizou que seria impossível conseguir a utilização das armas brancas porque isto era fora da lei, tendo em vista que todos são menores de idade.

Essa discussão gerou outros comentários críticos a respeito dos concursos de *cosplay*, sua legitimidade, a possibilidade de intervenção por parte dos adolescentes nas regras do concurso e, com isso, o debate foi se tornando mais acirrado.

Nos *posts* era comum ler frases que se referiam aos *cosplayers* como “estrelas”, “metidos” e, ironicamente, ao universo dos concursos como um lugar que “tem mais humildade do que no Vaticano”, referindo-se a soberba presente entre os concorrentes. A idéia colocada no primeiro capítulo sobre os *cosplayers* como celebridades dos festivais é reforçada pelos adolescentes do fórum.

Além disso, a modalidade dos concursos cria um clima de competitividade

que não foi percebido nem entre os participantes dos jogos acima mencionados. O termo “cospobre”, que se refere a um *cosplay* mais simples e sem sofisticação, mostra que as divisões entre eles, nesta modalidade, já estão instauradas.

Vale a pena destacar aqui que, nem todo adolescente que é *cosplayer* almeja participar dos concursos. Os adolescentes entrevistados neste trabalho faziam *cosplay* apenas para estarem “desfilando” no próprio festival e não para competirem.

4 ADOLESCÊNCIA

“E, por isso, uma coisa jamais pode ser reparada:
ter perdido a oportunidade de
fugir da casa dos pais.”

Walter Benjamin

4.1 Desde quando?

A presença de estudos sobre o desenvolvimento do conceito de adolescência ao longo da história é de grande relevância. É a partir deles que se torna possível desnaturalizar este fenômeno na cultura ocidental e, assim, possibilitar que diferentes leituras sejam feitas a partir de determinado contexto cultural. Como afirma Birman (2006, p. 28) “foi pelo apagamento desta dimensão histórica que o dito modelo foi naturalizado e banalizado, transformando-se então literalmente numa ideologia, a que passamos a conferir credibilidade científica”. A adolescência não é entendida neste trabalho como um fenômeno “natural”, mas sim como algo que começa a existir com o aval da sociedade que, ao longo do tempo, foi permitindo que ela surgisse em seu seio.

Essa perspectiva será desenvolvida juntamente com o destaque que a Psicologia passa a dar para este fenômeno, pois o surgimento da clínica do adolescente está diretamente relacionado ao advento deste grupo na cultura contemporânea. Esse olhar é relevante porque o acontecer humano não é apenas um acontecimento individual, mas é também uma experiência coletiva (VAISBERG, 2003) e este ponto de vista precisa ser considerado para que a noção da adolescência seja cada vez mais ampliada.

Uma das primeiras alusões ao período da adolescência pode ser encontrada nos escritos de Rousseau em seu clássico *Emílio ou Da Educação*. Nele, o autor descreve algumas fases da vida humana com suas respectivas características e, em seu livro IV “*A idade da razão e das paixões*”, aponta o que conhecemos hoje por adolescência. Para Rousseau, o jovem que estava entre o início da idade da razão (postulada por ele a partir dos doze anos) e a idade do casamento (a partir dos vinte e cinco anos) possuía como marca o grande anseio de encontrar o seu lugar na

sociedade (GALLATIN, 1978). Ainda hoje nota-se a presença desta concepção no entendimento sobre o adolescente.

Na Antiguidade, apesar de não haver referência clara ao período da adolescência, a passagem para a idade adulta já se dava dessa forma: para os meninos era necessário a entrada no serviço militar e, para as meninas, o casamento. Esses elementos continuarão presentes em muitos momentos da História como sinalizadores da mudança desta fase da vida: os rapazes mostrando sua dedicação ao Estado e as moças, à família.

Ariès (1986) não aponta um século específico para o surgimento da idéia de adolescência, porém afirma que esta concepção não irá aparecer antes do século XVIII e só será amplamente difundida a partir do século XX. Para este autor, é com o processo da escolarização, no século XVII, que começa a se distinguir crianças de jovens. Neste novo contexto a criança passou a ficar isolada do mundo adulto, que até então era o transmissor dos legados culturais, para ser preparada pela escola a fim de se inserir socialmente, ou seja, “uma espécie de quarentena antes de deixá-las unir-se aos adultos.” (ARIÈS, 1986, p. 277). Estado e Igreja tomam para si o dever de educar e confiam crianças e jovens a adultos “especialistas” (GROSSMAN, 1998). Alguns autores (REIS E ZIONI, 1993) argumentam que a presença da escola e do exército revelou à sociedade a existência desta nova realidade psicológica.

Keniston (*apud* GALLATIN, 1978) aponta o aspecto econômico como o recorte principal que fará nascer o conceito de adolescência. Para ele, este período do desenvolvimento surge a partir do momento em que a sociedade moderna e industrial passa a produzir o suficiente para “liberar” do trabalho todos aqueles que estão entre doze e dezoito anos.

O olhar socioeconômico sobre esse fenômeno ajuda a analisar situações atuais em que o rapaz, apesar de jovem, não se reconhece como adolescente ou mesmo quando o grupo familiar não o percebe nesta condição. Isto é comumente observado em grupos sociais com maiores restrições econômicas, onde a moça ou o rapaz devem trabalhar logo cedo e assumir a responsabilidade por outras vidas (irmão, mãe ou filho). O recorte econômico é um dos fatores externos mais influentes para a autorização de quem “pode ou não” vivenciar a adolescência.

Na Psicologia, Granville Stanley Hall (1844-1924), um dos pioneiros da psicologia norte-americana, foi um dos primeiros a realizar um estudo sistemático sobre a adolescência, compreendendo-a como um período de grande complexidade

e utilizando o termo “tormenta” para caracterizá-la. Sua obra clássica intitulada *Adolescence: Its Psychology and Its Relations to Psychology, Anthropology, Sociology, Sex, Crime, Religion and Education* (1904) possui dois volumes e 1.300 páginas. Nela há capítulos como: crescimento de peso e altura, desenvolvimento sexual, transgressões juvenis, imoralidades e crimes, moléstias do corpo e da mente, entre outros (GALLATIN, 1978). Calligaris (2000) a considera como obra fundadora dos estudos sobre adolescência.

Outros autores desenvolveram trabalhos mais fortemente ligados à psicologia da adolescência, tais como: Anna Freud (1968), que destaca o papel dos mecanismos de defesa neste período, Erik Erikson (1987), que aborda conceitos como o da moratória psicossocial e da construção da identidade neste período e os psicanalistas argentinos Arminda Aberastury (1983) e Mauricio Knobel (1983) com o conceito de “síndrome da adolescência normal”.

A busca pela linha tênue que divide a anormalidade e a normalidade na adolescência é comum a todos esses estudos. O aspecto patológico e a periculosidade do adolescente também é um dos temas recorrentes, sendo mais enfatizado por um ou por outro autor. É válido notar que esses aspectos ainda fazem parte das preocupações da sociedade em relação aos adolescentes e, por isso, ainda são temas de atuais trabalhos dentro da Psicologia.

O trabalho de Mateus (2004) sobre a construção do conceito de adolescência aponta que ainda é muito presente nas concepções sobre adolescência em Psicologia, a idéia da adaptação do sujeito ao mundo externo, a presença das mudanças psicológicas em decorrência das transformações biológicas, a passagem pela crise para se alcançar uma identidade coerente. Para o autor, “essa leitura favorece a produção de estigmas em torno da adolescência, desconsiderando ou deixando para segundo plano a dimensão histórica de que é resultante” (MATEUS, 2004, p. 29).

Uma reflexão subjacente à formação das tribos juvenis está na própria compreensão a respeito das transformações oriundas da adolescência. Dentro da Psicologia, este tema vem ganhando cada vez mais espaço nos últimos tempos e, conseqüentemente, a clínica tem sido modificada para compreender as demandas trazidas por esse grupo social. A adolescência tem deixado de ser apenas um momento de reedição dos conflitos da infância, passando a ser entendida também com suas questões particulares e inéditas.

Como afirma Jover (2005), a adolescência começa a ser vista como um período estruturante da existência humana e, em razão disto, necessita de uma clínica específica. Além disso, a própria variedade de expressões juvenis faz com que a clínica e as instituições estejam sempre atentas às novas formas de comunicação e sociabilidade deste grupo. Sem a abertura para essas novas manifestações, torna-se difícil compreender este fenômeno.

As produções científicas a respeito deste tema são ainda recentes, pois o próprio fenômeno da adolescência é algo novo em nossa cultura. Para Ariès (1986), cada época privilegia uma idade específica e essas predileções revelam a reação da sociedade com a duração da vida. Se a juventude era o destaque no século XVII, a infância era no XIX e a adolescência no XX. “Assim, passamos de uma época sem adolescência a uma época em que a adolescência é a idade favorita. Deseja-se chegar a ela cedo e nela permanecer por muito tempo.” (ARIÈS, 1986, p. 47). Calligaris (2000, p. 9) chega a defini-la como um “mito inventado no começo do século XX (...), uma das formações culturais mais poderosas de nossa época”.

Para Calligaris (2000, p. 60) a adolescência é um ideal social necessário da modernidade: “se a adolescência não existisse, os adultos modernos a inventariam, tanto ela é necessária ao bom desempenho psíquico deles”. Esse argumento é justificado pelo autor a partir da concepção de que a adolescência reúne em si o amparo típico da infância aliado à liberdade dos adultos, montando “uma imagem irresistível: a do adulto de férias” (CALLIGARIS, 2000, p. 69). Esta figura é inviável de ser vivida, porém possível de ser imitada.

Por que desejar ser adulto quando os adultos querem ser adolescentes? E por que desejar o reconhecimento dos adultos, se na verdade são estes que parecem pedir que os adolescentes os reconheçam como pares? (...) (Os adolescentes) pedem uma palavra para crescer e ganham um olhar que admira justamente o casulo que eles querem deixar (CALLIGARIS, 2000, p. 74).

E o adolescente, como se encontra neste cenário? Muitas vezes ele acaba sendo capturado pelo próprio universo adulto, pois é este que termina por decidir o seu estilo. Assim, o adolescente é forçado a ser cada vez mais aquilo que seu estereótipo pede que ele seja porque assim ele mantém vivo o sonho dos adultos. É neste sentido que o movimento de resistência desta tribo estudada é tão ousado.

Observa-se também que quanto mais idealizada for a imagem dos adolescentes, mais invejados e imitados serão pela sociedade. Ser jovem é um valor e uma meta a ser conquistada por pessoas das mais diferentes faixas etárias. Um exemplo disto são as vestimentas cada vez mais pensadas a partir do público juvenil e cada vez mais utilizadas por crianças, adultos e idosos, celebridades ou não. Pessoas das mais diferentes faixas etárias passam a ser imitações do estilo adolescente de ser, podendo a adolescência ser entendida como um “ideal necessário³⁷ da modernidade” (CALLIGARIS, 2000, p. 56).

A exposição midiática deste grupo social também revela o valor que possuem na atualidade. São programas de TV específicos, quadros em telejornais, cadernos especiais na mídia impressa e até emissoras de TV com toda a programação dirigida a esse grupo. Muitas das funcionalidades da internet, como *orkut*, *blogs*, *fotoblogs* e *chats*, também são mantidas em grande parte pelos adolescentes (como mostrado no capítulo 3). Com relação ao *marketing*, cada vez mais se encontram produtos desenvolvidos exclusivamente para esse grupo e, quando eles não são o público-alvo da propaganda, é possível vê-los como modelos para vender beleza, vigor e liberdade. Desta forma, é possível também conceber a adolescência a partir de algumas definições: “um ideal cultural de nosso tempo” (CALLIGARIS, 200, p. 57), um “sintoma da cultura” (KEHL, 2004) ou “um espelho retrovisor que reflete e revela a sociedade” (NOVAES, 2006, p. 119).

4.2 O jogo do adolescente

Tomando como base os capítulos anteriores, é possível pensar alguns elementos que caracterizam o jogo na adolescência. Que especificidades pode ter? O que pode haver de singular neste jogo?

Inicialmente é importante destacar o valor do lazer na vida do adolescente como um campo de liberdade e um espaço de aprendizagem sobre sua cultura e as relações sociais. Trata-se de um tempo de realizar experiências sem obrigatoriedade e que pode proporcionar formas prazerosas de realização pessoal e de criação. “No espaço-tempo do lazer, os jovens consolidam relacionamentos, consomem e (re)significam produtos culturais, geram fruição, sentidos estéticos e processos de identificação cultural” (Brenner, Dayrell e Carrano, 2005, p. 177).

³⁷ Grifo nosso.

O lazer não é entendido neste trabalho como algo que está diretamente associado à idéia do “tempo livre”. Utilizamos o conceito de lazer como uma “atividade social e historicamente condicionada pelas condições de vida material e pelo capital cultural que constitui sujeitos e coletividades” (BRENNER, DAYRELL & CARRANO, 2005, p. 178). A inatividade não é condição para o lazer. Podemos afirmar até, que é o seu oposto. Alguns dos adolescentes entrevistados abordaram a disciplina que exige a criação do *cosplay* e dos *dolls* porque se dispende muito tempo e uma concentração exclusiva naquela atividade. O jogo do adolescente não depende exclusivamente do tempo livre que ele possui, apesar disso também ser importante.

Por meio das atividades realizadas por esta tribo, foi possível analisar aspectos referentes ao jogo do adolescente. O primeiro deles se refere ao exposto acima com relação ao lazer: é preciso que haja liberdade e autonomia para que se possa estabelecer a situação de jogo. Como exemplo, temos o adolescente L Lawliet que desistiu da liderança de um grupo porque o jogo passou a significar uma obrigação. Ele não ia para o jogo quando tinha vontade, mas quando tinha que estar lá para coordená-lo. A autonomia também está ligada ao uso que os adolescentes fazem da internet para conseguir as músicas, os desenhos e os *games*, rompendo com a figura que centraliza e controla o seu entretenimento. Sentir-se livre é pré-requisito para o jogo.

Podemos considerar a existência do grupo, da tribo como outro pré-requisito. Não há jogo para o adolescente sem a presença de um outro par a quem ele possa se ligar pela “afinação de instrumentos”. Estarem afinados uns com os outros, mesmo que ainda não haja um envolvimento nesta relação, já é o suficiente para estar em sintonia e realizar uma atividade em comum. A possibilidade que esse jogo abre para estabelecer novas relações com outros pares, também é fundamental para que este adolescente permaneça no jogo. A abertura para novas amizades é atraente, enquanto o fechamento no mesmo grupo de pessoas, como no caso dos *otakus*, é visto como “doentio” pela maioria deles.

Uma das primeiras características do jogo do adolescente é o fato dele estabelecer soluções que possibilitem o sentir-se real e isso pode, muitas vezes, ocasionar uma *performance* exagerada e bastante expressiva. O jogo do adolescente precisa ser visto, admirado ou mesmo rechaçado, mas necessita de

visibilidade. Quanto menos este jogo atrair o olhar da sociedade, maior será a angústia e as chances de aumentarem as atitudes extremadas.

Os desenhos animados e o *cosplay* mostram o quanto é importante poder ser o seu próprio herói por alguns momentos. Quanto tempo se leva para montar uma fantasia manualmente e quanta criatividade é necessária para isso! Poder ser seu personagem favorito é uma maneira de vivenciar aspectos da imaturidade, que têm muitas das suas raízes no idealismo. A teatralização que surge da criação desses personagens é um jogo que põe isso em questão.

Os adolescentes que decidem partir para essa vivência mostram que querem ser heróis e não SUPER-heróis. Valorizam a austeridade, apesar da dificuldade em se praticá-la, a lealdade aos amigos e à sua coletividade, a honra e o autossacrifício tendo como objetivo o “bem maior”. Revelam aspectos diferentes do que normalmente se espera dos “jovens hedonistas e consumistas”.

A admiração pelas características “boas” e “más” dos personagens também revela uma tentativa de buscar a integração desses aspectos dentro de si mesmo. Um dos aspectos que atraem a atenção dos adolescentes é o fato dos heróis não possuírem apenas aspectos “bons” a admiráveis. Por meio dessas histórias a integração passa a ser algo almejado.

Temos também diferentes maneiras de se travestir para pertencer a essa tribo. Há o *cosplayer* que usa sua fantasia para participar dos concursos, aquele que se veste de seu personagem favorito apenas para interagir com outros “adolescentes-*cosplayers*” durante os eventos, os que se vestem para a jogarem a luta do *Graal* ou mesmo o adolescente que simplesmente coloca um boné dos desenhos animados ou fantasia a sua mochila com *bótons* e chaveiros ou usa sua plaquinha para se comunicar. Todos fazem uso desses diferentes símbolos para poderem expressar a relação que têm com os desenhos, e que extrapola o próprio mangá e o animê.

Os símbolos orgânico-estéticos veiculam o sentir, o ser, o existir: elementos que, por sua natureza, exigem o uso de símbolos que preservem a complexidade e a organicidade da experiência. Por esta razão, podemos dizer que eles não representam, mas apresentam e abrem uma determinada experiência de sentir, existir ou ser (SAFRA, 2005, p. 27).

Outro elemento forte e presente em diversos jogos desta tribo é a presença de questões relacionadas à vida e à morte. Nos jogos, a possibilidade do

assassinato e da própria morte aparece em muitos momentos. As batalhas, os duelos e as lutas teatralizadas pelo *live-action* ou narradas são, na maioria das vezes, cercadas pelas justificativas mais nobres e honrosas que cobrem todo cavaleiro. Evita-se a banalização da morte, mas deseja-se o combate. Joga-se com a própria força (física e de personalidade), com a sorte e com a capacidade de se proteger. Uma coisa é clara nesses jogos: alguém será assassinado. Não há empate nos duelos e, com isso, o adolescente posiciona o tempo todo a vida e a morte.

A presença de temas ligados à morte nos jogos pode ser reveladora da frequência de mortes vivenciada por esses adolescentes durante esse período. Aberastury (1983) aponta três lutos próprios desse momento: luta pela perda do corpo infantil, pela perda dos pais da infância e pelo papel infantil. Essas e outras mortes se aglutinam e constituem um duro caminho para os adolescentes.

Apesar disso, podemos assinalar também que a presença da morte nos jogos também é sinalizadora de vida. “Só pode morrer quem existiu, e existir é acontecer e agir no mundo humano. É terrível olhar para a morte quando o *self* não se constituiu de maneira satisfatória nos diferentes níveis de sua possibilidade” (SAFRA, 2005, p. 166).

Cabe notar também que a vitória nem sempre é o foco de todos os jogos dos adolescentes. A simples aventura e o suspense vivenciados no grupo já são motivadores para um jogo. Neste sentido, esses jogos se assemelham às batalhas acima mencionadas: colocar-se em risco é central nos jogos que praticam e, neste caso, isto é realizado de maneira lúdica.

Um terceiro aspecto que pode ser mencionado é o gosto pelos enredos que contêm em seu cerne a missão de salvar o mundo ou de encontrar um objeto perdido, o que mantém o adolescente preso em sagas intermináveis nas séries dos desenhos. Com isso, é possível que o adolescente se pergunte: O que é que eu quero encontrar? Qual é o poder que me foi dado? Qual é a missão que me foi designada? O adolescente coloca essas questões frequentemente em seus jogos e, especialmente, na teatralização com *cosplay*, que reproduz o tema dos desenhos.

Desbravar territórios desconhecidos, enfrentar monstros, dragões e diferentes inimigos revela que o mundo é percebido pelos adolescentes como um território a ser conquistado e que precisa ser apropriado por ele. É também um desejo de contribuir com a cultura em que está inserido, combatendo contra tudo aquilo que venha a impedir a sua expressão. “É preferível, para a formação moral de um

adolescente, que ele veja o mundo como uma selva a desbravar do que como uma vitrine de boutique” (KEHL, 2004, p. 102).

Neste momento da adolescência o sujeito é convocado a escolher a sua própria missão, criar e repensar seus caminhos e reconhecer seus “poderes”. É um tempo de constantes escolhas que são, muitas vezes, heróicas.

O uso que as adolescentes fazem dos *dolls* mostram um interesse por uma forma de brincar que é mais detalhista, que preza pela delicadeza, pelo perfeccionismo e pelo trabalho manual. A androginia, também presente nos *cosplays* e em algumas bandas de *J-music*, revelam que o próprio gênero pode ser instrumento da brincadeira. Joga-se com as múltiplas possibilidades de ser e de vestir-se. Divertem-se com a confusão provocada nos outros que se perguntam: “Trata-se de um homem ou de uma mulher?”

Fica claro que a maioria dos adolescentes entende que, ser *otaku*, não é a melhor forma de se relacionar com essa cultura dos quadrinhos japoneses. O excesso do jogo faz com que ele se esgote aí e, a partir disso, dá-se início a uma maneira triste de jogar. Triste porque não é livre e a liberdade é o pré-requisito para todo o entretenimento.

Esta tribo mostrou que para jogar, é necessário que haja um bom e discreto suporte: os pais, “os mestres”, “aqueles que ensinam a arte da luta e da guerra”. Eles não precisam estar no jogo, mas devem possibilitar que ele aconteça.

Winnicott (1968a) coloca as figuras parentais ou, de modo mais amplo, os ambientes facilitadores, como fundamentais nesse momento para promover o crescimento do adolescente. O psicanalista destaca que, se a família tem condições de ser usada como um ambiente facilitador, ela se torna muito necessária. Caso contrário é preciso que existam outras unidades sociais que possam realizar essa função (WINNICOTT, 1968b).

O papel dessas figuras se vê ampliado no momento da adolescência: além de apresentar a realidade, o adulto deve oferecer possibilidades de confronto e propiciar vivacidade. Com isso, Winnicott reforça a necessidade que o adolescente tem de que exista alguém que aceite os desafios que ele propõe, que acolha as possibilidades de ser que ele apresenta ao mundo. Além disso, tranquiliza os pais que se sentem ameaçados pelas mudanças do momento ao defender que, em parte, as turbulências do caminho seriam justamente frutos de uma maternagem adequada e da vivência de um ambiente suficientemente bom (WINNICOTT, 1968a).

Deixe que o jovem altere a sociedade e ensine o adulto a ver o mundo de modo totalmente novo; mas se houver desafio por parte do menino ou da menina em crescimento, deixe que um adulto enfrente o desafio. E ele não vai ser necessariamente agradável (WINNICOTT, 1968a, p. 163).

Winnicott reforça o papel das figuras parentais no crescimento dos adolescentes, afirmando que eles devem assumir essa responsabilidade e não abdicar de seu papel. “Se é que os adolescentes querem ter vida e vitalidade, os adultos são necessários” (WINNICOTT, 1968b, 202). É desta forma que o adolescente será capaz de se deslocar da dependência à independência.

Retomar o valor das figuras parentais como elementos que propiciam o confronto, apresentam a realidade e promovem experiências de expressiva vitalidade é fortalecer o pai e a mãe devotados. É comum perceber como essas funções parentais têm ficado esquecidas ou perdidas e buscam-se soluções inovadoras para lidar com esse “novo adolescente”. Winnicott, ao contrário, atenta para ações satisfatórias que colaboram para que esse adolescente cresça. Além disso, responsabiliza os pais por essa tarefa em um período em que é comum que se retirem de cena, seja porque já percebem seus filhos como adultos, seja porque se identificam e tem os seus filhos como uma espécie de ideal e tentam imitá-los (CALLIGARIS, 2000). Há autores (Kehl, 2004, p. 96) que afirmam que “a vaga de “adulto” em nossa cultura, está desocupada” e, por isso, os adolescentes podem se perguntar “como ingressar no mundo adulto onde nenhum adulto quer viver”? (KEHL, 2004, p. 97).

A família, independentemente do formato que possui, ocupa um importante lugar no crescimento dos adolescentes e precisa estar presente para, principalmente, oferecer a bagagem cultural da sua geração e permitir que se crie a partir desses mesmos elementos. A transformação e o crescimento do grupo social é possível graças a essa atualização” que o jovem oferece à cultura da qual faz parte, pois ele ajuda a manter o seu frescor. Ele é o “outro necessário na família” (SARTI, 2004, p. 123), nas instituições e em seu grupo social como um todo. Safra (2007) afirma que o gesto criativo surge da tradição, mas inaugura uma nova ordem.

Escapar, fugir e lutar. Verbos presentes na apresentação do fórum virtual e que revelam muitos dos elementos presentes no jogo adolescente. A resistência é uma marca importante neste período e, no caso da tribo estudada, ela é exercida por meio do jogo. A ação criativa, espontânea e corajosa surge em cada

adolescente que quer escapar de uma vida medíocre, que quer fugir daquilo que está saturado e que busca novas batalhas. Trata-se de uma saga individual, pois cada um deles “vê-se engajado numa experiência viva, num problema do existir” (WINNICOTT, 1961, p. 115).

“Esperança em poder viver a partir da própria gestualidade espontânea” (VAISBERG, 2002, p. 54) é emprestar ao jogo algo de si, algo pessoal que garante a sua marca naquela brincadeira. No caso do grupo estudado, podemos perceber que busca-se essa diferenciação no momento do jogo, a partir do seu gesto espontâneo, na confecção dos *dolls*, do *cosplay*, na elaboração das narrativas do RPG, no *live-action*, entre outros. Nenhum jogo é igual ao outro e nenhuma personagem é reproduzida da mesma maneira porque cada adolescente quer deixar o seu registro pessoal naquele jogo. “Criar é existir, não só como ser biológico, mas como ser acontecendo em gestos e símbolos que articulem, de forma singular, as questões existenciais daquele sujeito” (SAFRA, 2005, p. 43).

Outro elemento do jogo do adolescente é o fato dele ser reconhecido e compartilhado entre os pares. O mundo que foi criado ganha ecos em outras realidades e esse cruzamento possibilita o compartilhamento de criações e o sentimento de que se é real. Além disso, a materialidade dos objetos necessários para a realização do jogo, o seu uso e a sua transformação, na maioria das vezes feita manualmente, são meios que colaboram para que o desenvolvimento das atividades dos adolescentes sejam ainda mais intensas.

São objetos eleitos para serem transformados, modificados para adquirirem uma forma singular, tal qual seu criador, mas sem perder a capacidade de comunicação com os seus pares. Em relação às crianças, Safra afirma (2005, p. 149) “a criança precisa, pelo gesto, transformar esse mundo em si mesma. É preciso que o mundo, inicialmente, seja ela mesma, para que ela possa apropriar-se dele e compartilhá-lo com o outro”.

A transposição desta idéia para os adolescentes entrevistados mostra como o gesto de transformar roupas, cabelos, bonecas faz com que os objetos da infância ganhem um novo significado e, só passando pelas mutações realizadas pelos próprios adolescentes, torna-se possível compartilhá-lo. Esse compartilhar adolescente tem uma especificidade que é o fato desses objetos estarem em constante mudança porque o outro mobiliza outros ajustes e diferentes idéias. Apropria-se da idéia e do objeto do outro, para recriar o seu próprio objeto. É uma

contínua transformação de fantasias, de bonecas, de narrativas e de si mesmo e pode ser, para alguns, um gesto, um criar “no mundo” (SAFRA, 2005, p. 153).

4.3 Algumas considerações finais

O jogo dos adolescentes pertencentes à tribo estudada é extremamente cativante porque explicita elementos que são vivenciados neste período do desenvolvimento. O gosto pela aventura, a ânsia em criar mundos e personagens, a vivências de tantas mortes em vida, a brincadeira de ser homem e mulher, a invenção, o perigo, as lutas e combates de todo dia, a necessidade de apresentar ao mundo o seu gesto. Esses e tantos outros aspectos que são criados por esse grupo revelam, ao final da investigação, que já extrapolaram a própria tribo que ajudaram a construir. A maioria dos adolescentes entrevistados afirmou que “curtiam muito mais” os animês e mangás há algum tempo atrás, mas que atualmente não “curtem SÓ isso”. Essa tribo é a porta de entrada para a inserção em uma comunidade ainda maior e a vida adulta espera por isso.

Safra (2007b) afirma que todo adolescente está nitidamente em constante devir e, com isso, podemos afirmar que o seu jogo aponta particularmente para isso. Acompanhado disso, está também presente no jogo adolescente um elemento muito importante: a esperança. A esperança em poder ser autor, herói e protagonista de sua própria história. Esperança em poder cumprir a sua missão, correr seus riscos e manter-se íntegro independente da vitória ou da derrota. Criando, construindo e vestindo outras roupas, pintando seus cabelos, colocando diferentes adereços, o adolescente despede-se da infância e estréia no mundo adulto motivado para escapar à submissão. Safra (2007b) afirma que jogar é pôr em processo e, o adolescente que colaborou com esta investigação, revela isso por meio de seus jogos.

Os objetos utilizados por essa tribo são externamente reconhecidos como infantis e, talvez por isso, tenham força suficiente para ajudá-los nesta travessia e fazer com que mantenham a vitalidade. São memórias do passado que ganharam outras roupagens e que os impulsionam para seguir adiante.

A frase de Walter Benjamin que abriu este capítulo aponta para a importância assumir sua própria vida e despedir-se da casa da infância. Ela continuará existindo, mas abrem-se para o adolescente neste momento, outras moradias que devem ser habitadas ao seu modo. Não se pode perder a chance de se apropriar de suas

escolhas, das mudanças que lhes acontecem e todas as consequências que surgem delas. Assim, lutar, escapar e fugir são as melhores estratégias para a construção da própria casa do adolescente que, principalmente neste momento, entra em combate com a submissão e se vê sempre cercado pela pergunta: “O que querem de mim?” Fugir da casa que prepararam para ele é uma possibilidade atraente para muitos dos adolescentes.

O jogo apresentado se desenrola no espaço potencial e para cada adolescente individualmente, ele se refere ao seu brincar na infância e aos seus fenômenos transicionais. Winnicott (1975, p. 76) afirma que “há uma evolução dos fenômenos transicionais para o brincar, do brincar para o brincar compartilhado, e deste para as experiências culturais”. Além disso, “é no brincar, e talvez apenas no brincar, que a criança ou o adulto fruem sua liberdade de criação” (WINNICOTT, 1953, p. 59).

A área do espaço potencial “se expande no viver criativo e em toda vida cultural do homem” (WINNICOTT, 1967, p. 142) e é o terreno onde habita esta tribo de adolescentes. Ela é de tal modo relevante para a vivência dos sujeitos, que Winnicott (Idem, Ibidem) afirma que ela pode ser algo “sagrado para o indivíduo, porque é aí que este experimenta o viver criativo”. Desta forma, podemos compreender o grau de importância que esses espaços adquirem para a vivência da adolescência e porque eles são mantidos e estruturados pelos próprios adolescentes. São eles mesmos que conseguem dar o devido valor a sua tribo e ao jogo que desenvolvem porque necessitam pertencer a esse grupo.

No espaço potencial há compartilhamento, comunicação, criação, relações e um movimento de influência contínua entre diferentes espaços potenciais, o que contribui para todas as tribos (adolescentes ou não) externas a ela mesma. As criações da tribo se expandem e não são para ficarem em si mesmas. Elas derramam sobre toda a cultura e, por isso, os adolescentes possuem o desejo de ocupar os variados espaços e instituições da cidade.

Este trabalho possibilitou o desafio de estar em contato com eles sem vestir o *cosplay* dos meus personagens favoritos: a psicóloga e a professora. Interessante perceber que foi muito divertido estar com eles sem a fantasia e poder fazer o circuito desta tribo como alguém simplesmente curioso. Um dos grandes desafios da viagem foi aprender a falar outra língua que não estava sob o meu domínio. Como

foi difícil entender o que diziam! No entanto, quanta paciência e interesse eles tiveram em apresentar este mundo novo. Algumas entrevistas foram feitas a pedido do entrevistado que queria falar daquele *hobby* e que pedia que seu desenho fosse colocado no trabalho “respeitando os direitos autorais” (sic). Era o olhar de um forasteiro em um território pouco habitado por pessoas fora da tribo. Pouco habitado porque a tribo é fechada e agressiva? Creio que não. Provavelmente, porque não são tantos forasteiros que se animam para tal empreitada.

O meu caminho começa a se cruzar com o deles quando percebo os movimentos de resistência que criam por meio do jogo e do entretenimento. Inicialmente me pareciam apáticos socialmente e alienados neste mundo da tecnologia e dos desenhos. No entanto, nada melhor do que o tempo e a insistente proximidade para fazer emergir aquilo que fica escondido.

Não sabia que poderia continuar brincando. O lazer se assemelhava, para mim, como um privilégio dos desocupados e daqueles que não estavam implicados com o seu vizinho. No entanto, descubro com esses adolescentes que é permitido continuar brincando, jogando, criando histórias, assistindo aos desenhos, filmes, lendo histórias em quadrinhos, ouvindo música, fazendo teatro e ainda assim e por meio disso, fazer os meus protestos e estender as minhas bandeiras, agora, muito mais coloridas.

É possível continuar brincando. É possível manter-se no jogo, é possível entrar e sair do mundo das histórias repletas de heróis. Com tudo isso é possível crescer ao fazer do jogo um espaço que foge à submissão e que permite criar no mundo de um modo lúdico, mais criativo e vivo.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ARIÈS, Philippe. *História social da infância e da família*. Trad. Dora Flaksman. 2. ed. Rio de Janeiro: Guanabara, 1986.

ABERASTURY, Arminda *et. cols.* *Adolescência*. Trad. Ruth Cabral. 2. ed. Porto Alegre: Artes Médicas, 1983.

ABRAMO, Helena Wendel & LEÓN, Oscar Dávila. *Juventude e adolescência no Brasil: referências conceituais*. São Paulo: Ação Educativa: 2005.

BARBOSA, Alexandre. Quadrinhos japoneses: em perspectiva histórica e ficcional. In: LUYTEN, Sonia M. Bibe (org). *Cultura pop japonesa*. São Paulo: Hedra, 2005.

BENJAMIN, Walter. *Reflexões sobre a criança, o brinquedo e a educação*. Trad. Vinicius Mazzari. São Paulo: Duas Cidades, Editora 34, 2002.

BIRMAN, Joel. Tatuando o desamparo. In: CARDOSO, Marta Rezende (org). *Adolescentes*. São Paulo: Editora Escuta, 2006. Biblioteca de Psicopatologia Fundamental.

BRENNER, Ana Karina, DAYRELL, Juarez & CARRANO, Paulo. Culturas do lazer e do tempo livre dos jovens brasileiros. In: NOVAES, Regina & VANNUCHI, Paulo (org.) *Juventude e Sociedade: trabalho, educação, cultura e participação*. São Paulo: Editora Fundação Perseu Abramo, 2004.

BROUGÈRE, Gilles. *Brinquedo e cultura*. Revisão técnica e versão brasileira adaptada por Gisela Wajskop. São Paulo: Cortez, 1995.

CALLIGARIS, Contardo. *A adolescência*. São Paulo: Publifolha, 2000.

CARIDADE, Amparo. A construção cultural da sexualidade. In: RIBEIRO, Marcos. *O prazer e o pensar: orientação sexual para educadores e profissionais da saúde*. Vol.

2. São Paulo: Editora Gente: Cores – Centro de Orientação e Educação Sexual, 1999.

CASTELLS, Manuel. *A galáxia da internet: reflexões sobre a internet, os negócios e a sociedade*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor, 2003.

CHIZZOTTI, Antonio. *Pesquisa em ciências humanas e sociais*. 6. ed. São Paulo: Cortez, 2003.

COSTA, Jurandir Freire. Perspectivas da juventude na sociedade de mercado. In: NOVAES, Regina & VANNUCHI, Paulo (org.) *Juventude e Sociedade: trabalho, educação, cultura e participação*. São Paulo: Editora Fundação Perseu Abramo, 2004.

DAVIS, Madeleine & WALLBRIDGE, David. *Limite e espaço: uma introdução à obra de D. W. Winnicott*. Trad. Eva Nick. Rio de Janeiro: Imago, 1982.

ERIKSON, Erik H. *Identidade, Juventude e Crise*. Trad. Álvaro Cabral. 2. ed. Rio de Janeiro: Editora Guanabara, 1987.

ERIKSON, Erik H. *Infância e Sociedade*. Trad. Gildásio Amado. Rio de Janeiro: Zahar Editores, 1971.

EUGENIO, Fernanda. Corpos voláteis: estética, amor e amizade no universo gay in: ALMEIDA, Maria Isabel Mendes de & EUGENIO, Fernanda (org). *Culturas jovens: novos mapas do afeto*. Rio de Janeiro: Editora Jorge Zahar: 2006.

FREUD, Anna. *O ego e os mecanismos de defesa*. Trad. Avaro Cabral. Rio de Janeiro: Biblioteca Universal Popular, 1968.

FREUD, Anna. *Infância normal e patológica: determinantes do desenvolvimento*. Trad. Avaro Cabral. Rio de Janeiro: Zahar Editores, 1971.

FREUD, Sigmund (1905). *Três ensaios sobre a teoria da sexualidade*. Edição Standard Brasileira das Obras Psicológicas Completas de Sigmund Freud, Vol. 7, Rio de Janeiro: Imago, 1976.

GALLATIN, Judith Estelle. *Adolescência e individualidade: uma abordagem conceitual da psicologia da adolescência*. Trad. Antonio Carlos Amador Pereira, Roseane Amador Pereira. São Paulo: Harper & Row do Brasil Ltda., 1978.

GARBIN, Elisabete Maria. Culturas juvenis, identidades e internet: questões atuais. *Revista Brasileira de Educação*, São Paulo, n. 23, 2003.

GEWANDSZNAJDER, Fernando. Mudando de corpo: puberdade. In: RIBEIRO, Marcos. *O prazer e o pensar: orientação sexual para educadores e profissionais da saúde*. Vol. 1. São Paulo: Editora Gente: Cores – Centro de Orientação e Educação Sexual, 1999.

GIFFIN, Karen. Poder e prazer: considerações sobre o gênero e a sexualidade feminina. In: RIBEIRO, Marcos. *O prazer e o pensar: orientação sexual para educadores e profissionais da saúde*. Vol. 1. São Paulo: Editora Gente: Cores – Centro de Orientação e Educação Sexual, 1999.

GONÇALVES, José Moura Filho. *Passagem para a Vila Joanisa: uma introdução ao problema da humilhação social*. Dissertação (Mestrado em Psicologia Social). Universidade de São Paulo, São Paulo, 1995.

GROSSMAN, Eloisa. La adolescencia cruzando los siglos. *Revista de Adolescência Latinoamericana*, v. 1, n. 12, p. 68-74, jul./sep. 1998.

HDR, Daniel. Mangá e os quadrinhos em geral como agentes culturais. In: LUYTEN, Sonia M. Bibe (org). *Cultura pop japonesa*. São Paulo: Hedra, 2005.

HERRMANN, Fabio. Pesquisando com o método psicanalítico in: HERRMANN, Fabio & LOWENKRON, Theodor (org). *Pesquisando com o método psicanalítico*. São Paulo: Casa do Psicólogo, 2004.

JORDÃO, Alexandre. Nietzsche encontra Winnicott. In: BEZZERA, Benilton Júnior & ORTEGA, Francisco. *Winnicott e seus interlocutores*. Rio de Janeiro: Relume Dumará: 2007.

JOVER, Eliane Rivero e NUNES, Maria Lúcia Tiellet. Construção histórica da noção de adolescência e sua redefinição na clínica psicanalítica. *Imaginário*, v. 11, n. 11, p. 15-33, dez. 2005.

KEHL, Maria Rita. A juventude como sintoma da cultura. In: NOVAES, Regina & VANNUCHI, Paulo (org.) *Juventude e Sociedade: trabalho, educação, cultura e participação*. São Paulo: Editora Fundação Perseu Abramo, 2004.

KNAUTH, Daniela R. & GONÇALVES, Helen. Juventude na era da Aids: entre o prazer e o risco. In: ALMEIDA, Maria Isabel Mendes de & EUGENIO, Fernanda (org). *Culturas jovens: novos mapas do afeto*. Rio de Janeiro: Editora Jorge Zahar: 2006.

KNOBEL, Mauricio. A adolescência e o tratamento psicanalítico de adolescentes. In: ABERASTURY, Arminda *et. cols.* *Adolescência*. Trad. Ruth Cabral. 2. ed. Porto Alegre: Artes Médicas, 1983.

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

MAGNANI, José Guilherme C. Tribos urbanas. In: *Cadernos de Campo, Revista dos alunos de pós-graduação em Antropologia da USP*, n. 2, Departamento de Antropologia USP: São Paulo, 1992.

MAGNANI, José Guilherme C. O circuito dos jovens urbanos. In: *Tempo Social, Revista de Sociologia da USP*, v. 17, n. 2, p. 173-205, 2005.

MATEUS, Tiago. Adolescência: conceito adolescente? *Pulsional Revista de Psicanálise*. n. 179, p. 26-32, set. 2004.

MENCARELLI, Vera Lúcia e VAISBERG, Tânia Maria José Aiello. Iluminando o self: uma experiência clínica psicanalítica não convencional. *Estudos de Psicologia – Campinas*. v. 22, n. 4, p. 415-423, dez. 2005.

NAGADO, Alexandre. O mangá no contexto da cultura pop japonesa e universal. In: LUYTEN, Sonia M. Bibe (org). *Cultura pop japonesa*. São Paulo: Hedra, 2005.

NOLASCO, Sócrates. Cultura brasileira, patriarcado e gênero. In: RIBEIRO, Marcos. *O prazer e o pensar: orientação sexual para educadores e profissionais da saúde*. Vol. 1. São Paulo: Editora Gente: Cores – Centro de Orientação e Educação Sexual, 1999.

NOVAES, Regina. Os jovens de hoje: contexto, diferenças e trajetórias. In: ALMEIDA, Maria Isabel Mendes de & EUGENIO, Fernanda (org). *Culturas jovens: novos mapas do afeto*. Rio de Janeiro: Editora Jorge Zahar, 2006.

OUTEIRAL, José. *O spleen na adolescência*. In: Simpósio Internacional do Adolescente, 1, São Paulo, 2005.

ORTEGA, Francisco. Das utopias sociais às utopias corporais: identidades somáticas e marcas corporais. In: ALMEIDA, Maria Isabel Mendes de & EUGENIO, Fernanda (org). *Culturas jovens: novos mapas do afeto*. Rio de Janeiro: Editora Jorge Zahar: 2006.

ORTEGA, Francisco. *Self e continuidade: entre Winnicott e Willian James*. In: BEZZERA, Benilton Júnior & ORTEGA, Francisco. *Winnicott e seus interlocutores*. Rio de Janeiro: Relume Dumará: 2007.

OZEELA, Sérgio (org). *Adolescências construídas: a visão da psicologia sócio-histórica*. São Paulo: Cortez, 2003.

PAIS, José Machado & BLASS, Leila Maria da Silva. *Tribos urbanas: produção artística e identidades*. São Paulo: Annablume, 2004.

PAIS, José Machado. Buscas de si: expressividades e identidades juvenis. In: ALMEIDA, Maria Isabel Mendes de & EUGENIO, Fernanda (org). *Culturas jovens: novos mapas do afeto*. Rio de Janeiro: Editora Jorge Zahar, 2006.

PAIS, José Machado. Máscaras, jovens e “escolas do diabo”. In: *Revista Brasileira de Educação*. v. 13, n. 37.

PLASTINO, Carlos Alberto. Winnicott: a fidelidade da heterodoxia. In: BEZZERA, Benilton Júnior & ORTEGA, Francisco. *Winnicott e seus interlocutores*. Rio de Janeiro: Relume Dumará, 2007.

REIS, Alberto Olavo Advincula & ZIONI, Fabiola. The place of the feminine in the construction of the concept of adolescence. *Revista de Saúde Pública*, São Paulo, v. 27, n. 6, 1993. Disponível em: < http://www.scielosp.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0034-89101993000600010&lng=en&nrm=iso> Acesso em: 18 de junho de 2008.

ROUSSEAU, Jean Jacques. *Emílio (ou Da educação)*. São Paulo: Martins Fontes, 1762/1999.

SAFRA, Gilberto. *A face estética do self: teoria e clínica*. São Paulo: Unimarco Editora, 2005.

SAFRA, Gilberto. *A criança, o brinquedo e a educação: o idioma pessoal em Walter Benjamin, segundo Safra*. São Paulo: Edições Sobornost, 2007. 1 DVD.

SAFRA, Gilberto. *Winnicott: da pediatria à psicanálise*. São Paulo: Edições Sobornost, 2007b. 1 DVD.

SARTI, Cynthia Andersen. O jovem na família: o outro necessário. In: NOVAES, Regina & VANNUCHI, Paulo (org.) *Juventude e Sociedade: trabalho, educação, cultura e participação*. São Paulo: Editora Fundação Perseu Abramo, 2004.

SATO, Cristiane A. A cultura popular japonesa: animê. In: LUYTEN, Sonia M. Bibe (org). *Cultura pop japonesa*. São Paulo: Hedra, 2005.

SCHMIDT, Maria Luisa Sandoval. *Pesquisa participante: alteridade e comunidades interpretativas*. *Psicologia USP*, v. 17, n. 2, jun. 2006.

SILVA, Maria do Carmo de Andrade. Formação e desenvolvimento da identidade sexual ou identidade de gênero. In: RIBEIRO, Marcos. *O prazer e o pensar: orientação sexual para educadores e profissionais da saúde*. Vol. 1. São Paulo: Editora Gente: Cores – Centro de Orientação e Educação Sexual, 1999.

TAVARES, Roseane Moreto. Aspectos psicológicos. In: RIBEIRO, Marcos. *O prazer e o pensar: orientação sexual para educadores e profissionais da saúde*. Vol. 1. São Paulo: Editora Gente: Cores – Centro de Orientação e Educação Sexual, 1999.

VAISBERG, Tânia Maria José Aiello. A arte e o viver criativo no pensamento de Winnicott. In: *Arte e cultura: estudos interdisciplinares II*. SEKEFF, Maria de Lourdes & ZAMPRONHA, Edson S. (org). São Paulo: Annablume, 2002.

VELHO, Gilberto. Juventudes, projetos e trajetórias na sociedade contemporânea. IN: in: ALMEIDA, Maria Isabel Mendes de & EUGENIO, Fernanda (org). *Culturas jovens: novos mapas do afeto*. Rio de Janeiro: Editora Jorge Zahar: 2006.

VERGUEIRO, Waldomiro. A pesquisa em quadrinhos no Brasil: a contribuição da universidade. In: LUYTEN, Sonia M. Bibe (org). *Cultura pop japonesa*. São Paulo: Hedra, 2005.

VAISBERG, Tânia Maria José Aiello. *Ser e fazer: interpretação e intervenção na clínica winnicottiana*. *Psicol. USP*, São Paulo, v. 14, n. 1, 2003. Disponível em: <http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0103-65642003000100007&lng=en&nrm=iso> Acesso em: 22 de julho de 2008.

VAISBERG, Tânia Maria José Aiello. & MACHADO, Maria Christina Lousada. *O Gesto do Sonhador Brincante*, 2005. Disponível em: <www.estadosgerais.org/encontro/IV/PT/php> Acesso em: 22 de julho de 2008.

WINNICOTT, Donald W. (1953). “O brincar”. In: *O brincar e a realidade*. Trad. Abreu, José Octávio de Aguiar & Nobre, Vanede. Rio de Janeiro: Imago Editora Ltda, 1975.

_____. (1961). “Adolescência: transpondo as zonas das calmarias”. In: *A família e o desenvolvimento individual*. Trad: Cipolla, Marcelo Brandão. 3. ed. São Paulo: Martins Fontes, 2005.

_____. (1963). “O desenvolvimento da capacidade de envolvimento”. In: *Privação e delinqüência*. Trad: Álvaro Cabral. 4. ed. São Paulo: Martins Fontes, 2005.

_____. (1967) “A localização da experiência cultural”. In: *O brincar e a realidade*. Trad: Abreu, José Octávio de Aguiar & Nobre, Vanede. Rio de Janeiro: Imago Editora Ltda, 1975.

WINNICOTT, Donald W. (1968a). “A imaturidade do adolescente”. In: *Tudo começa em casa*. Trad: Sandler, Paulo. 4. ed. São Paulo: Martins Fontes, 2005.

_____ (1968b). “Conceitos contemporâneos de desenvolvimento adolescente e suas implicações para a educação superior”. In: *O brincar e a realidade*. Trad: Abreu, José Octávio de Aguiar & Nobre, Vanede. Rio de Janeiro: Imago Editora Ltda, 1975.

WINNICOTT, Donald W (1970). “Vivendo de modo criativo”. In: *Tudo começa em casa*. Trad: Sandler, Paulo. 4. ed. São Paulo: Martins Fontes, 2005.

WINNICOTT, Donald W. (1975). “O lugar em que vivemos”. In: *O brincar e a realidade*. Trad: Abreu, José Octávio de Aguiar & Nobre, Vanede. Rio de Janeiro: Imago Editora Ltda, 1975.

WINNICOTT, Donald W. (1975b). "A criatividade e suas origens". In: *O brincar e a realidade*. Trad: Abreu, José Octávio de Aguiar & Nobre, Vanede. Rio de Janeiro: Imago Editora Ltda, 1975.

Livros Grátis

(<http://www.livrosgratis.com.br>)

Milhares de Livros para Download:

[Baixar livros de Administração](#)

[Baixar livros de Agronomia](#)

[Baixar livros de Arquitetura](#)

[Baixar livros de Artes](#)

[Baixar livros de Astronomia](#)

[Baixar livros de Biologia Geral](#)

[Baixar livros de Ciência da Computação](#)

[Baixar livros de Ciência da Informação](#)

[Baixar livros de Ciência Política](#)

[Baixar livros de Ciências da Saúde](#)

[Baixar livros de Comunicação](#)

[Baixar livros do Conselho Nacional de Educação - CNE](#)

[Baixar livros de Defesa civil](#)

[Baixar livros de Direito](#)

[Baixar livros de Direitos humanos](#)

[Baixar livros de Economia](#)

[Baixar livros de Economia Doméstica](#)

[Baixar livros de Educação](#)

[Baixar livros de Educação - Trânsito](#)

[Baixar livros de Educação Física](#)

[Baixar livros de Engenharia Aeroespacial](#)

[Baixar livros de Farmácia](#)

[Baixar livros de Filosofia](#)

[Baixar livros de Física](#)

[Baixar livros de Geociências](#)

[Baixar livros de Geografia](#)

[Baixar livros de História](#)

[Baixar livros de Línguas](#)

[Baixar livros de Literatura](#)
[Baixar livros de Literatura de Cordel](#)
[Baixar livros de Literatura Infantil](#)
[Baixar livros de Matemática](#)
[Baixar livros de Medicina](#)
[Baixar livros de Medicina Veterinária](#)
[Baixar livros de Meio Ambiente](#)
[Baixar livros de Meteorologia](#)
[Baixar Monografias e TCC](#)
[Baixar livros Multidisciplinar](#)
[Baixar livros de Música](#)
[Baixar livros de Psicologia](#)
[Baixar livros de Química](#)
[Baixar livros de Saúde Coletiva](#)
[Baixar livros de Serviço Social](#)
[Baixar livros de Sociologia](#)
[Baixar livros de Teologia](#)
[Baixar livros de Trabalho](#)
[Baixar livros de Turismo](#)