

UNIVERSIDADE DE SÃO PAULO
ESCOLA DE COMUNICAÇÕES E ARTES
DEPARTAMENTO DE INFORMAÇÃO E CULTURA

MILENE LEE

O ESTEREÓTIPO DO BIBLIOTECÁRIO NA CULTURA POP JAPONESA: uma
análise da obra *Library War* e do videogame *Kakureza Library*

São Paulo
2023

MILENE LEE

O ESTEREÓTIPO DO BIBLIOTECÁRIO NA CULTURA POP JAPONESA: uma
análise da obra *Library War* e do videogame *Kakureza Library*

Trabalho de Conclusão de Curso
apresentado ao Departamento de
Informação e Cultura, da Escola de
Comunicação e Artes da Universidade de
São Paulo como requisito para a obtenção
do título de Bacharel em Biblioteconomia.

Orientadora: Prof. Dra. Asa Fujino

São Paulo
2023

Autorizo a reprodução e divulgação total ou parcial deste trabalho, por qualquer meio convencional ou eletrônico, para fins de estudo e pesquisa, desde que citada a fonte.

Catálogo na Publicação
Serviço de Biblioteca e Documentação
Escola de Comunicações e Artes da Universidade de São Paulo
Dados inseridos pelo(a) autor(a)

Lee, Milene

O estereótipo do bibliotecário na cultura pop japonesa: uma análise da obra Library War e do videogame Kakureza Library / Milene Lee; orientadora, Asa Fujino.
- São Paulo, 2023.
126 p.: il.

Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação) -
Departamento de Informação e Cultura / Escola de
Comunicações e Artes / Universidade de São Paulo.
Bibliografia

1. Bibliotecário. 2. Cultura pop japonesa. 3. Kakureza Library. 4. Library War. 5. Mangá. I. Fujino, Asa. II. Título.

CDD 21.ed. - 020

Elaborado por Alessandra Vieira Canholi Maldonado - CRB-8/6194

RESUMO

O objetivo da monografia é apresentar o estereótipo do bibliotecário presente na cultura pop japonesa, refletindo sobre a opinião da sociedade em relação à profissão. Justifica-se a relevância do tema pela carência de estudos – sejam nacionais ou internacionais – sobre como o estereótipo pode ou não afetar negativamente a percepção do profissional bibliotecário sobre sua própria área e pela importância de refletir sobre o seu papel na sociedade. A escassa literatura acadêmica sobre estudos asiáticos realizados na área demonstra o longo caminho que a academia necessita percorrer para melhor compreender aspectos da cultura japonesa que exercem influência na cultura ocidental e especialmente no Brasil. A pesquisa é de natureza exploratória, fundamentada na leitura do mangá *Library War* e do jogo *Kakureza Library*, acompanhado de uma revisão de literatura sobre o tema, para compreender se esses elementos da cultura pop japonesa trazem uma visão pejorativa ou podem contribuir de certa forma na nova imagem que o bibliotecário deve estabelecer no século 21.

Palavras-chave: Bibliotecário. Cultura pop japonesa. Kakureza Library. Library War. Mangá.

ABSTRACT

The objective of the monograph is to present the stereotype of the librarian present in Japanese pop culture, reflecting on society's opinion in relation to the profession. The relevance of the theme is justified by the lack of studies – whether national or international – on how the stereotype may or may not negatively affect the perception of professional librarian about their own area and the importance of reflecting on their role in society. The sparse academic literature on Asian studies carried out in the area demonstrates the long path that the academy needs go through to better understand aspects of Japanese culture that exert influence on Western culture and especially in Brazil. The research is of an exploratory nature, based on reading the manga *Library War* and the game *Kakureza Library*, accompanied by a literature review on the subject, to understand whether these elements of Japanese pop culture bring a pejorative view or can contribute in a certain way to the new image that the librarian must establish in the 21st century.

Keywords: Japanese pop culture. *Kakureza Library*. Librarian. *Library War*. Manga.

LISTA DE QUADROS

Quadro 1 – Termos e seus significados sobre estereótipos estabelecidos pelas autoras	20
Quadro 2 – Definição das patentes em <i>Library War</i>	62
Quadro 3 – Contagem e resumo dos dias em <i>Kakureza Library</i>	85

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Figura 1 – Declaração sobre a Liberdade das Bibliotecas	49
Figura 2 – Explicação sobre a MBA e a MBC (parte 1).....	51
Figura 3 – Explicação sobre o MBC e a MBA (parte 2).....	51
Figura 4 – Explicação sobre o MBC e a MBA (parte 3).....	52
Figura 5 – Explicação sobre o MBC e a MBA (parte 4).....	52
Figura 6 – Incidente de Hino (parte 1).....	54
Figura 7 – Incidente de Hino (parte 2).....	54
Figura 8 – Incidente de Hino (parte 3).....	55
Figura 9 – Incidente de Hino (parte 4).....	55
Figura 10 – Incidente de Hino (parte 5).....	56
Figura 11 – Incidente de Hino (parte 6).....	56
Figura 12 – As memórias de Kazuichi Inamine sobre Hino (parte 1)	57
Figura 13 – As memórias de Kazuichi Inamine sobre Hino (parte 2)	57
Figura 14 – As memórias de Kazuichi Inamine sobre Hino (parte 3)	58
Figura 15 – As memórias de Kazuichi Inamine sobre Hino (parte 4)	58
Figura 16 – As memórias de Kazuichi Inamine sobre Hino (parte 5)	59
Figura 17 – As memórias de Kazuichi Inamine sobre Hino (parte 6)	59
Figura 18 – Ordem das patentes miliares de <i>Library War</i>	60
Figura 19 – As patentes militares com a inclusão do <i>Private First Class</i>	61
Figura 20 – Explicação da insígnia Camomila (parte 1)	64
Figura 21 – Explicação da insígnia Camomila (parte 2)	64
Figura 22 – Explicação da insígnia Camomila (parte 3)	65
Figura 23 – Explicação da insígnia Camomila (parte 4)	65
Figura 24 – Iku Kasahara	67
Figura 25 – Kasahara não se conforma ao ouvir que os bibliotecários não são heróis	69
Figura 26 – O fim de <i>Library War</i> menciona que todos os bibliotecários são heróis	69
Figura 27 – Atsushi Dojo	70
Figura 28 – Dojo sendo rigoroso com Kasahara durante o período de provas de ranqueamento militar (<i>O Monstro</i>).....	71
Figura 29 – Dojo defendendo Kasahara do incidente da livraria (<i>O Herói</i>)	72
Figura 30 – Inquérito de Dojo devido ao incidente da livraria.....	72

Figura 31 – Asako Shibazaki.....	73
Figura 32 – Hikaru Tezuka	74
Figura 33 – Mikihisa Komaki	76
Figura 34 – Ryusuke Genda.....	77
Figura 35 – Kazuichi Inamine	78
Figura 36 – Interface do menu de <i>Kakureza Library</i>	81
Figura 37 – Interface do <i>Catalog Maker</i>	82
Figura 38 – Interface do <i>Search</i>	82
Figura 39 – Interface principal de <i>Kakureza Library</i>	83
Figura 40 – Imagem inicial de <i>Kakureza Library</i>	90
Figura 41 – Dia 1: Empréstimo e devolução de livros	91
Figura 42 – Dia 1: Usuário pergunta sobre título disponível no acervo da biblioteca	92
Figura 43 – Dia 1: Zoom da capa do título procurado na base de dados.....	92
Figura 44 – Dia 2: Moço menciona que esqueceu a carteirinha da biblioteca	93
Figura 45 – Dia 2: Continuação da figura 44.....	93
Figura 46 – Dia 2: Usuário retorna à biblioteca com sua carteirinha e os livros.....	94
Figura 47 – Dia 2: O usuário pergunta sobre livro com o termo <i>Lapse</i> no título.....	94
Figura 48 – Dia 4: Mãe e suas crianças visitam a biblioteca.....	95
Figura 49 – Dia 4: Pedido de um livro com um cachorro azul	95
Figura 50 – Dia 4: Chegada de e-mail a biblioteca.....	96
Figura 51 – Dia 4: Pedido de reserva de livro	96
Figura 52 – Dia 4: Resposta da biblioteca ao pedido da reserva	97
Figura 53 – Base de dados demonstrando a reserva do livro	98
Figura 54 – Dia 7: Usuário pergunta sobre o livro <i>Cotonolia</i> banido	99
Figura 55 – Dia 7: Pesquisa na base de dados sobre o termo <i>Cotonolia</i>	99
Figura 57 – Dia 7: Aviso da base de dados sobre a pesquisa do termo <i>Cotonolia</i> .	100
Figura 56 – Dia 7: Questionamento sobre a proibição	100
Figura 58 – Dia 8: Conversa alta entre usuários no ambiente da biblioteca	101
Figura 59 – Dia 8: Pedido do "bibliotecário" para que os usuários abaixassem o tom da voz.....	101
Figura 60 – Dia 8: Caixa de pesquisas da biblioteca.....	102
Figura 61 – Dia 8: Resultado da pesquisa	102
Figura 62 – Dia 8: Usuário traz os livros com sua carteirinha da faculdade	103
Figura 63 – Dia 8: Detalhes da carteirinha do usuário distraído.....	103

Figura 64 – Dia 8: Alerta sobre atraso de livro	104
Figura 65 – Dia 8: Título Memo Tips é o que está listado entre os atrasados	104
Figura 66 – Dia 8: E-mail de aviso de notificação de atraso de livro	105
Figura 67 – Dia 8: Takahiro Hayase retorna à biblioteca om o livro atrasado	105
Figura 68 – Dia 9: Usuário novo pergunta se pode pegar a carteirinha da biblioteca	106
Figura 69 – Dia 9: Formulário para requisito da carteirinha da biblioteca	106
Figura 70 – Dia 9: Documento extra utilizado no preenchimento das informações na base de dados.....	107
Figura 71 – Dia 9: Preenchimento das informações na base de dados	107
Figura 72 – Dia 9: Seto pergunta sobre a temática do Festival do Livro do Outono	108
Figura 73 – Dia 13: O usuário decide escolher um livro, no qual, estava emprestado	109
Figura 74 – Dia 13: O mesmo usuário pega outro livro do mesmo tema	109
Figura 75 – Dia 14: Usuário pergunta sobre livro e oferece o título e o número de chamada.....	110
Figura 76 – Dia 14: Identificação da obra na estante	110
Figura 77 – Dia 14: Livro encontrado e opções de seleção para confirmar a escolha	111
Figura 78 – Dia 14: O usuário agradece pela coleta do livro.....	111
Figura 79 – Dia 14: Menção da curadora Seto ao final do dia	112
Figura 80 – Dia 17: Ladrão interceptado por guarda da biblioteca”.....	113
Figura 81 – Dia 17: O ladrão menciona o motivo do roubo	113
Figura 82 – Dia 17: Menção da usuária sobre o papel da biblioteca.....	114
Figura 83 – Dia 20: Livro retornado a biblioteca com rasuras	115
Figura 84 – Dia 22: Flores de agradecimento dados pelo trabalho de 1 mês na biblioteca	116
Figura 85 – Dia 22: Agradecimentos de Seto (parte 1)	117
Figura 86 – Dia 22: Agradecimentos de Seto (parte 2)	117

SUMÁRIO

1	INTRODUÇÃO	13
1.1	Justificativa	14
1.2	Objetivos	16
1.2.1	Objetivo geral	16
1.2.2	Objetivos específicos	16
1.3	Metodologia	16
2	ESTEREÓTIPO	17
2.3	Características do estereótipo do bibliotecário	19
3	CULTURA POP E DE MASSA: O ENTENDIMENTO DA CULTURA POP JAPONESA.....	22
3.1	Cultura popular, cultura de massa e cultura pop: uma breve definição	22
3.2	A cultura pop japonesa: a origem e a importância na constituição de nação	24
3.3	As classes da cultura pop japonesa: a tríade mangá, animê e videogame.....	28
3.3.1	Animê	29

4	O UNIVERSO DO MANGÁ.....	30
4.1	O nascimento e desenvolvimento da arte japonesa	30
4.2	<i>Ukiyo-e</i> e Katsuhisa Hokusai: os primeiros passos para o molde do mangá moderno	32
4.3	As influências para o mangá moderno: do século 19 ao século 21	34
4.4	Osamu Tezuka e a revolução do mangá pós período das guerras do século 20 ao atual	36
5	O UNIVERSO DO VIDEOGAME NO JAPÃO	38
5.1	Uma breve história do videogame no Japão	39
5.2	O escasso referencial teórico da história do videogame do Japão e suas influências na cultura pop japonesa	45
6	LIBRARY WAR: BIBLIOTECÁRIOS COMO HERÓIS NACIONAIS E RESISTÊNCIA	48
6.1	“A Declaração sobre a Liberdade das Bibliotecas”, a Lei de Purificação da Mídia e o Incidente de Hino: crises e esperanças da liberdade de expressão	49
6.2	A hierarquia dos bibliotecários: patentes, a insígnia Camomila e as divisões administrativas.....	59
6.3	Os personagens de <i>Library War</i> e seus estereótipos.....	67
7	KAKUREZA LIBRARY: O JOGO EM QUE VOCÊ QUESTIONA A PROFISSÃO BIBLIOTECÁRIA EM AÇÃO	80
7.1	A interface de <i>Kakureza Library</i>	80
7.2	Os personagens em <i>Kakureza Library</i>	84
7.3	Os dias em <i>Kakureza Library</i>	84
7.1.1	Dias 1 e 2: conhecimentos básicos da ambientação do jogo	90
7.1.2	Dias 4, 6 e 7: a rotina da biblioteca e o mistério de Cotonolia.....	95
7.1.3	Dias 8 e 9: os dias mais atarefados na biblioteca	101
7.1.4	Dias 13 e 14: dias curtos de tarefas relevantes na biblioteca	109
7.1.5	Dia 17: livro roubado e biblioteca guardiã	113

7.1.6	Dias 20 e 22: finalização do período de trabalho em Kakureza	115
8	CONSIDERAÇÕES FINAIS	118
	REFERÊNCIAS	122

1 INTRODUÇÃO

Observar os elementos da cultura pop nos possibilita perspectivas de análise sobre como a sociedade encara certos eventos ou pessoas. Um bom exemplo desse olhar diferenciado é quando observamos a concepção de imagens, pessoas ou eventos baseados em apenas um olhar bastante simples e que não condiz com a realidade vivenciada. Esse é o estereótipo cuja função é captar símbolos e transformá-los em imagens de fácil compreensão, mesmo que sendo uma interpretação não factível da situação.

O estereótipo presente em outras culturas pop também sofre interpretações diversas por conta da localidade, na qual estas se encontram. Eles podem se manifestar em diferentes níveis e um exemplo bastante evidente disso é a cultura pop japonesa que transforma os estereótipos em extremos que podem se assemelhar a exemplos próximos do mundo real a elementos imaginários que combinam a criatividade e a poética dos japoneses. Esse extremismo tem raízes no modo como a arte japonesa foi se transformando até chegar ao que vemos nos dias de hoje.

Os melhores exemplos dessa transformação artística estão presentes nos mangás¹ e nos videogames, objetos importantes para a cultura pop japonesa e que representam parte dessa cultura aos olhos do Ocidente. Com esses exemplos, diversas obras e jogos conseguiram retratar o cenário das bibliotecas e dos bibliotecários que estão presentes de diferentes formas. A obra *Library War* e o jogo *Kakureza Library* demonstram essa diferença notória do olhar estereotipado do bibliotecário e são exemplos que conseguem aproximar o olhar do público estrangeiro para a visão do Japão.

Os estudos relacionados à imagem do bibliotecário nas diversas mídias e literaturas passaram a ser mais frequentes quando associados a estudos ligados a cultura pop, ou seja, um assunto que ainda é bastante recente na academia, embora não desconhecido. A proposta da temática surge da necessidade de inserir a Biblioteconomia em estudos que relacionam a temática asiática, com os estudos da cultura pop recentes e que consideramos relevantes, uma vez que apresentam uma visão do cotidiano da sociedade e têm potencial para impactar na visão das pessoas perante a multiplicidade cultural vivida numa época de globalização e de intensificação

¹ “Desenho simples, humorístico e exagerado. Caricatura ou sátira social. Sequência de imagens que formam uma história: ‘Comics’” (KOYAMA-RICHARD, 2022, p. 7)

tecnológica que estão presentes em torno dessa temática, bem como o impacto da visão da sociedade sobre a profissão bibliotecária, através do estudo das mídias selecionadas para este trabalho.

1.1 Justificativa

O Brasil tem uma aproximação grande com o Japão, devido a várias razões históricas que trouxeram imigrantes ao país, contribuindo para a consolidação da cultura nipo-brasileira no Brasil. Esta influência inclui produtos da cultura pop japonesa, uma vez que ela é parte do “*soft power*”² do Japão na divulgação da sua cultura e costumes para o mundo. De fato, a customização da cultura japonesa em outras culturas é o que a torna uma cultura de olhar único ao público ocidental, pois ela permanece muito próxima às raízes do seu país de origem e que ainda contém preferências locais das origens dos imigrantes (SATO, 2007, p. 14 apud CARVALHO, 2007, p. 9).

O mangá e os videogames se tornaram produtos importantes da transmissão da cultura pop japonesa como parte da tradição importada ao Brasil. Carvalho (2007, p. 23) menciona o mangá como uma forma complexa de compreender as tensões cotidianas, de forma criativa, em um mundo competitivo e exigente, por parte da sociedade. Apesar de não mencionar o videogame em seu trabalho, o mesmo segue a linha de pensamento de Carvalho: de tornar o cotidiano mais interessante, através de narrativas inovadoras.

Com isso, assim como todo produto originado da cultura popular, ele também perpassa por vários arquétipos e estereótipos – sendo o último sempre visto de modo pejorativo – quando se transforma no *kitsch*, estudado por Bosi (1973, p. 70), como a forma que a classe dominante tem de transformar a arte da cultura popular em algo exacerbadamente elegante e, assim, atingi-la de modo a torná-la “amada” e distante de seu estado original de arte para a classe proletarizada.

Quando pensamos no *kitsch* dentro dos elementos da cultura pop japonesa é, por exemplo, utilizar o cenário da biblioteca que sempre contém os extremos do estereótipo quer seja ambientada em cenários do cotidiano como a escola ou a própria

² O *soft power* é, segundo o Wikipedia ([s.d.], tradução nossa) uma estratégia política utilizada com outras nações, com o objetivo de atraí-las para o país se utilizando da cultura como chamariz e fixação da atenção para a nação implementando esta estratégia.

instituição biblioteca ou utilizando a biblioteca como um local associado ao elemento misterioso, sombrio ou “frio”, sendo o último associado a um estado de solidão e/ou de personalidade fria.

Não distante disso, o bibliotecário também tem a imagem associada à biblioteca, ou seja, biblioteca e bibliotecário não são dois objetos de características diferentes, mesmo sendo local e profissão, mas são tratados de maneiras semelhantes e quando as condições criadas permitem isso, praticamente iguais.

Sendo assim, a figura do bibliotecário é associada, numa primeira instância como uma figura fundamentalmente ligada ao silêncio e a velha rabugenta, como parte do estereótipo mencionado por Cardoso; Nunes (2018 apud Silva, 2018, p. 13) ; na segunda instância, o bibliotecário também pode ser associado ao universo criativo e imaginário, dado ao modo como os japoneses se utilizam da arte – neste caso, analisando o mangá - para contar situações cotidianas, de modo criativo, como mencionado anteriores, por Carvalho (2007).

O olhar da Biblioteconomia tem mudado ao longo do tempo para estudar vertentes que se aproximem dos estudos de gênero, raça e sexualidade, devido a várias mudanças na sociedade que demandam reflexões no modo como a academia e a prática profissional devem contribuir com tais mudanças e se reinventar como teoria e prática. Estudos da Biblioteconomia com relação a temáticas asiáticas não têm sido predominantes no Brasil – dada a pouca literatura em língua portuguesa utilizada neste trabalho – e nem nos estudos internacionais, e muito menos pesquisas sobre como a profissão bibliotecária é retratada na sociedade, sem que esta seja associada somente ao próprio ambiente de trabalho, o que também traz outro problema aos estudos da Biblioteconomia ao não aproximar o universo acadêmico com o cotidiano das pessoas.

No levantamento bibliográfico deste trabalho ficou evidente que há estudos, tanto brasileiros, quanto internacionais, sobre a retratação do bibliotecário, porém, não há muitos estudos sobre como essa retratação pode contribuir para solidificar estereótipos da profissão, com impactos negativos sobre a prática profissional e o próprio local de trabalho e que poderiam ser repensados a partir dessas mídias que poderiam ouvir os próprios profissionais e essa retratação também pode ser uma forma do bibliotecário se reinventar para conseguir valorizar-se a si próprio perante ao público.

1.2 Objetivos

O trabalho visa refletir sobre o estereótipo da profissão bibliotecária na cultura pop japonesa e foi delineado a partir do objetivo geral e específico.

1.2.1 Objetivo geral

- Investigar como o estereótipo da profissão bibliotecária se apresenta dentro da cultura pop japonesa, uma vez que é retratado de diversas formas e pode contribuir para solidificar certas figuras estereotipadas famosas: a senhora com um coque e que pede silêncio ou transformá-la em uma figura mística, quase como uma super-heroína. Visa também estudar o bibliotecário do ponto de vista étnico-cultural, salientando as diferenças de como encaramos a profissão de uma forma geral.

1.2.2 Objetivos específicos

Em complemento aos objetivos gerais:

- Discutir a questão do estereótipo e o seu impacto para a profissão bibliotecária;
- Identificar como a cultura japonesa enxerga a profissão do bibliotecário e suas relações com a cultura pop e a consolidação do estereótipo;
- Contextualizar a cultura asiática como forma de diversificar o diálogo da Biblioteconomia para além da cultura eurocêntrica e norte-americana, muito influentes no cenário brasileiro.

1.3 Metodologia

A pesquisa pressupõe realizar uma análise da bibliografia selecionada e analisar duas obras que estão ligadas ao universo da cultura pop japonesa: o mangá e os videogames – neste caso, *Kakureza Library* como jogo online. Em *Library War* realizou-se a leitura dos 15 volumes da obra, através do site de mangás Bato.to, em inglês, selecionando as imagens de certos eventos para a análise. *Kakureza Library* foi selecionado dentre os jogos filtrados pelo termo “library” da loja virtual *Steam* e,

utilizando a técnica de *screenshot*, durante o período de jogo, para salvar as imagens dos eventos ocorridos.

A pesquisa é de caráter qualitativo e método indutivo, de acordo com Silva Neto, Jardim, Otani (2018, np), ou seja, fundamentado na análise do material bibliográfico e dos objetos de estudo para se realizar a estruturação teórica. O critério utilizado para escolher o mangá e o jogo se baseou na procura de materiais que pudessem mostrar um lado que se aproximasse do trabalho tradicional do bibliotecário até o extremo de um dos arquétipos na cultura japonesa que, no caso, observa o bibliotecário dentro de um cenário de guerra.

Apesar de *Library War* consistir numa versão animada, não foi utilizada como o objeto principal do estudo e sim, a versão do mangá, já que a versão *light novel*³ não está disponível em outras línguas, mas comporta a mesma versão. No caso do jogo *Kakureza Library*, contém uma simulação básica de como o funcionário da biblioteca que realiza o atendimento deve operar durante o jogo realizando outras funções no decorrer dos dias do jogo.

Pretende-se demonstrar com a análise da obra e com o jogo, como o bibliotecário é visto na sociedade japonesa, observando a profissão e como ela é vista comumente na cultura do país, além de observar como o estereótipo da profissão e da biblioteca se desenvolvem e se consolidam no imaginário do público japonês e o que isso traz de significado para a própria comunidade.

2 ESTEREÓTIPO

Pensar na figura do bibliotecário, ou sendo mais específica, no seu estereótipo, é fundamental para entendermos a atuação deste no mercado de trabalho ou em outras áreas em que este profissional se insere. A imagem do profissional bibliotecário nos ajuda a compreender a percepção do público e do não público que vai muito além de uma questão física, mas simbólica e de significação ao usuário que o vê.

³ É uma obra, especialmente para o público jovem adulto, com ilustrações em estilo mangá e que, posteriormente, possuem chances de ganharem animações. Sua principal diferença com o livro está no formato de publicação: enquanto o primeiro publica todo o conteúdo, a *light novel* pode variar seu modo de publicação, sendo comum, a publicação dos capítulos em revistas e, após um tempo, os capítulos serem compilados em formato *light novel*. (WIKIPEDIA, [s.d.], tradução nossa)

De acordo com o dicionário Michaelis (2023), o termo *estereótipo*⁴ possui quatro definições bastante semelhantes entre si:

“4 FIG Aquilo que se amolda a um padrão fixo ou geral; 5 FIG Esse padrão formado de ideias preconcebidas, resultado da falta de conhecimento geral sobre determinado assunto; 6 FIG Imagem, ideia que categoriza alguém ou algo com base apenas em falsas generalizações, expectativas e hábitos de julgamento. 7 FIG Aquilo que não possui originalidade; banalidade, chavão, lugar-comum.” (MICHAELIS, [s.d.]).

O histórico sobre o estereótipo da profissão considera que ele tenha surgido como “uma resposta a uma necessidade social, não ao desejo de indagar sobre a realidade como a física, a biologia ou ao de aplicar conhecimentos prévios como a medicina e a arquitetura, por exemplo” (ROGGAU, 2006, p. 19, tradução nossa). Esta necessidade social citada pelo autor estava ligada a uma ideia de conservação e de preservação dos manuscritos, como forma de proteger a memória física de uma civilização.

Roggau (2006 p. 19, tradução nossa) também menciona que a profissão acabou nascendo sem possuir o prestígio acadêmico, sendo rotulada como uma atividade de menor importância comparada a outros trabalhos. Os trabalhos ligados ao estudo da natureza e do pensamento humano como o caso da astronomia, a filosofia e a filologia ficavam sob a guarda dos bibliotecários, pois, segundo Roggau (2006, p. 19, tradução nossa) o objetivo inicial era o de realizar apenas a guarda de manuscritos.

Com a consolidação da profissão do bibliotecário e dos cursos de Biblioteconomia, houve maior reconhecimento da profissão que “não era apenas educativa e social, mas também, uma posição intelectual no seu próprio campo, tanto científico, quanto literário, o que lhe forneceu uma posição de prestígio” (ROGGAU, 2006, p. 19, tradução nossa).

No cenário do século 21, os cursos de Biblioteconomia foram se adaptando de acordo com a demanda do mercado de trabalho, especialmente por conta das Tecnologias de Informação e Comunicação (TIC). Para Rocha (2011 apud Santos; Gomes; Faria, 2014, p. 79), mesmo com o desenvolvimento tecnológico crescente, os

⁴ “Perpetuado em vários lugares os estereótipos estão presentes na arte e na literatura, como clichês e aparecendo sob a forma de personagens ou situações previsíveis [...] existem ainda numerosos estereótipos regionais, [...] estereótipo profissionais, [...] sendo usado em alguns casos com um sentido negativo ou pejorativo, originários da falta de conhecimento sobre um determinado grupo ou pessoa.” (SILVA, 2018, p. 18-19)

bibliotecários têm muito atrelados à sua atuação, a guarda do livro como o material que o conecta à sua figura, o que torna essa jornada um caminho convencional na graduação e há uma necessidade de se romper esta barreira solidificada do livro, leitor assíduo e com uma grande inteligência.

Já Milanesi (2002 apud Silva, 2018, p. 16) observa que o bibliotecário sempre é visto como alguém que facilita o caminho aos livros ou, aquele que guia o usuário no exercício de ajudá-lo na sua busca, porém, o perfil de alguém silencioso, detalhista, organizado, o torna uma figura assustadora que dificulta o primeiro contato, tanto com a profissão quanto o próprio local, independente da unidade de informação em que se trabalha.

O estereótipo do bibliotecário, de fato, tem vários vínculos com a sua figura física, mas também há um olhar voltado para suas ações, pois, apesar de fixar ideias errôneas a respeito de uma profissão, o estereótipo também tem valor simbólico ao fazer parte do imaginário do senso comum da sociedade.

2.3 Características do estereótipo do bibliotecário

Todas as profissões não estão imunes a estereótipos, pois é a partir deles que se constrói o imaginário do senso comum. No caso da profissão do bibliotecário, há um padrão bastante conhecido e muito utilizado:

“O bibliotecário como outras profissões, teve seu perfil estereotipado seja como de gênero, comportamento, de imagem física, no imaginário popular, associando a mulheres, em geral idosas e, especialmente, com dois adereços principais, que são os indefectíveis óculos e o famigerado coque nos cabelos, além de uma postura geralmente desfavorável e pouco receptiva para os usuários, provavelmente em gesto que indique um enfático pedido de silêncio.” (WALTER; BAPTISTA, 2007, p. 30 apud SILVA, 2018, p. 18).

O padrão apontado pelos autores é o primeiro estereótipo estudado por Silva (2018), partindo do argumento de Grogan (1995, p. 12) sobre a bibliotecária que trabalha no serviço de referência e que é rabugenta, que usa óculos e, com uma personalidade bastante retraída. Partindo dessa primeira observação, nós percebemos que essa ideia parte do fato de a Biblioteconomia ser uma profissão majoritariamente feminina⁵ e associada a características consideradas como

⁵ Silva (2019, p. 19), para justificar a questão de as mulheres serem, em grande maioria, o gênero predominante da área envolvem questões históricas: a partir das ideias de Rocho (2007) e Smit (1982) de que a biblioteca era um local em que se exigia pouco esforço físico e sua remuneração era

negativas no mundo profissional como: timidez; rabugenta; uso de óculos para demonstrar intelecto; idade, pois o uso da característica *rabugenta* tem uma associação forte com a idade da mulher; em alguns casos, uma fixação por organização; e uma postura rígida.

Quando pensamos no público masculino, a autora Baxter (2014, p. 51, tradução nossa) descreve que para os bibliotecários, a questão de gênero e sexualidade são um problema, visto que a profissão ainda é dominada pelo gênero feminino, o que equivale parcialmente a preconceitos ligados a um estereótipo mais superficial, que exclui outras características que envolvem ações ou até mesmo, emoções.

A autora Baxter (2014) e o website *Book Riot* (2020) categorizaram alguns estereótipos e os definiram, de acordo com estudos acadêmicos e de opiniões pessoais. No quadro abaixo, estão o nome dos termos e de suas definições-chave de como esses estereótipos são classificados por cada um. Como legenda, utilizaremos [B] para o sobrenome da autora Baxter e [BR] como as iniciais do website *Book Riot*. Também serão mantidas as versões originais dos termos, para preservar a ideia dos autores:

Quadro 1 – Termos e seus significados sobre estereótipos estabelecidos pelas autoras

Termo utilizado para definir o estereótipo	Definição dos termos
• The Shusher [BR] = “O Shhhdor” • The Frumpy Shusher [B] = O “Shhhdor” Desleixado	• O estereótipo mais comum e o mais citado entre os estereótipos da profissão bibliotecária, é conhecido pela sua característica da onomatopeia “shh”, para pedir silêncio. As duas fontes citam que, além do silêncio, o modo de expressão – como a cara rabugenta e o uso de óculos – também é o que compõe a ideia do arquétipo
• The Frumpbarian Spinster [BR] = A Desleixada Solteirona • The Woman [B] = A Mulher • The False [B] = A Falsa	• Este estereótipo está ligado a uma questão sexista, pois envolve diretamente a imagem da mulher. O <i>Book Riot</i> menciona exemplos

extremamente baixa. Além disso, o Brasil e o Estados Unidos compartilham um estigma social semelhante com relação à função da mulher na sociedade, no século 20, em que as mulheres casadas não se inseriam no mercado de trabalho e eram deslocadas de realizar outras funções; já mulheres que conquistaram o espaço no mercado de trabalho, essas eram caracterizadas como pessoas fora do padrão de mulheres do lar como uma forma de exclusão dessas mulheres na sociedade, de maneira geral.

	que conectam características físicas e intelectuais como uma ameaça ao ego do homem. Já a autora Baxter subdividiu a categoria denominada “A Mulher” em duas: <i>The Mouse</i> (A Rata) – como alguém de característica mansa; <i>The Perfectly Prim and Proper</i> (A Perfeitamente Formal e Apropriada) – como alguém que segue uma vida bastante restrita e que necessita de controle em todas as ações que ela realiza. A categoria <i>The False</i> (A Falsa), apesar de não ser uma questão que envolva especificamente mulheres, ela também as atinge por criar estereótipos com conotações pesadas e exageradas como o preconceito.
<i>The Angry Book Monster</i> [BR] = O Monstro de Livros Raivoso <i>The Monster</i> [B] = O Monstro	Este estereótipo é considerado o mais agressivo dos estereótipos mencionados pelos autores, pois como o próprio nome menciona, o objetivo é afetar a imagem do bibliotecário ao ligar com uma imagem grotesca e/ou monstruosa. O site Book Riot liga esse estereótipo a ações brutas e a autora Baxter divide sua opinião entre algo caricato e grotesco.
<i>The Hero</i> [B] = O Herói = <i>The Guardian</i> [B] = O Guardião	Os dois últimos estereótipos mencionados pela autora Baxter são semelhantes e, neste caso, serão colocados com a mesma definição: os dois estereótipos ligam o bibliotecário a uma figura salvadora, aquela que detém um conhecimento para se chegar no objetivo esperado. Em alguns casos, o termo “herói” também é referido ao mundo fantasioso, do herói que salva as pessoas de algum perigo eminente.

Fonte: Baxter (2014, tradução nossa); Book Riot (2020, tradução nossa).

Apesar dos estereótipos demonstrados no quadro acima, nós percebemos que eles são importantes para se compreender como a sociedade construiu essa percepção da profissão, além das próprias questões históricas e sociais que a

constituiu. Kussler (2016, p. 33) menciona a necessidade de a profissão do bibliotecário se adaptar às novas tecnologias, pois somente com isso, novas constituições da imagem do bibliotecário serão construídas, possibilitando assim, uma nova identidade que não seja necessariamente, algo pejorativo.

3 CULTURA POP E DE MASSA: O ENTENDIMENTO DA CULTURA POP JAPONESA

Definir o termo “cultura” é um grande desafio que enfrenta uma pluralidade de significados, de acordo com a área do conhecimento estudada. Um exemplo é a autora Eclea Bosi (1973, p. 53), em sua obra *Cultura de massa e cultura popular: leitura de operários* que analisa a cultura em dois pontos importantes: a massa, ou seja, aquela em que se julga uma sociedade que não é crítica e/ou criativa para romper com a homogeneidade de um senso comum; e o popular como algo que faz parte da vida do proletariado em produzir uma cultura que seja capaz de dialogar e despertar o lado questionador desse indivíduo, mas que é interpretada como uma língua erudita, devido a essa capacidade de produção racional. que lhe fora capaz de produzir.

A definição feita pela autora, no parágrafo acima, é apenas uma das diversas formas de encarar o tema da “cultura” que será utilizada como uma base inicial que norteará, não somente as definições de “cultura popular” e “cultura de massas”, mas também fará um diálogo com o tema de “cultura pop” e, por consequente a “cultura pop japonesa”, pois a compreensão básica desses três termos é essencial para o entendimento da constituição da cultura pop japonesa, e devido ao escasso referencial teórico – nacional ou internacional – sobre o assunto da cultura pop japonesa há pouco diálogo entre esses três termos, o que dificulta na construção do projeto de nação que a cultura pop japonesa realiza no Japão.

3.1 Cultura popular, cultura de massa e cultura pop: uma breve definição

Como mencionado anteriormente, a obra de Eclea Bosi (1973), nomeado *Cultura de massa, cultura popular, cultura operária*, tem um impacto importante na definição sobre o entendimento da “cultura popular” e da “cultura de massas.”. O foco deste capítulo é compreender como um dos pontos da cultura de massa, vistos na

ótica da autora utilizando-se Adorno e Morin, seria uma massificação dela própria, a partir de “uma realidade cultural estruturada a partir de relações internas no coração da sociedade.” (BOSI, 1973, p. 53). Ela seria, portanto,

“[...] A ‘*midcult*’⁶ tem-se por séria e digna. Ela cultua certos valores: a aparência bem composta e, sempre que possível, brilhante; desenha o grosseiro, embora ame o pitoresco, o picante; em letra impressa, ou na película filmada, uma projeção dos seus ideais de progresso e de liberdade. Estilisticamente, a literatura ‘*midcult*’ se constrói sobre padrões de um realismo até certo ponto tradicional, enquanto se aplicam fórmulas de um naturalismo brutal [...]. A ‘*midcult*’ tem-se por moderna liberal e cultiva certas veleidades de reformismo.” (BOSI, 1973, p. 67-68)

Para a definição do termo cultura popular, a autora menciona que “não é tarefa simples; depende da escolha de um ponto de vista e, em geral, implica tomada de posição.” (BOSI, 1973, p. 53), pois ela depende da formação da indústria cultural⁷ que acaba sendo parte na formação da cultura de massas, uma vez que ela impõe o que a cultura é definida pela indústria como uma forma de consumo instantâneo, sem que haja alguma “origem popular”, ou seja, “à medida que a indústria cultural substitui o folclore, ela procura dar a seus produtos, uma aura populista ou popularesca” (BOSI, 1973, p. 58). Esta afirmação também é vista com Atkins (2017, p. 28) que observa que a cultura popular tem uma definição como algo inferior, a partir do poder da elite que define seu status de arte, mas que apesar de sua negatividade, não é tão distante da arte elitizada, pois ambas servem ao propósito do olhar capitalista.

Numa tentativa para definir entre a arte criada pela cultura popular e pela indústria cultural, Bosi (1973, p. 55) menciona a importância do vínculo criador-comunidade, pois se compreende que há um traço de originalidade e de representatividade para ambas as partes, enquanto que a indústria cultural produz elementos que trazem pouco do criador e mais de um produto que foi meramente criado para servir apenas como algo estético.

O terceiro termo, “cultura pop” é baseado nas palavras da autora Nakamura (2013) que parafraseia o pop dito pela autora Sato como:

“Após a 2ª Guerra Mundial, o pop foi instrumento fundamental na formação de uma renovada e mais liberal identidade para o povo japonês, até então educado no raciocínio nacional-militarista no qual cada indivíduo era

⁶ Eclea Bosi utiliza o termo em inglês de “cultura de massa” para manter a origem do termo em si e produzir uma reflexão que a autora explora com a obra de Macdonald chamada *Against the American Grain*

⁷ A indústria cultural é um “complexo de produção de bens culturais, disseminados através dos meios de comunicação de massa, que impõe formas universalizantes de comportamento e consumo” (CUNHA, CAVALCANTI, 2008, p. 200)

orientado para ser um obediente soldado desde a mais tenra infância” (SATO, 2007, p. 15 apud NAKAMURA, 2013, p. 16).

A construção da cultura pop japonesa pela autora resgata essas ideias de “cultura popular”, “cultura de massas”, para se formar a ideia de cultura pop no país, pois parte da ideia de nação que precisava ser reconstituída após o período das duas Guerras Mundiais, o que viria com a recuperação e o crescimento econômico do país. Neto (2017, p. 13) observa que a cultura pop é um produto com finalidade de lucro e consumo, sendo parte da indústria cultural, mas também não deixa de ser uma modalidade artística de expressão, mesmo que atendendo as finalidades do mercado.

3.2 A cultura pop japonesa: a origem e a importância na constituição de nação

Para compreender o início da cultura pop japonesa é importante lembrar uma parte histórica que antecede os estudos sobre indústria cultural, do século 20. Nakamura (2013, p. 57-58) utiliza dois termos importantes para demarcar a noção de arte para os japoneses antes do século 20: *bijutsu* (美術) que corresponde ao termo “belas-artes” e *geijutsu* (芸術) que significa arte de uma forma mais geral, ou seja, abarca outras manifestações como, por exemplo, a dança, o teatro etc.

Os dois termos foram uma importação ao país quando este abriu suas portas para o Ocidente, em meados do século 19. Nakamura (2017, p. 57-58) menciona que o estabelecimento desses termos é fundamental, pois os japoneses não possuíam esta divisão sobre a ideia de “arte”, mas que esta falta de conhecimento não inferiorizava o movimento artístico do Japão. A noção da arte que os japoneses possuíam era de retratar o cotidiano das pessoas, especialmente das elites, parte que será abordada na temática sobre o mangá, do qual se debruçou e expandiu a arte japonesa devido à abertura do país, mencionado no começo da subseção.

O estabelecimento desses dois termos foi importante para destrinchar os conceitos de arte para os japoneses, pois:

“A inexistência de distinção entre arte superior e arte inferior proporcionou ao Japão um contexto cultural diferenciado que é essencial para que se possa refletir sobre o desenvolvimento da arte contemporânea japonesa.” (NAKAMURA, 2013, p. 58)

A Restauração Meiji e a abertura do país possibilitaram que o Japão pudesse receber o Ocidente, com o objetivo de “desenvolvimento da economia e da indústria, influências tecnológicas e culturais do exterior” (NAKAMURA, 2013, p. 61). Ao adentrar no século 20, o período entreguerras deu ao Japão, uma nova possibilidade de crescer como nação, a partir do projeto de educação no Período Meiji:

“Segundo Célia Sakurai (2008) com intuito de promover a educação primária às crianças houve grande importância na confecção de brinquedos centrados no público infantil no Japão. Bem sucedidos, os japoneses também teriam sido capazes de divulgá-los de forma eficiente a ponto de influenciar outros lugares pelo mundo fato que se tornou mais forte após a Segunda Guerra Mundial.” (NAKAMURA, 2013, p. 61).

Além da importância no fortalecimento educacional do país, o começo dos anos 1920 foi importante para a economia e a diplomacia: no início, o Japão começou a exportar seus produtos e se lançar no mercado de brinquedos infantis; posteriormente, segundo o Wikipedia ([s.d.], tradução nossa) a cultura e o fortalecimento da comunicação internacional foram utilizados como uma estratégia para lançar o Japão como uma grande potência militar-imperial que pudesse se equiparar aos países ocidentais, porém, a ideia foi abruptamente interrompida quando o mundo se viu enfrentando a Segunda Guerra Mundial.

No entanto, com a derrota do Japão na Segunda Guerra Mundial, o país se viu com problemas para se reestruturar devido às consequências do pós-guerra e, portanto, houve a necessidade de pensar estratégias que pudessem reerguer o país, uma vez que “a questão sobre utilizar a cultura e a comunicação midiática foi repensada novamente” (WIKIPEDIA, [s.d.], tradução nossa). A solução encontrada pelo Japão para resolver o problema da humilhante derrota contra os aliados era poder se inserir no “mundo do consumo” (SAKURAI, 2008, p. 342 apud NAKAMURA, 2013, p. 61).

A inserção do Japão – no qual se observa a importância da indústria cultural e o reestabelecimento da imagem japonesa ao mundo e à própria nação – no mercado consumidor que estava surgindo incluía, segundo Albuquerque e Urbano (2015 apud Nakamura, 2018, p. 25) desenvolver uma identidade cultural que acabou sendo influenciada, especialmente, pela presença estadunidense no mundo, e que acabava sendo agregada ao contexto da cultura japonesa de uma forma geral.

“Para que o Japão pudesse se reinventar e permitir que os outros pudessem enxergar suas verdadeiras cores, o país focou em projetar uma imagem nacional delimitada pela exportação atrativa de seus produtos culturais que

incluíam a animação, os programas de televisão, a música popular, filmes e a moda. A diplomacia pública queria permitir que outros países pudessem entender sua posição sobre diversos assuntos agindo diretamente nas pessoas desses países estrangeiros” (WIKIPEDIA, 2023, tradução nossa)

Na década de 1950, os japoneses começaram a evidenciar uma melhora na qualidade de vida e grande expansão na área econômica do país, pois o estabelecimento de uma identidade cultural e projetar a nação para o resto do mundo se fazia de grande importância. A solução mais viável, que ia ao encontro o barateamento da produção e de recursos do país, era transformar a indústria do entretenimento que, segundo o Wikipédia ([s.d.], tradução nossa), moveu a economia a uma nova direção, utilizando a tecnologia para valorizar outras indústrias, o que foi o caso da indústria de brinquedos⁸.

Outra indústria que se beneficiou desse crescimento do país foi a indústria do cinema, pois era, segundo Nakamura (2018, p. 35), uma fonte de entretenimento barata para as pessoas fatigadas das jornadas de trabalho. O filme *Gojira* (ゴジラ) ou pelo seu nome mais famoso, Godzila, retrata a dimensão simbólica.e, segundo a autora:

“[...] na década de 1950, o cinema também se desenvolveu. De qualquer forma, os reflexos da guerra ainda eram muitos fortes e constantemente eram representados em produções como Godzilla, ou Gojira (ゴジラ). Lançado como obra cinematográfica de ficção científica, em 1954, originalmente discute os temores e efeitos das bombas atômicas. O monstro gigante, que por vezes destruía e por outras salvava Tóquio, tornou-se sucesso de bilheteria com seus efeitos especiais, funcionando muito bem como entretenimento. que os japoneses necessitavam.” (NAKAMURA, 2018, p. 35)

O filme *Godzilla* mostra alguns pontos importantes sobre uma nação que tenta representar seus patriotas como heróis e aqueles que morreram por uma causa maior; a influência militar que o governo japonês criava para manter o espírito nacional e criticar políticas rígidas que caracterizavam um período bastante totalitário. Sendo assim, a ideia do filme era “mostrar a destruição de Tóquio e a bomba atômica que vitimizou o Japão durante a guerra, com o objetivo de ganhar da oposição durante o período” (WIKIPEDIA, [s.d.], tradução nossa). A concepção dos filmes japoneses do período pós guerra era basicamente criar ídolos ou ícones para que o povo japonês

⁸ É o modo como a indústria de brinquedos do Japão, após a Segunda Guerra Mundial favoreceu uma troca de favores em comum. Segundo o verbete do Wikipedia sobre a cultura pop japonesa ([s.d.], tradução nossa), o Japão produzia carros de brinquedo com metais, mas foram substituídos pelo uso de latas velhas, pois o uso de metal foi proibido e, assim, utilizando um material de menor custo e de produção rápida, a indústria conseguia fornecer comida para creches,

pudesse criar uma identidade e noção de pertencimento e a indústria do cinema começou a abranger um público diverso que ia desde crianças até adultos.

Nos anos 1960, o progresso da vida japonesa foi definido com o consumo de bens⁹, além do acontecimento das Olimpíadas de Tóquio, em 1964, que propiciou a projeção do país para o mundo. O Japão “se consolidou como o criador de tecnologia que muda a vida das pessoas comuns” (SAKURAI, 2008, p. 217 apud NAKAMURA, 2018, p. 36).

Após a década de 1960, os anos 70 foram um período bastante conturbado para o Japão, pois havia uma constante “agitação social e política” (NAKAMURA, 2013, p. 62-63), marcada pelos movimentos estudantis; movimentos políticos de orientação de esquerda e alas mais radicais da mesma; a questão da dominação norte-americana no país, o que acabou por despertar o trauma dos eventos do pós-guerra com o qual os japoneses ainda conviviam. O período fica em evidência, quando a autora Nakamura (2018) cita Igarashi sobre o sentimento dos anos 70, que apresenta um quadro de angústias e de cicatrizes que não foram curadas ao longo do tempo:

“[...] Ao analisar a literatura de Mishima e outros escritores, e também outras representações como Godzilla e seu corpo monstruoso, que representava os traumas de guerra, Igarashi traz as memórias do corpo, compreendido como portador de sentidos, buscando aquilo que a História não consegue abarcar, aquilo que fica silenciado e escondido pelo progresso, e como o corpo marcado do pós-guerra, apesar da recusa do olhar japonês, também é parte da identidade nipônica” (NAKAMURA, 2018, p. 37).

Os anos 80 foi quando o país se viu, novamente, em um período de estabilidade e crescimento, pois “temos tido contato com um Japão estilizado, predominantemente virtual e tecnológico¹⁰ que vem influenciando a estética e o comportamento ocidental” (NAKAMURA, 2013, p. 63). Diferente das outras décadas mencionadas, este período

⁹ A autora Nakamura (2018, p. 36) explica que o consumo de bens do Japão, para cada década, era definido por uma tríade de itens que continham a mesma letra inicial: nos anos 50, se utilizava o “S” para corresponder a *senpūki*, *sentakkie*, *suihanki* (ventilador, máquina de lavar roupa e panela elétrica de arroz); nos anos 1960 era a letra “K” para corresponder a *kā*, *kūrā* e *karāterebi* (carro, ar condicionado e televisão em cores); e, nos anos 1970 era a letra “J” para corresponder a *jūeri*, *jetto*, *jūtaku* (joias, avião – no sentido de viajar -, e casa própria)

¹⁰ Segundo Pedro (2022), a cultura pop japonesa da época se apropriou desse estilo futurístico que o Japão queria demonstrar ao mundo, com a ideia de inovação e de uma busca por prosperidade. Exemplo disso é a obra *Akira*, de Katsuhiro Otomo, que explora um lugar chamado Neo-Tokyo, devastada pela Terceira Guerra Mundial que culminou em uma briga de gangues pelas regiões abandonadas pelo governo. A obra mistura elementos da ficção científica com elementos da reconquista de um orgulho nacional, após a derrocada de um evento trágico, assim como foi o Japão após a Segunda Guerra Mundial.Í

é considerado importante, pois o marco tecnológico deixado pelo Japão é, segundo Nakamura (2018, p. 37), a criação de uma identidade cultural em que as empresas japonesas do ramo tecnológico puderam se apropriar das referências externas, incluindo a presença dos Estados Unidos, desde o pós-guerra, dando ao Japão, uma característica intrínseca na produção de seus bens e que lhe configurasse um item de valor nacional que agradasse o público interno e externo ao país.

Marcando a última década do século 20, a cultura pop japonesa nos anos 90 já enfrentava um período de maior estabelecimento em algumas áreas, em especial, os animês, as histórias em quadrinhos (mangá) e os videogames que se beneficiaram do crescimento dos anos 80. Nakamura (2018, p. 40) também menciona que a globalização foi fundamental para o Japão conseguir entrar no mercado internacional e permitir que houvesse um desenvolvimento tecnológico e um intercâmbio cultural maior do que nas décadas anteriores e que, geraria ao Japão, o seu *soft power* denominado de *Cool Japan* ¹¹ como a cultura pop do país sendo a grande exportadora do poder japonês em outras nações.

3.3 As classes da cultura pop japonesa: a tríade mangá, animê e videogame

Quando pensamos nas diversas formas de expressões ¹² da cultura pop japonesa, todas elas têm algo em comum: o fenômeno ganhou forma na virada do século 20 para o século 21. Albuquerque e Cortez (2015, p. 258) mencionam vários elementos como a moda, a música (chamada de *japanese pop* ou *j-pop*, na sua forma abreviada), os videogames e suas animações como uma atração mais chamativa a introdução da cultura japonesa, diferente dos produtos tradicionais como o quimono, o sumô, a culinária e outras modalidades que são configuradas como tradicionais, pois essas seriam produtos geridos da globalização e de todo processo da indústria cultural

¹¹ O termo *Cool Japan*, segundo o Wikipedia ([s.d.], tradução nossa) é utilizado pelo governo japonês para definir seu *soft power*, e um ato diplomático, visando a influência da cultura pop japonesa aem outras nações.

¹² Ao mencionar sobre a forma de expressão, há também outra interpretação que é o olhar sobre o termo *cultura pop japonesa*. A autora Nakamura (2018, p. 24) utiliza o *garaigo*, ou seja, palavra de língua estrangeira introduzida no japonês, como forma de demonstrar a evolução que ele acompanha e, no caso, os termos *poppu karuchaa* (ポップカルチャー), *nihon no poppu karuchaa* (日本のポップカルチャー) para definir os termos *Pop Culture* e *Japanese Pop Culture* e *taishū bunka* (大衆文化) é utilizado para cultura popular.

e dão uma configuração da modernidade, algo que as gerações que nasceram no berço da globalização acabam tendo um apreço maior que gerações passadas

Assim o mangá e o videogame foram selecionados como objetos de estudo neste trabalho e será mencionado brevemente o animê, pela sua relação próxima com ambos

3.3.1 Animê

O animê “é, ao lado dos mangás, um dos principais ramos da indústria cultural do Japão e forte meio de divulgação da cultura pop japonesa”. (NAKAMURA, 2018, p. 71). A importância dessa indústria começou com Osamu Tezuka, autor que será abordado no tópico sobre mangá, que buscava inovar a animação japonesa, por um modo que desse ao público infantil e juvenil, um respiro do período pós-guerra, além de pôr em prática, a imagem em movimento de fato, como é proposto pelo mangá.

A complexidade do animê é uma forma inovadora, do ponto de vista da arte japonesa, pois, segundo Napier (2001 apud Nakamura, 2018, p. 73), ele possui recursos das linguagens cinematográficas e fotográficas que tentam dialogar com artes mais tradicionais como o teatro kabuki, mantendo uma vanguarda – no caso, as artes japonesas originárias – e apresentando o futuro, no caso, as linguagens mencionadas.

A força que o animê representa é também visto por Nakamura, como uma grande vantagem de força política, comercial e, sobretudo, cultural:

“O animê também é um fenômeno genuinamente global, tanto como força comercial como cultural. Para o Japão, as animações desempenham um papel importante como produto cultural de exportação, elevando-o à posição de potência cultural. Investigar a força do animê como força de influência cultural no cenário globalizado é ainda mais fascinante do que limitar-se a analisar apenas os aspectos comerciais dos fluxos da cultura pop japonesa, pois é possível analisar a questão mais ampla da relação entre culturas globais e locais no início do século XXI.” (NAKAMURA, 2018, p. 73)

O animê compõe a cultura pop japonesa, mas também se integra ao cenário global, o que a torna interessante por desempenhar “um papel importante como produto cultural de exportação, elevando-o à posição de potência cultural” (BATISTA NETO, 2017, p. 28) acabando por unir públicos dos diversos nichos da cultura pop japonesa e influenciando nesses próprios nichos como parte da comercialização do próprio produto animê.

4 O UNIVERSO DO MANGÁ

Quando nos remetemos à questão da cultura pop japonesa, não podemos deixar de mencionar que o mangá é um dos itens mais representativos dessa cultura. Isto se deve pela constante presença das características humorísticas na arte japonesa que vão desde “caricaturas mais antigas, passando pelos rolos pintados e pelas estampas de brocados” (KOYAMA-RICHARD, 2022, p. 6) e que acabaram sendo refinadas em contos sobre a nobreza e, por fim, uma arte por quadros. A presença do elemento humorístico é o que possibilitou ao artista Katsuhisa Hokusai cunhar o termo “mangá” (漫画) – sendo *man* como algo executado de forma rápida ou involuntária e *gá* como desenho ou imagens – como a definição para histórias em quadrinhos japonesas que conhecemos nos dias atuais.

Para chegarmos aos dias atuais é preciso compreender como a arte japonesa se desenvolveu ao longo do tempo. Koyama-Richard (2022, p. 9) menciona a importância que o ser humano atribui à marca de sua presença nas grutas, muros, cerâmicas, como um registro de tradições – geralmente ligadas ao sagrado – e do estilo de vida que possam ser compartilhados por outros do mesmo grupo.

4.1 O nascimento e desenvolvimento da arte japonesa

Durante o período Nara – datado do século 8 – “a pintura japonesa se estabelece até se tornar, nos séculos seguintes (período Heian, do fim do século 8 ao XII), o reflexo da vida na corte.” (KOYAMA-RICHARD, 2022, p. 9). A arte era realizada em rolos denominados *emakimono* (絵巻物) ou *emaki* (絵巻) que foram uma tradição herdada dos chineses e que se adaptaram ao estilo e a técnica utilizada pelos japoneses. O motivo da utilização desses rolos era devido à facilidade de extensão do material que possibilitava a contação de histórias longas que tratavam de temas religiosos ou literários, que mostravam o cenário dos palácios ou de templos e de diferentes pontos de vista permitiam uma visão detalhada ou panorâmica das cenas ilustradas, o que tornava os rolos como diversas lentes de uma câmera fotográfica. Dessa forma, os emaki eram “narrativas de grandes batalhas ou de episódios históricos [...] eles constituem uma memória para as gerações que virão” (KOYAMA-RICHARD, 2022, p. 10)

Outros temas que eram presentes nos *emakimonos* são a vida cotidiana retratada nos rolos literários; a personificação de animais, outra tradição herdada dos chineses que utilizavam o zodíaco chinês, além de outros animais que não pertenciam ao zodíaco como, por exemplo, os gatos; a pintura do sobrenatural do ponto de vista japonês que demonstrava monstros com semelhanças com os mesmos da cultura ocidental. “Em sua origem, os *yōkai* eram a representação dos *oni*, equivalentes aos nossos demônios, e dos *tengu*, espécie de diabos, assim como raposas e serpentes, aos quais se atribuíam todo tipo de poderes mágicos.” (KOYAMA-RICHARD, 2022, p. 11).

Devido a essa herança marcante dos chineses no Japão, a linguagem também foi algo incorporado na cultura, principalmente a forma escrita, pois a língua chinesa se utiliza de desenhos ou representações – que conhecemos como os ideogramas – que se assemelhavam aos elementos da natureza ou de ações do cotidiano, algo que a arte japonesa pode assimilar e incorporá-la. Nakamura (2018, p. 55) explica o *kanji*, escrita chinesa herdada pelo povo japonês utilizada como base do idioma japonês; o *hiragana*, segundo o Wikipedia ([s.d.], tradução nossa) que é uma escrita propriamente japonesa e utilizada para palavras não previstas no alfabeto *kanji* ou que eram muito pouco utilizadas na primeira forma; e o *katakana*, também explicado por um verbete do Wikipedia ([s.d.], tradução nossa), como um alfabeto irmão do *hiragana* e que serve para a escrita sonora, onomatopaica e de estrangeirismo, não tendo relação alguma com a escrita do *kanji*.

A autora menciona que a escrita japonesa se diferencia do chinês devido à maneira como escrita e arte se tornaram únicas e se adaptaram ao retrato da sociedade japonesa da época:

“Alguns tipos de *kanji* conservam suas formas pictográficas, assemelhando-se muito com os objetos que representam (ROWLEY, 2004). Schodt (2012) atribui à escrita ideogramática, que une imagem e palavras, o desenvolvimento de uma predisposição dos japoneses às formas visuais de comunicação que determinaria o domínio da indústria dos mangás no Japão, porém podemos acrescentar à sua afirmação que, ao absorverem sutras budistas chineses, os japoneses acrescentavam desenhos à escrita textual aproximando-a do âmago da sociedade japonesa e esta associação entre imagem e verbo é distinta da questão ideogramática originariamente chinesa.” (NAKAMURA, 2018, p. 55)

A influência chinesa é fundamental para o desenvolvimento inicial da arte japonesa, pois é dela que a língua e o suporte foram absorvidos e colocados em materiais que pudessem ser transformados em memória e, assim, passar o

conhecimento a outras gerações. Essa influência torna-se menos aparente após o período Kamakura (séculos 10 e 12), pois o período teve um foco em realizar pinturas em rolos que contassem mais do próprio folclore japonês, além dos ensinamentos da religião budista para crianças sobre “representações do inferno que deveriam ser evitadas a todo custo.” (NAKAMURA, 2018, p. 62).

Após este período, o Japão passa por um dos períodos fundamentais na sua história, o período Edo, em que o país se viu num processo de construção de impérios importantes que também marcaram o período da arte japonesa da época.

4.2 *Ukiyo-e* e Katsuhisa Hokusai: os primeiros passos para o molde do mangá moderno

Koyama-Richard (2022, p. 18) comenta sobre o nascimento da cidade Edo (atual Tóquio) criada no período do império de Tokugawa Ieyasu (1512-1616). O desenvolvimento da cidade Edo se dava a um sistema de imposto criado pela família Tokugawa denominado “*sankin-kōtai* (参勤交代/参勤交替)” (KOYAMA-RICHARD, 2022, p. 18) cujo objetivo era obrigar os senhores com posse de terras a permanecerem por longas temporadas na cidade Edo, para que suas relações com o imperador pudessem ser estabelecidas politicamente e economicamente mantendo o controle sobre esses senhores.

Devido ao sistema semelhante do feudalismo na Europa, a sociedade japonesa definiu a sociedade Edo em quatro classes denominadas “*shinōkōshō*” (KOYAMA-RICHARD, 2022, p. 163) guerreiros (também conhecido como *samurais*), artesãos, comerciantes e os camponeses que acabavam também por se unir para conseguir se enriquecer. A classe considerada como burguesia era formada pelos comerciantes e os artesãos que, segundo KOYAMA-RICHARD (2022, p. 17-18) acabaram se enriquecendo, uma vez que ela respondia aos favores e serviços das relações da alta hierarquia – o imperador e seus membros próximos –, o que permitiu o acesso ao mundo das artes e da literatura que eram dadas apenas à nobreza.

O acesso à informação teórica e prática das artes praticadas deu origem ao *ukiyo-e* (浮世絵) que, segundo Nakamura (2018, p. 63) e Koyama-Richard (2022, p. 164) numa tradução literal para o português significa “retratos do mundo flutuante” e esses citados “mundos” era uma referência ao mundo ligado a diversão, ao chá, as

cortesãs, ou seja, uma passagem/transição para as pessoas entre os prazeres mundanos e efêmeros (*ukiyo*) e o mundo divino, no caso, remetendo à religião budista.

O *ukiyo-e* era feito em rolos verticais que, posteriormente, ganharam o formato de estamparias que acabaram sendo consideradas como xilogravuras para o Ocidente, porém, segundo a autora Nakamura (2018, p. 62) não havia distinção entre os formatos da pintura e da gravura no conceito da arte do mundo flutuante. Koyama-Richard (2022) complementa com a utilização múltipla das estampas para contar diversos temas do cotidiano japonês:

“A função da estampa era versátil. No aspecto publicitário, permitia dar a conhecer ou promover lojas de seda, de produtos de beleza, restaurantes, ou louvar os charmes das cortesãs das casas de prazer. Antes da invenção da fotografia, a estampa oferecia a possibilidade de adquirir o retrato dos atores de kabuki¹³ em destaque ou aqueles das mais belas cortesãs, que faziam circular a última moda em matéria de penteados, maquiagem ou quimonos. Meio de comunicação, ela divulgava atualidades ou receitas para curar certas doenças. De vocação pedagógica, servia às crianças no aprendizado da escrita e da leitura: “enciclopédia” em cores, essas ilustrações acompanhadas da palavra transcrita em kama (silábico) ou kanji (ideogramas) ensinava-lhes os nomes de vegetais, de animais, de objetos diversos, etc.” (KOYAMA-RICHARD, 2022, p. 38-40).

O *ukiyo-e* ficou conhecido também no Ocidente entre nações europeias como a Inglaterra e a França no fim do século 19 e conseguiu ganhar fama graças ao artista Katsuhisa Hokusai (1760-1849) que, segundo Koyama-Richard (2022, p. 64) ficou conhecido por realizar obras de retratos de atores, além de exceder em outros campos artísticos que não fossem somente o campo da pintura como a escultura, a estamparia, produção de manuais etc. Sua obra mais icônica dentre muitas foi *A grande onda em Kanagawa*, definida como a “quintessência da arte de Hokusai” (KOYAMA-RICHARD, 2022, p. 64)

Porém, foi o artista que cunhou o termo “mangá”, a partir de uma junção de mais de 300 desenhos feitos para o seu discípulo Maki Bokusen, numa obra intitulada como *A Manga*. Koyama-Richard (2022, p. 72) reforça a utilidade da obra – parte de uma coletânea de outras 14 obras denominada *Edebon Hokusai Manga (Mangá de Hokusai para aprender a desenhar)* – como um manual para seus discípulos e pessoas que continham a vontade de desenhar.

Como visto anteriormente, o *ukiyo-e* ganhou sua atenção aos olhos do Ocidente devido aos desenhos de Hokusai, e essa foi a oportunidade da arte japonesa

¹³ O teatro *Kabuki* é uma arte dramática popular que surgiu no Japão no final do século 17 (KOYAMA-RICHARD, 2022, p. 162)

ser percebida para além do mundo asiático. O movimento artístico que ganhou influência de suas técnicas foi o impressionismo, no qual, “a composição, as cores em demãos, as vistas em panorama, os grandes planos característicos da estampa japonesa contribuíram para a renovação da pintura ocidental.” (KOYAMA-RICHARD, 2022, p. 73).

Uma série de outros movimentos artísticos teve influência de Hokusai pela utilização de técnicas e cores que não eram vistas no Ocidente, o que possibilitou quadrinistas do início do século 20 de origem estrangeira, citados por Koyama-Richard (2022, p. 71), iniciarem o movimento das histórias em quadrinho sob influência da arte japonesa, dando origem as HQ ocidentais que foram inspiração para a criação do mangá atual. Porém, o termo “mangá” perdeu força após o término do período de produção do *ukiyo-e* e foram utilizadas palavras mais antigas da língua japonesa que remetessem aos termos “caricatura” e “desenhos humorísticos”. Na era Meiji, foi utilizado o termo “*ponchi-e*” (KOYAMA-RICHARD, 2022, p. 79, 163) como uma tradução ao conceito do termo “mangá”.

4.3 As influências para o mangá moderno: do século 19 ao século 21

Nakamura (2018, p. 63-64) menciona que o primeiro contato que os japoneses tiveram com o mundo, após 200 anos de isolamento, foi no ano de 1853, quando o comandante Matthew Perry foi ao Japão a mando do presidente dos Estados Unidos para exigir a abertura dos portos do Japão para demais continentes. No ano seguinte, os europeus também conseguiram esses acordos de abertura. Nesse mesmo período, ocorreu a “Restauração Meiji¹⁴” (明治維新) que foi um momento de urbanização e do abandono do sistema feudal do Japão e o país também acaba por receber fortes influências da América e da Europa, o que é considerado um primeiro passo para conhecer o mangá atual.

As primeiras pessoas que transformaram o modo da caricatura no Japão foram o pintor e caricaturista inglês Charles Wirgman (1832-1891) e o pintor e ilustrador francês Georges Bigot (1860-1927). O primeiro como um correspondente do *Illustrated London News* fundou uma revista denominada *The Japan Punch*, em 1862,

¹⁴RESTAURAÇÃO MEIJI. In: WIKIPEDIA. Disponível em: https://pt.wikipedia.org/wiki/Restaura%C3%A7%C3%A3o_Meiji. Acesso em: 27 jan. 2023

ensinando aos japoneses, a charge política e o começo das histórias em quadrinhos da época com o humor ocidental permeando as obras japonesas; o segundo teve a mesma ideia de introduzir a crítica política nas histórias em quadrinhos, porém “incluindo o recurso de balões de textos e diálogos dos personagens, chamados de *fukidashi* (ふきだし).” (NAKAMURA, 2018, p. 64). Ambos os artistas incluíram o elemento da crítica política aos japoneses, bem como a introdução dos primeiros passos da narração de histórias em sequências e divisões que deram face ao início do mangá atual.

Após a introdução dos dois no cenário japonês, Koyama-Richard (2022, p. 116) menciona que o primeiro artista japonês considerado como o pioneiro da história em quadrinhos do Japão é Kitazawa Yasuji (1876-1955), também conhecido pela sua alcunha “Rakuten”, precursor das histórias em quadrinhos japonesas modernas. De formação clássica, através do artista do *ukiyo-e*, Inoue Shunzui, Rakuten estuda sobre a pintura ocidental e acaba trabalhando com o caricaturista australiano Frank A. Nankivell (1869-1959) na *Box of Curios* por um tempo para estudar sobre a caricatura. Em busca de maior liberdade com relação ao seu estilo artístico, Rakuten deixa a *Box of Curios* e passa a fazer parte de alguns trabalhos em conjunto com Fukuzawa Yukichi. A mesma autora também menciona que a partir da saída da *Box of Curios*, o artista passa a reutilizar o termo “mangá” como parte de seus primeiros trabalhos de histórias em quadrinhos.

A primeira história em quadrinhos seriadas por Kitazawa mencionada por Nakamura (2018, p. 64) é intitulada *Tagosakuto Mokubē no Tōkyō Kenbutsu* (*Tagosatsu e Mokubê passeando em Tóquio*) utilizando personagens, mas sem o uso de balões. A autora também menciona, no mesmo parágrafo, a contribuição do artista Ippei Okamoto (1886-1948) para a popularização da profissão de jornalista-chargista, durante o período Taishō (1912-1926), que influenciou o mangá como uma leitura voltada também ao público jovem.

Esse período ficou marcado pelas ações da Primeira Guerra Mundial, além da entrada tecnológica no Japão que possibilitou o rápido desenvolvimento de indústrias e de cidades. Os quadrinhos começaram a se aproximar do gosto do público japonês, ao invés de apenas incorporar o humor ocidental nas suas artes. Isso fez com que o mangá deixasse de ser uma leitura muito voltada apenas ao público adulto, sendo introduzido de certa forma ao público jovem da época.

“A *Shōnen Club*, publicada pela *Kōdansha* em 1914, foi a revista para o público infanto-juvenil mais famosa do período pré-guerra e foi considerada um protótipo das grandes revistas contendo histórias em quadrinhos de hoje em dia; no entanto, a década de 1930, marcada pelo pensamento militar e entrada do Japão na guerra, impactou fortemente as revistas até então alegres e divertidas.” (NAKAMURA, 2018, p. 65)

Durante a Segunda Guerra Mundial, os quadrinhos começaram a se tornar parte da propaganda de guerra nacionalista do Japão. Assim, artistas que eram contra o próprio país eram censurados e eram forçados a trabalhar com temáticas que fossem próximas ao eixo familiar, governamental ou em apoio às tropas aliadas ao Eixo. Koyama-Richard (2022, p. 133) menciona que o término da guerra, a devastação da guerra e as perdas humanas precisavam ser compensadas por algum entretenimento rápido e de baixo custo, o que foi o caso dos *akabons* (livros vermelhos) publicados na cidade de Osaka em lojas de brinquedos ou bombonieres e vendidos a um preço barato, sem a revelação da autoria das obras ou de livrarias que realizavam empréstimos de mangá como outra alternativa barata à sociedade.

4.4 Osamu Tezuka e a revolução do mangá pós período das guerras do século 20 ao atual

O formato do mangá que conhecemos hoje se deve ao autor Osamu Tezuka (1928-1989) que é reconhecido como uma figura fundamental para a consolidação do mangá moderno, dando a ele alguns títulos como “O Pai do Mangá” e “O Deus do Mangá Moderno”. Além da sua importância na indústria do mangá, Tezuka também tem reconhecimento dentro do campo da animação, por introduzir técnicas que continuam sendo utilizadas por animadores nos dias atuais.

Koyama Richiard (2022, p. 147) explica que a família de Tezuka foi a primeira inspiração para o autor desde muito novo: sua mãe lhe ensinara o gosto pelos livros, através da leitura dos mangás e livros que tinham; já seu pai, um ávido amante do cinema, obteve uma câmera em que filmava os momentos com a família, o que fez crescer o interesse de Tezuka na animação. Outras grandes influências na carreira do artista são Walt Disney e Charles Chaplin como referências estrangeiras a suas obras.

A construção de suas personagens é o primeiro ponto marcante na história dos mangás: as personagens tanto masculinas quanto femininas possuem o característico

olhar enorme e amendoado, algo que ainda é visto no estilo de autores contemporâneos de mangá. Essa inspiração do olhar vem de origens do teatro japonês *Takarazuka* – que também dá nome à cidade de origem do autor - feito por mulheres e que interpretavam papéis femininos e masculinos com a utilização de maquiagem que aumentava o olhar das atrizes, o que dava a impressão de que existia um brilho de olhar semelhante à de uma estrela (LUYTEN, 2011, p.111 apud NAKAMURA, 2018, p. 67-68). Essas construções puderam ser reparadas na obra que levou Tezuka ao reconhecimento do público, sua obra prima *Astro Boy*.

“Nos mangás, as influências cinemáticas podiam ser percebidas com uso de close-ups e mudanças de frames e pontos de vista que também foram adotadas por vários artistas deste mesmo período, no Japão. Em *Astro Boy* (鉄腕アトム, Tetsuwan Atomu), de 1952, adaptada em 1963 para uma versão animê, sendo a primeira animação a ser exibida no Japão, podemos identificar semelhanças com os traços de clássicos Disney, inclusive nos olhos.” (NAKAMURA, 2018, p. 68)

Com *Astro Boy* sendo seu carro-chefe em termos de mangá, Tezuka tinha o sonho de transformar suas animações próximas as de Walt Disney, porém, o procedimento era muito custoso e não tinha ferramentas que pudessem ajudá-lo a criar animações próximas a de seu ídolo. O resultado que obteve, após uma intensa pesquisa, foi sucesso após descobrir um processo de uso repetido de imagens que pudesse deixar o preço da animação de modo barato.

Além da animação e da inovação da estilística dos traços do mangá, Nakamura (2018, p. 69) ressalta que Tezuka também priorizava o uso da narrativa, algo que a arte japonesa sempre utilizou como primeiro recurso de expressão de sua própria arte e que o autor também gostaria que isso fosse incorporado como uma mensagem universal, ou seja, independente de idade, gênero e etnia, a mesma mensagem deveria chegar para o público em geral. Sua obra, *Kimba, o Leão Branco* (ジャングル大帝 – *Janguru Taitei*) traz Kimba, um leão bastante próximo à história do filme *O Rei Leão* da Disney em ser o governante da selva.

O gênero *shoujo* – voltado para o público feminino – também ganhou notoriedade por Tezuka com a criação de outra obra famosa, *A Princesa e o Cavaleiro*. A autora Nakamura (2018, p. 69) ressalta que apesar da estrutura machista presente na cultura asiática, o Japão é um dos poucos países que conseguiu realizar a escrita

do *shoujo* como uma atividade feita de mulher para mulher, o que impactava na atuação de desenhistas e leitoras.

Após o legado deixado por Tezuka, os mangás tiveram dificuldades de serem aceitos por outros países devido à forte xenofobia e a questão da formatação do próprio material – que inclui a estruturação do texto, bem como a orientação de leitura que se diferencia do Ocidente –, bem como o idioma japonês. A mudança se deu, por conta dos animês terem sido de fácil aceitação do público, uma vez que isso gerava interesse em procurar a obra original para observar as mudanças ou semelhanças entre ambas.

Atualmente, os mangás modernos acabaram por se adaptar através de notas de rodapé para diminuir a barreira linguística e cultural, algo que é bastante comum tanto nas versões físicas quanto nas traduções de fã que costumam incluir, por exemplo, notas extras sobre o ponto de vista da própria tradução feita. A pirataria, neste sentido, também contribui na popularização de obras que, dificilmente, viriam para outros países, devido a fatores como negociações entre editoras, flutuações de preço¹⁵ etc. que acabam sendo pontos relevantes na escolha do usuário ao optar por ler sua obra favorita em sites não legalizados, devido à agilidade da tradução de fã para fã.

5 O UNIVERSO DO VIDEOGAME NO JAPÃO

O videogame é um elemento que, dentro da cultura popular do Japão, demonstra uma caracterização bastante única do país. Hutchinson (2019, p. 22, tradução nossa) observa que o videogame é uma forma textual, pois ela possibilita estabelecer as relações entre leitor e “texto” que moldam o caráter cultural do tempo em que foi produzido ou a importância do contexto em que foi criado.

Porém, para Consalvo (2016, p. 5, tradução nossa), existem relações de complexidade intercultural – que são definidas pela autora como as formas comunicacionais, sociais e culturais de uma sociedade - para compreender o povo japonês e o mercado de videogames, o que dificulta a visão da cultura popular de enxergar a representação do videogame dentro da esfera cultural do Japão. A autora

¹⁵ NASCIMENTO, Lucas. O preço do mangá tem algo a dizer sobre o Brasil?: de olho no mercado #003. **Jbox**, 2021. Disponível em: <https://www.jbox.com.br/2021/11/13/o-preco-do-manga-tem-algo-a-dizer-sobre-o-brasil-de-olho-no-mercado-003/>. Acesso em: 27 jan. 2023.

também menciona que esta análise cultural só pode se concretizar devido à influência que o Ocidente trouxe aos japoneses, o que, de fato, é verídico, quando observamos a história geral do videogame que procede desde estudos sobre os primeiros computadores no MIT, para empresas como a Nintendo e Sega, que acabaram consolidando uma indústria que mudou a forma como os videogames deveriam ser produzidos, tanto do ponto de vista criativo quanto da demanda mercadológica.

5.1 Uma breve história do videogame no Japão

A história do videogame é bastante recente: ela se origina a partir de jogos simulados em mini computadores, nas décadas de 50 e 60, com *Space War!* sendo o primeiro jogo de computador criado pelo Instituto Tecnológico de Massachusetts - conhecido por sua sigla em inglês MIT -, no ano de 1962 (WIKIPEDIA, 2022; CNN, 2017, tradução nossa). No entanto, para este estudo não foi aprofundada a história da criação geral do videogame, mas uma breve contextualização da história desse no Japão, pois ele serviu como base para compreender um dos objetos de estudo utilizados para a análise do trabalho.

Nesta mesma época em que os jogos eletrônicos começaram a surgir no Ocidente, na década de 50 e 60, no ano de 1966, a Sega (WIKIPEDIA, 2022, tradução nossa) produziu um jogo eletromecânico chamado Periscópio, no qual se simulava o naufrágio de navios por um submarino utilizando-se de luzes e ondas mecânicas. O jogo foi um sucesso no Japão e em outros continentes como a Europa e a América do Norte. Logo após o grande sucesso de seu primeiro jogo, a empresa começou a produzir jogos de tiro que continham uma projeção traseira para dar a sensação de movimento na tela.

O começo da Sega com esses jogos experimentais é fundamental, pois é a partir dela que a ideia do arcade - também conhecido como fliperama, no Brasil - começa a ser difundida no Japão. O primeiro jogo de fliperama feito pela empresa estadunidense Atari foi o *Pong*,¹⁶ no ano de 1972 (WIKIPEDIA, 2022, tradução nossa). O jogo é um marco fundamental na história dos jogos de fliperama, pois é a partir dele

¹⁶ Picard (2013, tradução nossa) descreve a importância da relação entre as empresas japonesas e o mercado dos Estados Unidos como um benefício mútuo para ambas desenvolverem seus jogos de uma forma rápida. Sendo assim, o Japão compreendeu que para obter sucesso com a indústria de jogos era necessário replicar os sucessos de venda internacional como, por exemplo, o *Pong* Tron (Picard, 2013, tradução nossa), jogo criado pela empresa Sega em resposta ao famoso *Pong*

que outras empresas como a Namco e a Taito – empresa fundada na Rússia – foram criadas e, de acordo com o artigo do Wikipedia, se aproveitaram da onda norte-americana pela popularização do produto:

“Várias companhias norte-americanas tiveram parcerias com empresas japonesas que mantiveram seus equivalentes ao redor do mundo, próximos a esta nova tecnologia, levando à vários produtores de jogos eletrônicos operados por moedas a entrarem no mercado do fliperama. A Taito e a Namco foram algumas dessas empresas que adotaram o fliperama dentro do Japão. A Nintendo que, inicialmente produzia brinquedos eletrônicos e brinquedos manufaturados, também adentrou ao mercado do fliperama na segunda metade da década de 1970” (WIKIPEDIA, 2022, tradução nossa).

Com o sucesso do videogame *Pong*, o Japão começou a expandir seus negócios aproveitando o momento de sucesso dos fliperamas a um custo barato e com a possibilidade de expansão de sua tecnologia trazendo jogos que pudessem dar mais interatividade ao jogador em questão. O primeiro jogo de fliperama que marca esta história foi o *Space Invaders*, em 1978, que, segundo Picard (2013, tradução nossa), fez o Japão consolidar sua indústria de videogames clonando seus antecessores e tornando o jogo como um ponto de virada nacional também na América do Norte (Akagi, 2005, p. 146-167 apud Picard, 2013, tradução nossa). O Wikipédia ([s.d.], tradução nossa), aponta que o *Space Invaders* trouxe algumas mecânicas inovadoras que permanecem até os dias de hoje: a utilização de “vidas de personagem” e o registro de *high score* – ou pontuação alta, no português.

O jogo também ficou conhecido por ser bastante criativo: primeiro, a questão de desafiar o jogador “contra vários inimigos vindo do topo da tela numa velocidade crescente” (Wikipedia, 2022, tradução nossa); a segunda, pela influência que obras de ficção científica deram como base para o jogo se consolidar; por fim, a utilização de alienígenas ao invés de humanos, para captar de maneira mais simplificada, os movimentos rápidos do primeiro item, como citados na notícia da CNN:

“*Space Invaders* introduziu uma mecânica atual e comum dos games dos inimigos se movimentarem rapidamente conforme o jogador atira, porém, a mecânica que se popularizou foi, impressionantemente, a consequência de um hardware limitado do que de uma preferência de design: conforme o jogador atirava nos alienígenas que caíam fora da tela, a CPU¹⁷ tinha poucos objetos para processar e, assim, conseguia deixar o jogo mais rápido.” (CNN, 2017, itálico nosso, tradução nossa).

¹⁷ A CPU ou o processador é o “cérebro” de todo computador e celular do planeta: trata-se do componente responsável por executar todas as operações necessárias para o funcionamento do dispositivo. (TECNOBLOG, 2019)

O fim da década de 1970 até o começo dos anos 1980 marca a chamada “era dourada dos jogos de fliperama” (WIKIPEDIA, [s.d.], tradução nossa), pois com ela, o videogame conseguiu dominar espaços que não eram usuais às pessoas se encontrarem, tais como supermercados, restaurantes, shoppings etc. Como mencionado anteriormente com o sucesso do jogo Pong, o barateamento do custo desses jogos foi fundamental para que o acesso pudesse chegar à população e impactasse a cultura popular do Japão, que acabou se apropriando da fama que a indústria gerou neste período.

Com *Space Invaders* sendo um grande sucesso para a indústria de videogames japonesa, após 2 anos de seu lançamento, entra em cena, o *Pac-Man*, jogo conhecido pelo seu personagem amarelo cujo objetivo era comer as bolinhas do mapa, enquanto se esquivava de inimigos que tentam matar o personagem durante sua trajetória do mapa.

O site do CNN revela uma informação curiosa sobre o motivo do *Pac-Man* ter o formato redondo:

“O criador, Toru Iwatani, uma vez brincou sobre uma história que circulava que o personagem fantasmagórico comendo bolinhas amarelas foi inspirado numa pizza com dois pedaços removidos, mas logo foi revelado como uma versão mais redonda do ideograma japonês ‘para “boca”, no qual se parece com um quadrado. Originalmente intitulado como *Puck Man*, o nome foi alterado na América, para que ninguém pudesse, de forma maliciosa, vandalizar a letra ‘P’ para ‘F’ nas cabines de fliperama” (CNN, 2017, *itálico* nosso, tradução nossa)

O período da “era dourada dos jogos de fliperama” propiciou o começo dos videogames voltados para o ambiente da casa. As empresas de brinquedos manufaturados e televisões participaram desse início e, semelhante aos fliperamas, o Japão também contou com os acordos internacionais para impulsionar a indústria dos videogames caseiros – no caso, adaptados para se utilizar no ambiente da casa. Segundo Picard (2013, tradução nossa), a Nintendo foi a empresa que definiu essa indústria devido à sua relação com empresas norte-americanas como a Magnavox que foi responsável por produzir consoles de armas para o jogo *Odyssey*, em 1972, e inspirar a empresa japonesa em seus brinquedos de arma do mesmo ano.

Alguns títulos importantes lançados pela Nintendo no começo da década de 1980 foram: o *Game & Watch*, produto que “designado para se jogar numa tela de

LCD¹⁸ foi um dos primeiros produtos da Nintendo a ganhar uma grande fama” (WIKIPEDIA, 2022, tradução nossa); o *Mega Man* criado pela empresa Capcom, mas lançado pela Nintendo, se tornando uma grande referência da cultura japonesa pela utilização dos elementos da ficção científica; por fim, a empresa lança o famoso *Famicon* – abreviado do inglês, *Family Computer* – como o console que consagraria a imagem da Nintendo como a empresa criadora de videogames portáteis.

A quase queda da produção de console nos Estados Unidos levou o Japão a repensar os modelos de videogames conhecidos, pois até o momento, a indústria de videogames vivia de réplicas ou cópias de consoles anteriores com poucas alterações realizadas em seus produtos. A criação do *Famicon* foi a resposta ao mercado estadunidense que, segundo o Wikipedia ([s.d]. tradução nossa) e a CNN (2017, tradução nossa), se ocasionou por uma falta de qualidade dos produtos no ano de 1983 conhecida como *A Crise do Videogame em 1983*¹⁹.

A ideia do *Famicon* era ser operado por cartucho, mas era “lento para entender a ideia do momentâneo, devido a um mecanismo mal programado quando era iniciado o sistema” (WIKIPEDIA, 2022, tradução nossa). Alguns jogos que vieram no console *Famicon* foram o *Donkey Kong*, *Donkey Kong Jr.* e o *Popeye* que eram sucessos nos jogos de fliperama. O *Famicon* se tornou um dos produtos mais famosos no Japão como “um dos melhores consoles vendidos no país até o fim de 1984” (WIKIPEDIA, 2022, tradução nossa) e que ajudou o mercado quase falido dos Estados Unidos a se recuperar da tragédia da crise, adaptando o *Famicon* para o chamado *Nintendo Entertainment System* (NES) que possuía um sistema ligeiramente mais atualizado que o próprio *Famicon*.

O NES é um marco bastante importante tanto na história do videogame geral quanto na história do videogame no Japão por três motivos importantes: o primeiro é que ele consolida a Nintendo, de fato, para o mercado de consoles “sendo reconhecido internacionalmente quase sendo comparado como um sinônimo para vídeo games, assim como o Atari foi” (WIKIPEDIA, [s.d.], tradução nossa); o segundo, como uma empresa que foi capaz de juntar, segundo Picard (2013, tradução nossa)

¹⁸ LCD é a sigla para “Display de Cristal Líquido”, originalmente *Liquid Crystal Display*, em inglês. Este é o padrão de telas para muitos equipamentos portáteis como TVs, notebooks ou tablets” (BRINGIT, 2022)

¹⁹ Esta crise ficou conhecida por ter afetado o mercado dos Estados Unidos, especialmente a empresa Atari, pela saturação de consoles que acabavam não agradando o público seja pelas poucas inovações ou pelo alto custo que o console e seus jogos tinha na economia da época. Ver também Tecnoblog (2022)

e o Wikipedia (2022, tradução nossa), o barateamento do hardware com uma produção de alta qualidade que contou com uma reformulação de hardwares anteriores dos produtos da Nintendo e uma comercialização que pudesse atingir o público jovem e adulto, com jogos voltados para ambos; o terceiro é a consolidação de títulos de jogos que influenciaram o mercado geral de consumidores de videogame com os títulos *Super Mario Bros*, *The Legend of Zelda*, *Mega Man*, as franquias de *Castlevania*, *Final Fantasy* e *Dragon Quest*.

Outros consoles também entraram no período da década de 1980 como o famoso *Game Boy Advance*, console que também marcou um período importante na era dos consoles portáteis pela “usabilidade de cartuchos e a capacidade de jogar vários títulos famosos” (CNN, 2017, tradução nossa) que acompanhavam um console leve e com uma duração de bateria boa. No entanto, o fim da década de 1980 e o começo dos anos 1990 marcou a “era dourada dos jogos japoneses de computador”. Neste período, os jogos de *Role Playing Game* (RPG²⁰) ganharam notoriedade, pois eles começam a explorar a dimensionalidade do videogame, algo que não era possível com a tecnologia dos softwares e hardwares de consoles anteriores.

Diferente das eras anteriores, a era dos computadores fazia uma distinção bastante clara entre o Ocidente e o Japão. O artigo da Wikipedia explora uma parte deste aspecto

“A diferença chave entre os computadores feitos no Ocidente e os computadores japoneses estava na resolução de tela, sendo utilizado um sistema de 640x400 nos computadores japoneses para acomodar os textos japoneses, o que afetaria nos designs e permitiria gráficos mais detalhados.” (WIKIPEDIA, [s.d.], tradução nossa)

Nos anos 1990, houve a continuidade dos jogos RPG, tanto de parte japonesa quanto ocidental e que acabavam se diferenciando entre os computadores e os consoles. O principal aspecto estava, especificamente, no modo de contagem de história, como detalha o artigo do Wikipedia

“Os jogos RPG de console acabaram sendo massivamente feitos na base da história dos jogos de computador, sendo uma das principais diferenças que surgiu na época a personificação dos personagens, já que a maioria dos jogos de RPG americanos do período se utilizavam dessas personalidades e cenários como propósito para representar os avatares do qual, o jogador se

²⁰ Segundo o verbete do Wikipedia ([s.d.], o RPG – no português foi traduzido como jogo de interpretação de papéis – é uma forma de interação entre pessoas (ou personagens) com relação ao universo criado entre os mesmos. Para a cultura dos videogames japonesa, o RPG tem um papel fundamental, pois ele se utiliza de muitos elementos fantasiosos que podem ser vistos nas franquias mencionadas anteriormente como *Final Fantasy* e *Castlevania*, como ilustrações.

utilizava para interagir com o mundo, em contraste com os jogos de RPG japoneses, que já possuem personagens pré-definidos com personagens distintas e com relações, como o *Final Fantasy* e *Lufia*, com os jogadores assumindo o papel de pessoas que cuidam de outras, se apaixonam ou até mesmo possuem famílias [...] Os jogos de RPG japoneses para console também eram mais rápidos e fluidos em termos de história e aventura do que os jogos de RPG americanos para console.” (WIKIPEDIA, 2017, itálico nosso, tradução nossa)

O desenvolvimento dos RPGs é o que movimentou uma nova fase na história dos videogames japoneses com a utilização da computação gráfica (CG) e de animações em modo 3D. O motivo da utilização de tais métodos foi para agradar o público que consumia os jogos RPGs com justificativas que pudessem dar uma qualidade de vida maior ao jogador sendo “longos, com sistemas de missões mais imersivos, melhor qualidade de áudio e otimização de vídeo” (WIKIPEDIA, 2017, tradução nossa).

Porém, no século 21, o mercado de videogames japoneses começou a enfrentar um período de queda. O motivo foi o fato de o Japão adotar métodos muito pouco flexíveis e que não se adaptavam ao fluxo de mudanças que a tecnologia exigia em seus produtos. A consequência da falta de flexibilidade culminava em produtos que eram lentos para serem lançados no mercado e produção de consoles pouco atrativos para o mercado global visando um mercado mais nacional. O mercado de jogos dos Estados Unidos, por outro lado, enfrentava o oposto do Japão: “a indústria atraiu pessoas da indústria do computador e de Hollywood” (WIKIPEDIA, 2017, tradução nossa) levando a crer que o computador passou a ser um carro chefe para as empresas de jogos lançarem seus produtos voltados para essa plataforma.

Apesar da forte resistência do Japão em realizar o caminho que os Estados Unidos estavam fazendo com os jogos para computador, o período pós 2010 é uma fase mista com relação aos consoles criados no país: a Nintendo criava o console *Wii U*, em 2012, o aprimoramento do *Playstation 4*, em 2013, a geração de consoles *Nintendo DS* e o console mais atual, o *Nintendo Switch*, em 2017, considerado o primeiro console híbrido por ele se aproveitar da portabilidade, mas permitir que o usuário interaja com o próprio console, tal como foi a geração *Wii*. A utilização de captura de movimento dos jogadores para interagir com os jogos, aliados a realidade virtual – também conhecido como *virtual reality* (VR), em inglês – deu margem aos jogos terem interatividade que vão além de uma fragmentação real/virtual, mas que combinam os dois elementos ao mesmo tempo.

No curso atual da indústria de jogos e do videogame do Japão, o celular acabou sendo a outra plataforma de interesse para o lançamento de jogos. Esses jogos acabaram incorporando os elementos do RPG vistos na década de 1990, com personagens bem definidos em visual e personalidade, mas que incorpora aspectos bastante recentes na história do videogame em geral que são a microtransação²¹ e o conceito de *loot games*²², o que permitiu uma movimentação financeira muito grande nos jogos do Japão que chegam na casa dos milhões no valor do dólar americano.

5.2 O escasso referencial teórico da história do videogame do Japão e suas influências na cultura pop japonesa

Quando se realiza uma revisão bibliográfica da história do videogame no Japão, podemos notar que os referenciais teóricos são bastante escassos. O autor Szczepaniak (2015, p. 25, 27, tradução nossa) menciona que a construção dessa narrativa histórica prevalece com as empresas que se sucederam internacionalmente, como por exemplo, o caso da Nintendo e as poucas entrevistas dadas pelos desenvolvedores de jogos que são concedidas na mídia e que acabam tendo um rígido controle das perguntas e respostas feitas na língua original e, que, passam por uma tradução seleta para o inglês ou não acabam sendo traduzidas pela dificuldade linguística entre o japonês e o inglês.

Na parte introdutória deste tópico foi mencionado que o estudo da história do videogame na cultura popular japonesa não se desassocia da cultura ocidental, quando observamos que os primeiros computadores foram estudados nos Estados Unidos, nas décadas de 50 e 60. No entanto, é importante compreender esses estudos dentro da perspectiva dessa cultura complexa e que são a “materialização das origens culturais e ignoram ou minimizam outros fatores que incluem a história

²¹ A definição da microtransações para o mundo dos jogos, de uma forma geral, consiste em pagar um produto dentro do próprio jogo com dinheiro real, ou seja, aquele que se difere de alguma moeda utilizada dentro do próprio jogo. Existem termos, que não serão abordados neste trabalho, que fazem parte deste universo das microtransações e eles definem o nível de gasto desses jogadores, ou seja, o poder aquisitivo de um jogador é bastante definido dentro dos jogos para celular (WIKIPEDIA, 2022, tradução nossa)

²² Não há uma tradução literal para o português do termo, mas, segundo seu verbete do Wikipedia ([s.d.], tradução nossa), ele define um conceito de coleção de itens que são utilizados para melhorar a performance do personagem como armas, roupas e outros itens que são criados dentro do próprio jogo.

industrial, a formação de estruturas, atividades de fãs e as mudanças políticas em que estes jogos são feitos, vendidos e jogados” (CONSALVO, 2016, p. 4, tradução nossa).

Não por um acaso, o autor Picard (2013, tradução nossa) também menciona que o Japão passa por uma fase de transição bastante intensa, pois ela deriva de um aspecto de marketing que dialoga com o universo mais digital e que acompanha um rápido avanço tecnológico nos suportes vendidos para os jogos, que incluem os próprios consoles de videogame, mas também o computador e o celular que acabaram incorporando uma nova fase dos jogos no século 21. Este fenômeno que, segundo o autor, junta esses dois elementos é o *geemu* – a forma fonética da palavra *game*, do inglês.

O motivo do uso da palavra *geemu* se deve à rápida transformação que o mercado de games do Japão passa, mas também pela forma como o *geemu* deu uma face nova à cultura de jogos japoneses que se consolidam por estarem dentro da ótica da cultura pop japonesa, uma vez que o “*geemu* é um fenômeno tanto global [...], local [...] e “glocal” [...] assim sendo um conceito influenciado por vários discursos (da indústria, de fãs, da academia)” (PICARD, 2013, *itálico do autor*, tradução nossa)

Sendo assim, o “paradigma ‘Japan-rest’ substituiu o ‘West-rest’ como o modelo dominante do fluxo cultural” (CONSALVO, 2006 apud CHEN, 2013, p. 413), o que revela a cultura exportadora do Japão que se beneficiou, do lado do videogame, em realizar as réplicas de consoles americanos e adaptá-los, inicialmente, como um mercado nacional, para logo ser exportado ao exterior impactando na qualidade dos produtos e no barateamento de tais produtos.

Dessa forma, a história do videogame no Japão teve uma forte influência dos lados econômicos e culturais. A vantagem para essas empresas poderem ascender dentro da própria economia do país se deve muito aos “patrocínios de grandes empresas nos seus fliperamas, jogos, e de seus próprios produtos eletrônicos que se traduziram para os setores de histórias em quadrinhos e filmes animados (PICARD, 2013, tradução nossa).

Apesar do ponto de vista da interseccionalidade entre mercados e culturas que acabaram influenciando a cultura popular japonesa, há outro tópico que pouco se explora ainda dentro da literatura sobre o videogame no Japão: o Orientalismo. Segundo Consalvo (2016, p. 11, tradução nossa), apenas uma parte dos estudos sobre o Orientalismo são, de fato, dedicados à história do videogame do Japão,

utilizando as pesquisas do prof. Edward Said²³ sobre o tema. O material analisado pela autora e partindo do ponto de vista de Said diz que o Oriente é um conceito construído que inclui questões sociais, raciais, culturais etc. que ficam muito delimitadas no âmbito geográfico, o que leva a um grande equívoco sobre como são lidos os países asiáticos. Consalvo (2016, p. 11, tradução nossa), ainda explora outro conceito definido por Bryan Taylor que o Orientalismo é um ponto de vista que o Ocidente adotou como uma forma pejorativa, pois se tinha um conceito da “sociedade oriental” que ia além de um estereótipo.

A questão do Orientalismo parte de alguns pontos: o primeiro, como mencionado no começo deste capítulo, é que os videogames acabam se tornando um nicho bastante único no Japão, principalmente por possuir um cruzamento bastante ligado com a cultura Ocidental, do ponto de vista da história do videogame que, por sua vez, acaba por influenciar como o Japão observa essas influências. Os países asiáticos são lidos como uma cultura “exótica” e “diferente”, o último como uma leitura pejorativa, e o Japão acaba por “acomodar a ideia do ‘diferente’ e utilizar estratégias do marketing que acabam se encaixando ao mercado de videogames” (FUIJI, s.d., p. 15 apud CONSALVO, 2016, p. 13).

O impacto que o Orientalismo deixou nos videogames do Ocidente deu ao Japão, uma forma de consciência própria, pois empresas como a Capcom, Nintendo e a Square Enix se aproveitaram para produzir outros conteúdos que pudessem expor o produto inicialmente em formato de videogame. Consalvo (2016, p. 215, tradução nossa) comenta que os jogos produzidos no Japão acabam impactando este público que observa o país como algo “exótico” e que os jogos de console foram construídos para aproximar as pessoas da cultura japonesa, o que permitia que os desenvolvedores de jogos pudessem ter mais liberdade criativa e que pudesse reduzir essa distância criada pelo Orientalismo ao público tanto internacional quanto nacional.

Portanto, observar o videogame e suas influências na cultura popular japonesa traz os aspectos de mercado que o Japão encarou com vários altos e baixos, mas que acabaram se tornando ativos quando o país notou que a adaptação dos jogos e sua transmissão seriam fáceis se esses fossem adaptados para dispositivos que são utilizados no dia a dia – o caso do computador e do celular – e se as próprias empresas

²³ Professor na Universidade Columbia é autor de livros dedicados à questão palestina e possui um livro intitulado *Orientalismo: o Oriente como invenção do Ocidente*, publicado pela Companhia de Bolso, em 2008 (GRUPO COMPANHIA DAS LETRAS, 2022)

desenvolvessem estratégias que pudessem atrair seu público para conhecer a própria cultura, assim diminuindo os impactos do Orientalismo ou de outros estereótipos que causassem apenas uma imagem bastante pejorativa do país.

6 LIBRARY WAR: BIBLIOTECÁRIOS COMO HERÓIS NACIONAIS E RESISTÊNCIA

A obra *Library War* (図書館戦争, *Toshokan Sensō*, de tradução livre como *Guerra das Bibliotecas*) – também conhecida como *Library Wars: Love & War* – é, inicialmente, uma *light novel* escrita por Hiro Arakawa, publicada entre 2006 e 2007, totalizando quatro obras publicadas. No mesmo ano, a obra transformou-se em um mangá, com as ilustrações feitas por Kiiko Yumi, durando de 2007 a 2014, totalizando 15 volumes.

A obra se passa na fictícia era *Seika*²⁴ (正化), do ano 31 (corresponde ao ano de 2019, para o calendário ocidental), com a protagonista Iku Kasahara que entra na chamada *Library Forces*, de tradução livre como Forças da Biblioteca como recruta, inspirada por um incidente em que um sargento bibliotecário a salva de possuir seu livro confiscado. Desde aquele momento, a protagonista da obra almeja entrar nas Forças da Biblioteca da região de Kantō²⁵, com o objetivo de se tornar a mesma pessoa que o seu declarado herói daquele dia fatídico, contando o cotidiano do grupo de Iku e suas missões como recruta, em boa parte da história.

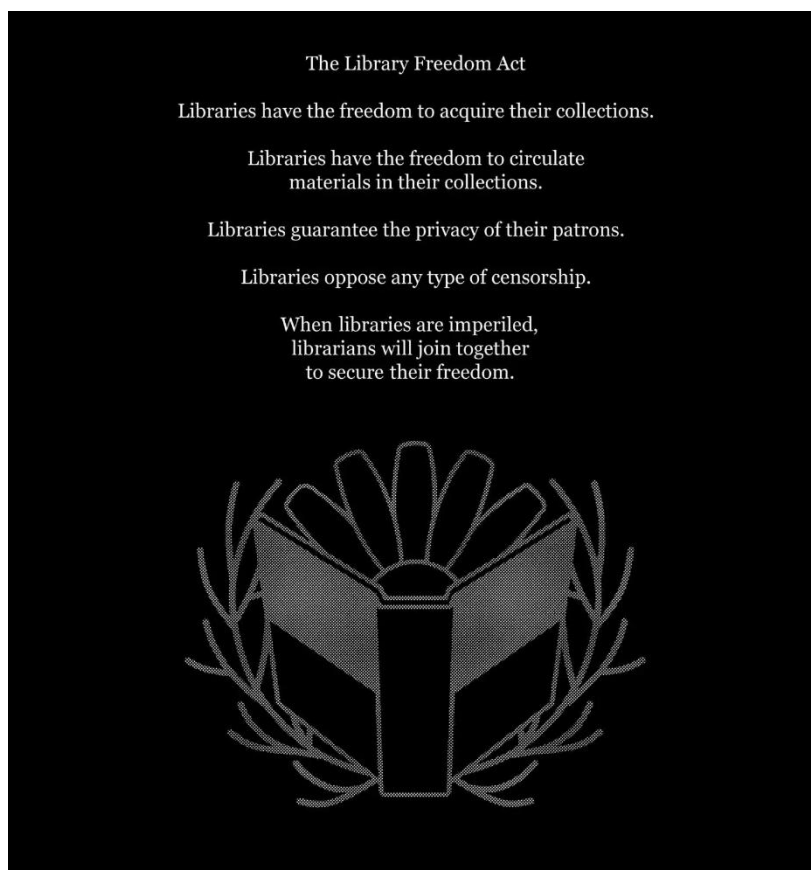
A análise dessa obra teve como base a leitura dos 15 volumes do mangá e coleta das páginas do mesmo, com sua tradução oficial publicada pela Shojo Beat Manga – antiga divisão editorial da editora Viz Media – disponibilizada no site Bato.to, no idioma inglês.

²⁴ O calendário japonês se utiliza de eras, para nomear o período imperial que irá governar o país. Desde o ano de 2019, o Japão atualmente está na era *Reiwa* (令和), governado pelo imperador Naruhito. Em *Library Wars*, *Seika* é uma era ficcional criada pela autora que sucede a existente era *Showa*, governada pelo imperador Hirohito.

²⁵ Kantō é a maior área geográfica da ilha Honshu e também compreende a maior ilha do Japão. Existem sete prefeituras (estados) ao todo: Gunma, Tochigi, Ibaraki, Saitama, Tóquio, Chiba e Kanagawa. *Library Wars* transita entre essas prefeituras, apesar de a obra também menciona outras nove regiões, das quais, as Forças da Biblioteca também atuam: Hokkaidō, Tōhoku, Hokuri, Chūbu, Kantō, Kansai, Chūgoku, Shikoku, Kyūshū e Okinawa. (WIKIPEDIA, [s.d.], tradução nossa)

6.1 “A Declaração sobre a Liberdade das Bibliotecas”, a Lei de Purificação da Mídia e o Incidente de Hino: crises e esperanças da liberdade de expressão

Figura 1 – Declaração sobre a Liberdade das Bibliotecas



Fonte: Arakawa, Yumi (2008, 15 vol.)

Todos os volumes de *Library War* introduzem este texto em preto com um brasão contendo um livro expondo a chamada Declaração sobre a Liberdade das Bibliotecas com a seguinte tradução:

“Declaração sobre a Liberdade das Bibliotecas

As bibliotecas têm a liberdade de adquirir suas próprias coleções
 As bibliotecas têm a liberdade de circular seus materiais nas suas coleções
 As bibliotecas garantem a privacidade de seus usuários
 As bibliotecas se opõem a qualquer tipo de censura

Quando as bibliotecas estão em perigo, os bibliotecários se unirão para garantir esta liberdade.” (ARAKAWA, YUMI, 2008, não paginado, tradução nossa)

Os quatro artigos da declaração se baseiam numa declaração real feita pela *Japan Library Association* ²⁶(JLA), traduzida também como Associação de Bibliotecas do Japão, que conta com quatro artigos semelhantes aos que foram adaptados para o mangá:

“Declaração da Liberdade de Conhecimento das Bibliotecas
Revisado em 1979. Associação de Bibliotecas do Japão
É de extrema importância e responsabilidade das bibliotecas de oferecer seus materiais coletados e suas instalações para as pessoas que têm o direito de saber como parte de seus direitos humanos fundamentais. [...] Para cumprir esta missão, as bibliotecas devem reconhecer os seguintes problemas como seus deveres e, assim, coloca-las em prática:
Artigo 1: As bibliotecas tem liberdade em coletar seus materiais
Artigo 2: As bibliotecas garantem a liberdade de oferecer seus materiais
Artigo 3: As bibliotecas garantem a privacidade de seus usuários
Artigo 4: As bibliotecas se opõem a qualquer tipo de censura, de qualquer categoria.
O conteúdo completo da declaração está disponível no site em inglês da Japan Library Association ²⁷”

A semelhança entre as duas declarações é compreendida em contextos semelhantes, porém com histórias divergentes: ambas as declarações foram criadas em períodos de guerra, no caso de *Library War*, ou pós guerra, no caso da declaração revisada em 1979, do Japão.

No caso japonês, a necessidade de se criar a declaração para o país veio do sentimento de um país arrasado com a Segunda Guerra Mundial. Segundo a própria JLA²⁸ (1979) em sua declaração, no parágrafo 4, o Japão não se esqueceu de suas bibliotecas durante o período da guerra, pois elas ajudaram nas políticas governamentais, o que garantiu às pessoas, o direito de saber sobre a liberdade própria, o que está de acordo com a premissa de *Library War* de manter a liberdade.

Em *Library War*, o Japão sentiu a necessidade de criar uma linha de frente contra a desinformação e manter a ordem do país. Criou-se o *Media Betterment Act* (MBA), (メディア良化法 *Media ryōkahō*), traduzido como “Ato de Purificação da Mídia” (KUSSLER, 2016, p. 57), uma lei criada no último ano da era *Showa* (correspondente ao ano de 1988 para o calendário ocidental, no caso da obra) com o objetivo de

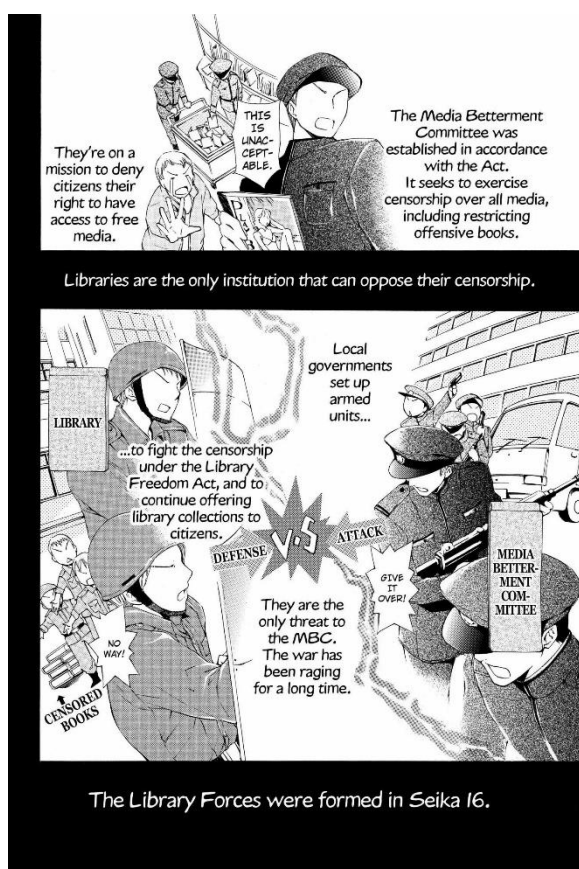
²⁶ Associação fundada em 1892, com o objetivo de promover o desenvolvimento das bibliotecas e da Biblioteconomia, além das próprias atividades realizadas pelos bibliotecários do Japão.

²⁷ <https://www.jla.or.jp/portals/0/html/jiyu/english.html>

²⁸ A declaração da JLA contém elementos semelhantes da “Declaração de Direitos às Biblioteca”, escrita pela American Library Association (ALA), como, por exemplo, o sexto item que diz Bibliotecas Protegem nosso Direito de Conhecer” que implica na liberdade de conhecimento e direitos humanos fundamentais. Disponível em: <https://biblioo.info/ifla-divulga-sua-declaracao-para-o-direito-das-bibliotecas>.

realizar a prática da censura de toda a mídia do Japão, o que incluía também os livros. Para realizar essa tarefa, o governo japonês também criou uma força militar chamada *Media Betterment Committee* (MBC), traduzida como “Comitê de Purificação da Mídia” (KUSSLER, 2016, p. 57) que luta contra os governos locais que defendem a Declaração sobre a Liberdade das Bibliotecas. As imagens abaixo demonstram o resumo da MBA e do MBC:

Figura 2 – Explicação sobre a MBA e a MBC (parte 1)



Fonte: Arakawa, Yumi (2008, volume 1, capítulo 1, p. 18)

Figura 3 – Explicação sobre o MBC e a MBA (parte 2)



Fonte: Arakawa, Yumi (2008, volume 1, capítulo 1, p. 19)

Tradução nossa das figuras 2 e 3

a) **Figura 2:** “O Comitê de Purificação da Mídia foi estabelecido em acordo com a Declaração. Ela procura a prática da censura por toda a mídia, incluindo restringir ‘livros ofensivos’” / “Eles estão numa missão de negar os direitos dos cidadãos de terem acesso a qualquer mídia” / “Bibliotecas são as únicas instituições que conseguem se opor a essa censura” / “Os governos locais

colocaram as forças armadas para lutar contra a censura diante da Declaração sobre a Liberdade das Bibliotecas e continuam oferecendo as coleções das bibliotecas para os cidadãos. / “Eles são a única ameaça para o MBC. A guerra tem sido bastante violenta por um longo tempo”.

b) Figura 3: “Trinta anos após a validação da Lei de Purificação da Mídia, ano Seika 30, homicídios cometidos durante o período da guerra foram descriminalizados. / Trabalhar para as Forças de Defesa das Bibliotecas é considerado mais perigoso do que ser um policial ou estar no exército”.

Figura 4 – Explicação sobre o MBC e a MBA (parte 3)



Fonte: Arakawa, Yumi (2008, volume 2, capítulo 5, p. 12)

Figura 5 – Explicação sobre o MBC e a MBA (parte 4)



Fonte: Arakawa, Yumi (2008, volume 2, capítulo 5, p. 13)

Tradução nossa das figuras 4 e 5

a) Figura 4: “A Lei de Purificação da Mídia deu ao governo nacional, a autoridade de exercer a censura sob toda mídia do país.” / “Para proteger o acesso à imprensa livre, os governos locais expandiram a Declaração sobre a

Liberdade das Bibliotecas para categoricamente se opor a qualquer tipo de censura.” / “Um conjunto de leis nega a liberdade de expressão e a outra faz de tudo para protege-la.” / “Este era o começo da guerra”.

b) Figura 5: “Sobre mim, eu decidi em me juntar a Força Tarefa das Bibliotecas, uma unidade de elite de defesa.” / “Minhas tarefas e treinamentos me mantêm muito ocupada.” / “Todos os dias trazem um novo desafio.” / “A tensão entre as bibliotecas e o Comitê de Purificação da Mídia continuam acirrados.”

A criação das Forças das Bibliotecas somente foi possível, devido ao *The Hino Nightmare*, tradução nossa como Incidente de Hino ou Pesadelo de Hino (日野の悪夢, *Hino no Akumu*) que enrijeceu a Lei sobre a Liberdade das Bibliotecas e possibilitou às bibliotecas se protegerem e se organizarem militarmente. O incidente é considerado, até o período cronológico do mangá, como um dos momentos mais violentos da história das bibliotecas e da era *Seika*.

O evento acontece 20 anos antes dos acontecimentos do mangá, no qual, o personagem Kazuichi Inamine, então bibliotecário-chefe da biblioteca de Hino, foi apenas o único sobrevivente do massacre da biblioteca de Hino. Doze pessoas foram assassinadas, incluindo a esposa de Kazuichi, o que culminou na necessidade de se proteger, não somente a biblioteca, mas também garantir a segurança e integridade do usuário. Abaixo, as imagens que detalham sobre o terrível incidente:

Figura 6 – Incidente de Hino (parte 1)



Fonte: Arakawa, Yumi (2008, volume 2, capítulo 7, p. 33)

Figura 7 – Incidente de Hino (parte 2)



Fonte: Arakawa, Yumi (2008, volume 2, capítulo 7, p. 34)

Tradução nossa das figuras 6 e 7

- a) **Figura 6:** “Aqui nós estamos. Na Biblioteca Central.” / “Eu fui detetive por anos, mas eu nunca estive aqui. Parece um pouco intimidador. Eu estou nervoso”.
- b) **Figura 7:** “Este lugar não é para almas curiosas.” / “O homem que iremos ver... ele é o único sobrevivente... daquela tragédia que aconteceu 20 anos atrás... o Incidente de Hino.”

Figura 8 – Incidente de Hino (parte 3)



Fonte: Arakawa, Yumi (2008, volume 2, capítulo 8, p. 5)

Figura 9 – Incidente de Hino (parte 4)



Fonte: Arakawa, Yumi (2008, volume 2, capítulo 8, p. 6)

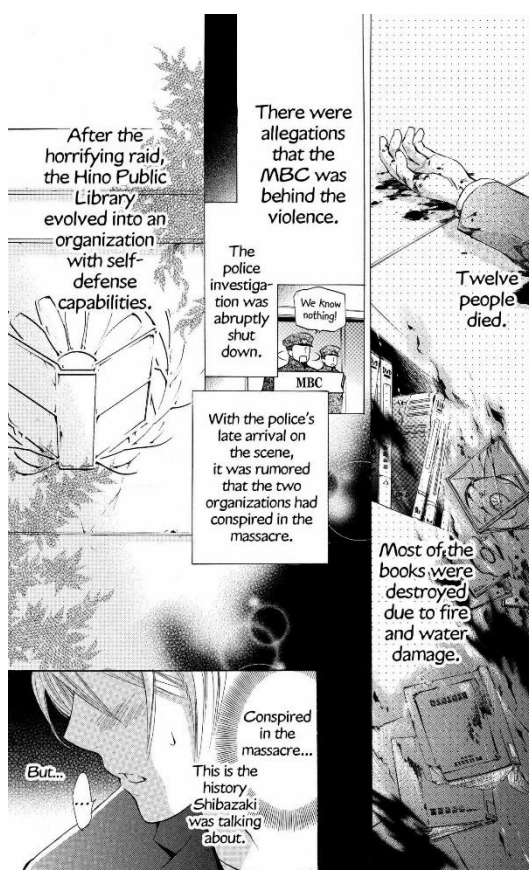
Tradução nossa das figuras 8 e 9

- a) **Figura 8:** “Não deixe isso te afetar.” / “Instrutor Dojo?” / “O Incidente de Hino promoveu o estabelecimento de leis que protegessem as bibliotecas.” / “Biblioteca Pública de Hino, Tóquio.” / “A lendária biblioteca era dedicada a prestar serviços para os locais e era, uma vez, conhecida por ser a biblioteca mais visitada da nação;”
- b) **Figura 9:** “Vinte anos atrás (Seika II)... a tragédia começou.” / “Nós acreditamos... que as bibliotecas deveriam ser condenadas por circular materiais perigosos para a sociedade... como livros censurados²⁹ e filmes de

²⁹ Durante todo o desenvolvimento da obra, não há menções de quais gêneros, títulos etc. estariam encaixados na categoria de censura, pelo MBC.

horror!” / “Um grupo político armado atacou a biblioteca.” / “O ataque surpresa teve a intenção de desencorajar o discurso da liberdade de expressão por destruir a simbólica biblioteca de Hino.” / “Até o momento, as Forças da Biblioteca não eram fortes e mobilizadas. Para tornar as coisas piores, a polícia foi atrasada por alguma razão.”

Figura 10 – Incidente de Hino (parte 5)



Fonte: Arakawa, Yumi (2008, volume 2, capítulo 8, p. 7)

Figura 11 – Incidente de Hino (parte 6)



Fonte: Arakawa, Yumi (2008, volume 2, capítulo 8, p. 8)

Tradução nossa das figuras 10 e 11

a) **Figura 10:** “Doze pessoas morreram.” / “A maioria dos livros foram destruídos devido ao incêndio e o dano causado pela água.” / “Havia alegações que o MBC foi quem esteve por trás desta violência. A investigação policial foi abruptamente encerrada.” / “Com a chegada tardia da polícia na cena, havia rumores de que as duas organizações conspiraram no massacre.” / “Após o terrível ataque surpresa, a Biblioteca Pública de Hino se transformou numa

organização com capacidades de autodefesa.” / “Conspiraram no massacre... essa é a história que a Shibazaki estava falando sobre... mas...”

b) Figura 11: “Kazuichi Inamine, o comandante da Biblioteca-Base de Kantō foi uma das pessoas chave que ajudou a organizar as Forças da Biblioteca.” / “Ele era o bibliotecário-chefe da Biblioteca Pública de Hino até o momento do ataque surpresa.” / “Como que...” / “Depois de tudo que ele teve que lidar...” / “Ele foi o único sobrevivente. Sua esposa foi morta e suas lesões o levaram a estar confinado numa cadeira de rodas.”

O único sobrevivente da tragédia, Kazuichi Inamine, relembra o acidente na Biblioteca Pública de Hino, que viria a ser reconhecida como Incidente de Hino: após ser interrogado sobre o acontecimento

Figura 12 – As memórias de Kazuichi Inamine sobre Hino (parte 1)



Fonte: Arakawa, Yumi (2008, volume 3, capítulo 13, p. 18)

Figura 13 – As memórias de Kazuichi Inamine sobre Hino (parte 2)



Fonte: Arakawa, Yumi (2008, volume 3, capítulo 13, p. 19)

No resumo das duas figuras:

- a) A **figura 12** faz menção ao incêndio que acontece dentro da biblioteca, onde a evacuação se faz necessária pela saída de emergência;
- b) A **figura 13** trata de uma discussão cheia de desespero entre Inamine e sua esposa, que desejava ir atrás de um livro sobre a história local da cidade, pois a espera da doação fora longa. O mesmo concorda pedindo pressa na localização da obra e pedindo a evacuação de todos no prédio.

Figura 14 – As memórias de Kazuichi Inamine sobre Hino (parte 3)



Fonte: Arakawa, Yumi (2008, volume 3, capítulo 13, p. 20)

Figura 15 – As memórias de Kazuichi Inamine sobre Hino (parte 4)



Fonte: Arakawa, Yumi (2008, volume 3, capítulo 13, p. 21)

As duas figuras acima retratam o episódio do tiroteio em massa com as pessoas dentro da biblioteca e a cena do assassinato em cena da esposa de Inamine. Faz referência ao Incidente de Hino, o momento decisivo na mudança de políticas de defesas para todas as bibliotecas do Japão

Figura 16 – As memórias de Kazuichi Inamine sobre Hino (parte 5)



Fonte: Arakawa, Yumi (2008, volume 3, capítulo 13, p. 22)

Figura 17 – As memórias de Kazuichi Inamine sobre Hino (parte 6)



Fonte: Arakawa, Yumi (2008, volume 3, capítulo 13, p. 23)

Por fim, as duas últimas figuras sobre a memória do comandante Inamine demonstram a violência, a raiva e o desgosto pelo assassinato de pessoas inocentes em função da censura. O livro que a esposa do Inamine protegeu esteve com ele durante todos os anos e mostra que, mesmo após a criação da Declaração sobre a Liberdade das Bibliotecas, a batalha contra a censura não há de ceder tão logo.

6.2A hierarquia dos bibliotecários: patentes, a insígnia Camomila e as divisões administrativas

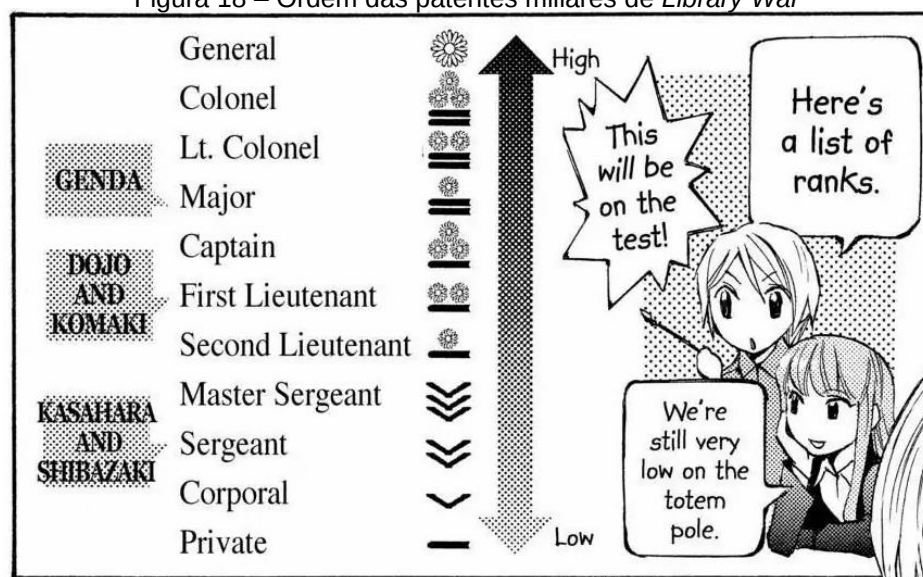
Diferente dos estereótipos que são comuns à profissão bibliotecária, apontados anteriormente, a obra *Library War* explora não somente a profissão, mas também o propósito da Biblioteconomia cuja função é proteger a liberdade de expressão, da

imprensa e do fim da censura rígida imposta pelo governo japonês. Como demonstrado no subtópico anterior, devido à criação da Declaração sobre a Liberdade das Bibliotecas, para se protegerem dos ataques governamentais da MBC, as bibliotecas acabaram virando centros de treinamento militar intensivo, o que culminou na criação da *Library Team Defense Force* (図書隊防衛部, *Toshotai Bōeibu*); *Library Defense Force* (図書隊, *Toshotai*) (LDF) ou *Library Force*, traduzida para o português como “Forças de Defesa da Biblioteca” ou “Forças da Biblioteca” como o grupo paramilitar das linhas de frente da defesa das bibliotecas do Japão.

O treino militar –, não é destinado a todos as pessoas que trabalham na biblioteca – que se transforma na base militar, administrativa e de resistência dos governos locais –, mas o ensino da Biblioteconomia, dentro da LDF, é comum a todas as pessoas, ou seja, todos que trabalham para a biblioteca são bibliotecários, porém com algumas diferenças em suas funções. Essas diferenças são divididas em patentes militares, pois todos os bibliotecários ganham essas patentes por trabalharem para a biblioteca - e os departamentos:

- a) As patentes militares definem a posição de hierarquia dentro de todas as bibliotecas de *Library War*. Cada posição lhe confere um cargo, no qual, quanto maior o status, maior é a confiança, dentre todas as atividades executadas, incluindo também as atividades bibliotecárias. Na figura abaixo, Kasahara e Shibazaki explicam as posições das patentes

Figura 18 – Ordem das patentes militares de *Library War*



Fonte: Arakawa, Yumi (2008, volume 1, capítulo 2, p. 9)

Quadro 2 – Definição das patentes em *Library War*

INSÍGNIAS	TERMO EM INGLÊS	TERMO EM PORTUGUÊS	POSIÇÃO BIBLIOTECÁRIA CORRESPONDENTE
 Uma grande Camomila Alemã	General	General	Classe Especial: Bibliotecário Supervisor (特等図書監, <i>Tokutō Toshokan</i>) <i>Ocupada por Kazuichi Inamine</i>
 Três Camomilas Alemãs sobre dois livros fechados	Coronel	Coronel	Primeira Classe: Bibliotecário Supervisor (一等図書監, <i>Ittō Toshokan</i>)
 Duas Camomilas Alemãs sobre dois livros fechados	Lieutenant Coronel	Tenente-Coronel	Segunda Classe: Bibliotecário Supervisor (二等図書監, <i>Nitō Toshokan</i>)
 Uma Camomila Alemã sobre dois livros fechados	Major	Major	Terceira Classe: Bibliotecário Supervisor (三等図書監, <i>Santō Toshokan</i>) <i>Ocupada por Ryusuke Genda</i>
 Três Camomilas Alemãs sobre um livro fechado	Captain	Capitão	Primeira Classe: Bibliotecário (一等図書正, <i>Ittō Toshosei</i>)
 Duas Camomilas Alemãs sobre	First Lieutenant/Sergeant First Class	Primeiro-Tenente	Segunda Classe: Bibliotecário (二等図書正, <i>Nitō Toshosei</i>) <i>Ocupada por Atsushi Dojo e Mikihisa Komaki</i>

um livro fechado			
 Uma Camomila Alemã sobre um livro fechado	Second Lieutenant/Staff Sergeant	Segundo-Tenente	Terceira Classe: Bibliotecário (三等図書正, <i>Santō Toshosei</i>)
 Três livros abertos em formato V	Sergeant/Master Sergeant ³⁰	Primeiro-Sargento	Supervisor: Bibliotecário de Atendimento (図書士長, <i>Tosho Shichō</i>)
 Dois livros abertos em formato V	Corporal	Cabo	Primeira Classe: Bibliotecário de Atendimento (一等図書士, <i>Ittō Toshoshi</i>) Ocupado por Iku Kasahara, Asako Shibazaki e Hikaru Tezuka
 Um livro aberto em formato V	Private First Class	Primeiro-Soldado	Segunda Classe: Bibliotecário de Atendimento (二等図書士, <i>Nitō Toshoshi</i>)
 Livro fechado	Private	Soldado	Terceira Classe: Bibliotecário de Atendimento (三等図書士, <i>Santō Toshoshi</i>)

Fonte: Arakawa, Yumi (2008, tradução npssa, volume 9, capítulo 40, p. 2); Wikipedia ([s.d.], tradução nossa)

O motivo da insígnia das patentes militares conterem a flor Camomila Alemã deve-se ao fato de a falecida esposa do comandante Inamine, gostar e cultivar essa flor, enquanto viva. O significado da flor é o que o manteve forte como comandante da Biblioteca Base de Kantō e manteve fé no amor e na luta dos direitos que foram

³⁰ Na figura 19, a patente *Master Sergeant* está na posição errada, visto que o cargo de sargento não está na frente do cargo de tenente, e isto vale para qualquer posição da hierarquia militar-exército. No caso de *Library War*, *Sergeant* e *Master Sergeant*, na análise são considerados praticamente o mesmo cargo, pois não há uma distinção alta entre ambos.

negados à sua esposa e aos outros mortos do incidente. Inamine manteve esta tradição de cultivar a camomila, mesmo após a sua morte.

As figuras abaixo contam a história da criação da insígnia Camomila por Dojo:

Figura 20 – Explicação da insígnia Camomila (parte 1)



Fonte: Arakawa, Yumi (2008, volume 9, capítulo 40, p. 23)

Figura 21 – Explicação da insígnia Camomila (parte 2)



Fonte: Arakawa, Yumi (2008, volume 9, capítulo 40, p. 24)

Nas figuras 20 e 21, Kasahara e Dojo falam sobre a insígnia Camomila (*Kamitsure*) e Dojo menciona que a insígnia somente é dada à Terceira Classe dos Bibliotecários e níveis superiores. Kasahara explica a popularidade da função da camomila como chá e um óleo essencial e também comenta o quão adorável é a flor, além de possuir um cheiro refrescante e doce.

Figura 22 – Explicação da insígnia Camomila (parte 3)



Fonte: Arakawa, Yumi (2008, volume 9, capítulo 40, p. 25)

Figura 23 – Explicação da insígnia Camomila (parte 4)



Fonte: Arakawa, Yumi (2008, volume 9, capítulo 40, p. 26)

Nas figuras 22 e 23, Dojo menciona que o motivo da *Kamitsure* ser utilizada na insígnia militar se deve ao fato de a flor ser a favorita de sua falecida esposa que morreu no Incidente de Hino e o seu significado na linguagem floral é, segundo a tradução livre, “Força em momentos de crise”.

b) Por fim, a divisão administrativa que classifica os trabalhos dos bibliotecários na obra. Como mencionado no começo, a Forças da Biblioteca constituem o grupo de treinamento militar, mas também é o grupo que ensina as práticas da Biblioteconomia para todos os funcionários da biblioteca em que

trabalham. Os trabalhos que são comuns aos bibliotecários da base e os das linhas de frente, em geral, consistem em atender o público; procurar os livros nas estantes e realizar a guarda desses livros. Na obra, são citados ao todo, três departamentos importantes:

- **Departamento de Administração:** Encarregado de realizar o planejamento diário da biblioteca e de atividades administrativas que incluem organização, orçamento, quadro de funcionários, direcionamento das Forças de Defesa da Biblioteca em missões contra o MBC;
- **Departamento de Logística:** Encarregado de ver o estoque de livros (incluindo os livros da reserva técnica) e o carregamento de suprimentos para os grupos militares das Forças de Defesa da Biblioteca;
- **Departamento de Recursos Humanos:** Encarregado dos recursos humanos e aqui também se concentra a equipe de inteligência, responsável pelas estratégias táticas de todas as bibliotecas;
- **Organizações Nacionais e Internacionais:** Apesar de não estarem na composição das divisões administradas pelas bibliotecas, elas são importantes na defesa das bibliotecas internamente e externamente do Japão.
 - No caso interno, a **JLA** é mencionada como um local que oferece asilo político aos exilados que são perseguidos pela censura do governo japonês;
 - Já a **Federação Internacional de Associações e Instituições Bibliotecárias**³¹, mais conhecida pela sigla **IFLA**, é a organização mundial que garante o contato entre as Associações de Bibliotecas e que auxilia no estabelecimento de leis e protocolos para as bibliotecas do mundo inteiro. No caso de *Library War*, a IFLA é citada como uma instituição de apoio ao asilo político aos exilados da censura do governo japonês

³¹ “Tem por objetivo a coordenação e o fomento de atividades nas áreas de controle bibliográfico de todos os tipos de recursos e formatos relacionados e de protocolos padronizados.” (CUNHA, CAVALCANTI, 2008, p. 190)

6.3 Os personagens de *Library War* e seus estereótipos

Para realizar a análise dos personagens de *Library War*, apresentamos uma imagem de perfil do personagem acompanhado de um resumo descrito brevemente sobre os personagens e classificamos em seus respectivos estereótipos (analisados no capítulo respectivo sobre o tema) ou, no caso, na ausência deles

Figura 24 – Iku Kasahara



Fonte: Arakawa, Yumi (2008, volume 1, capítulo 1, p. 11)

a) PERFIL BREVE DO PERSONAGEM

- **Nome:** Iku Kasahara (笠原 郁, *Kasahara Iku*)
- **Ocupação:** Cabo. No fim da obra, é promovida a Primeiro-Sargento (Supervisor: Bibliotecário de Atendimento)

b) RESUMO DO PERSONAGEM

- Iku Kasahara, também chamada apenas por Kasahara, é a protagonista de *Library War*. O objetivo da personagem é ser

bibliotecária das Forças da Biblioteca é encontrar e retribuir a ajuda que recebera de um cabo, na época, (cujo personagem seria Atsushi Dojo) por protegê-la do ataque da MBC ao visitar uma livraria local. Sua atitude impulsiva, de pavio curto e, inicialmente, sentimentalmente egoísta acaba se transformando em uma personagem mais paciente, premeditada, embora haja traços impulsivos e altruístas devido ao modo como Kasahara foi aprendendo sobre a sua própria profissão que passou por várias mudanças ao longo dos anos, com a implementação da MBA e do passado sangrento em Hino. A personagem aprende o valor que os bibliotecários, tanto nas linhas de frente, quanto os que trabalham na biblioteca, possuem para execução de tarefas diferentes, mas com o mesmo objetivo de promover a liberdade de expressão e de mídia por via da biblioteca.

c) ESTEREÓTIPO CLASSIFICADO

- Dentre os estereótipos analisados, Kasahara se encaixa na figura do *O Herói*, pois sua personagem é construída a partir de uma visão de uma combatente contra a censura imposta pelo governo japonês. Várias vezes Kasahara questionou ou fora questionada de sua posição como bibliotecária, pois a mesma não compreendia o papel que ela exercia. Kasahara acreditava que os bibliotecários fossem heróis nacionais, pois eles garantiam direitos aos cidadãos do Japão que lhes foram negados, após a implementação da censura.
- Ao longo do mangá, Kasahara aprende o verdadeiro significado de ser bibliotecária tanto pelos seus colegas, quanto pelas missões ou eventos do passado e que a maior missão do bibliotecário é resistir, mesmo em tempos de guerra e de opressão. Essa concepção fica clara quando a mesma aprende sobre o significado da insígnia Camomila e, no fim do mangá, a mesma revive a frase “nós somos heróis

Figura 25 – Kasahara não se conforma ao ouvir que os bibliotecários não são heróis



Fonte: Arakawa, Yumi (2008, volume 2, capítulo 2, p. 16)

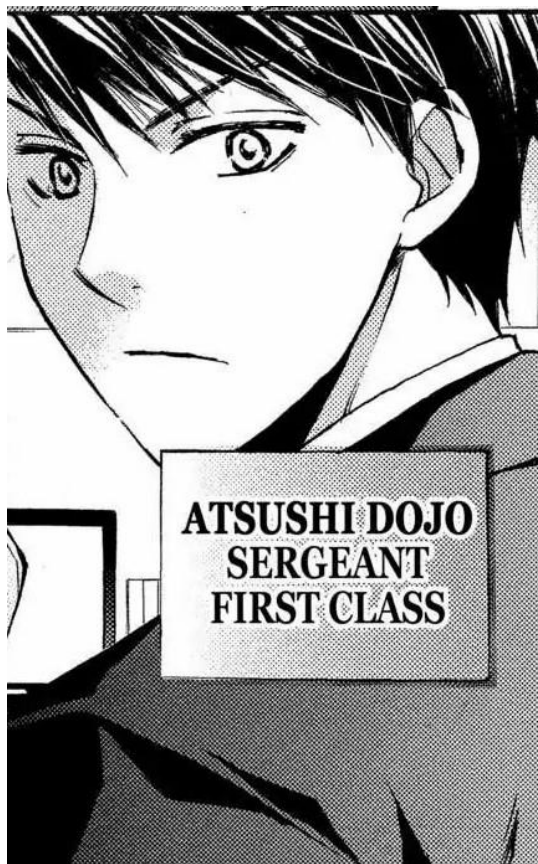
Figura 26 – O fim de *Library War* menciona que todos os bibliotecários são heróis



Fonte: Arakawa, Yumi (2008, volume 15, capítulo 73, p. 51)

Ao longo da obra, Iku enfrentou adversidades, por parte da família, de seus superiores, pessoas próximas e até mesmo, da própria profissão, do qual ela sempre questiona sua posição de estar nas Forças da Biblioteca. O próximo personagem a ser analisado é a pessoa que motiva Iku a permanecer na força tarefa e na sua profissão bibliotecária, acreditando no seu potencial e na sua fé inicial de “heroísmo” que os bibliotecários possuem contra na luta contra a censura.

Figura 27 – Atsushi Dojo



Fonte: Arakawa, Yumi (2008, volume 4, capítulo 19.1, p. 1)

a) PERFIL BREVE DO PERSONAGEM

- **Nome:** Atsushi Dojo (堂上 篤, *Dōjō Atsushi*)
- **Ocupação:** Primeiro-Tenente (Segunda Classe: Bibliotecário)

b) RESUMO DO PERSONAGEM

- Atsushi Dojo é o protagonista homem de *Library War*. Seis anos antes dos acontecimentos do mangá, ele ajuda Iku Kasahara que protege o livro pelo qual se interessava, do MBC, utilizando sua autoridade como membro das Forças da Biblioteca, para proteger Kasahara. Dojo compartilha o modo impulsivo de Kasahara no começo de sua carreira, porém, ao ser interrogado pelo incidente da livraria, o mesmo muda sua personalidade se tornando um instrutor rígido, mas que, no fundo, protege as pessoas com as quais tem relação. Dojo possui uma relação próxima com Kasahara, devido à relação de trabalho, mas, posteriormente, ambos desenvolvem um

relacionamento romântico que culmina no casamento, como é mostrado na figura 77.

c) ESTEREÓTIPO CLASSIFICADO

- Dojo compartilha dois dos estereótipos comentados: *O Monstro* e *O Herói*. O primeiro deve-se ao fato de Dojo possuir uma relação dura com os membros militares de menor patente, por ser instrutor, algo que Kasahara presencia durante todo o seu período de treinamento, até o momento em que a mesma acaba se tornando primeiro-sargento. Já o segundo estereótipo está conectado ao incidente da livraria no qual, Dojo protege Kasahara de sofrer com as consequências do MBC. Abaixo, estão as imagens que demonstram Dojo encaixado nesses estereótipos

Figura 28 – Dojo sendo rigoroso com Kasahara durante o período de provas de ranqueamento militar (*O Monstro*)



Fonte: Arakawa, Yumi (2008, volume 9, capítulo 40, p. 29)

Figura 29 – Dojo defendendo Kasahara do incidente da livraria (O Herói)



Fonte: Arakawa, Yumi (2008, volume 4, capítulo 16, p. 11)

Figura 30 – Inquérito de Dojo devido ao incidente da livraria



Fonte: Arakawa, Yumi (2008, volume 14, capítulo 68.1, p. 8)

Tradução nossa da figura 29

a) **Figura 29:** “Eu estou com as Forças da Biblioteca de Kantō.” / “De acordo com a Declaração sobre a Liberdade das Bibliotecas, artigo 30, e como sargento nas Forças da Biblioteca, eu estou exercendo meu direito de coletar esses livros!”

Figura 31 – Asako Shibazaki



Fonte: Arakawa, Yumi (2008, volume 1, capítulo 2, p. 3)

a) PERFIL BREVE DO PERSONAGEM

- **Nome:** Asako Shibasaki (柴崎 麻子, *Shibasaki Asako*)
- **Ocupação:** Cabo. No fim da obra, é promovida a Primeiro-Sargento (Supervisor: Bibliotecário de Atendimento). Seu trabalho é na área de Recursos Humanos, na equipe de inteligência.

b) RESUMO DO PERSONAGEM

- Asako Shibazaki é a melhor amiga de Iku Kasahara e uma das personagens do elenco principal de *Library War*. Shibazaki é reconhecida por ser uma mulher de aparência bela, o que a faz ser alvo de flertes de várias pessoas, mas no fundo, ela cria barreiras para que as pessoas não se aproximem ou criem laços profundos, com medo de decepcionar os outros. A primeira pessoa que Shibazaki considera verdadeiramente como amiga é a personagem Kasahara. Dentro da força de inteligência é reconhecida por ser uma

peessoa bastante ágil e inteligente, provando ser uma ótima informante, ao longo da história.

c) ESTEREÓTIPO CLASSIFICADO

- Shibazaki não se encaixa exatamente nos estereótipos analisados neste trabalho, pois sua aparência bela e sua personalidade distinta não a fariam ser, por exemplo, *A Falsa*, já que ela não engana as pessoas com algum objetivo de ferir os outros e, sim, de não querer decepcionar as pessoas que criaram expectativas no entorno dela ou de pessoas que ela considera muito próxima, no caso, Kasahara.

Figura 32 – Hikaru Tezuka



Fonte: Arakawa, Yumi (2008, volume 2, capítulo 5, p. 11)

a) PERFIL BREVE DO PERSONAGEM

- **Nome:** Hikaru Tezuka (手塚 光, *Tezuka Hikaru*)
- **Ocupação:** Cabo. No fim da obra, é promovido a Primeiro-Sargento (Supervisor: Bibliotecário de Atendimento)

b) RESUMO DO PERSONAGEM

- Hikaru Tezuka é o colega de turma de Kasahara e Shibazaki, em *Library War*. Tezuka é semelhante a Shibazaki em termos de ser reconhecido pela inteligência e pelo trabalho exímio nas Forças da Biblioteca, o que gerou uma popularidade consigo pelo exemplo que o cabo das Forças da Biblioteca deveria ser reconhecido principalmente por Dojo.
- Tezuka, no início do mangá, desenvolve sentimentos românticos por Kasahara, mas logo ganha uma rejeição da mesma. Ao final do mangá, começa um relacionamento com Asako Shibazaki. Tem um irmão mais velho chamado Satoshi Tezuka que faz parte de uma organização chamada *O Futuro da Biblioteca*.

c) ESTEREÓTIPO CLASSIFICADO

- Tezuka segue o sub-estereótipo *O Perfeitamente Formal e Apropriado*, apesar desse sub-estereótipo estar relacionado com o estereótipo da mulher. Tezuka é o personagem da obra que mais segue as regras e segue os comandos de seus superiores sem questionar, algo que este sub-estereótipo compartilha, pois, parte da premissa da profissão que apenas segue o que lhe é mandado, sem questionar algo. No decorrer da história, quando Tezuka confronta Satoshi devido à insistência de seu irmão em recrutá-lo para sua organização, o mesmo acaba rompendo parte dessa rigidez que ele carrega, devido ao dano que Satoshi deixou na família ao criar a organização e, assim, abalando a inspiração que Tezuka tanto almejava ser um dia.

Figura 33 – Mikihisa Komaki



Fonte: Arakawa, Yumi, (2008, volume 3, capítulo 10, p. 11)

a) PERFIL BREVE DO PERSONAGEM

- **Nome:** Mikihisa Komaki (小牧 幹久, *Komaki Mikihisa*)
- **Ocupação:** Primeiro-Tenente (Segunda Classe: Bibliotecário)

b) RESUMO DO PERSONAGEM

- Mikihisa Komaki é o colega de Atsushi Dojo e parte do elenco principal de *Library War*. Komaki, dentre os personagens analisados, é o personagem de característica mansa e o conselheiro da equipe, geralmente auxiliando os personagens, quando o assunto é sobre os sentimentos. Komaki é próximo de uma menina do colegial chamada Marie Nakazawa, moça que perdeu audição no começo do ensino médio e que Komaki protege e cuida, devido ao relacionamento de amizade que ambos possuíam, desde a infância de Marie.

c) ESTEREÓTIPO CLASSIFICADO

- Komaki, assim como Shibazaki, não possui um estereótipo bibliotecário, dentre os analisados, apesar de compartilhar a característica mansa como no estereótipo, *O Rato*, porém, Komaki também toma uma atitude bastante violenta, quando Marie é molestada no capítulo 38, do volume 8, o que o deixa furioso pela ação que acontece com a mesma.

Figura 34 – Ryusuke Genda



Fonte: Arakawa, Yumi (2008, volume 1, capítulo 2, p. 9)

a) PERFIL BREVE DO PERSONAGEM

- **Nome:** Ryusuke Genda (玄田 竜助, *Genda Ryūsuke*)
- **Ocupação:** Major. No fim do mangá, é promovido a Coronel (Primeira Classe: Bibliotecário Supervisor)³²

b) RESUMO DO PERSONAGEM

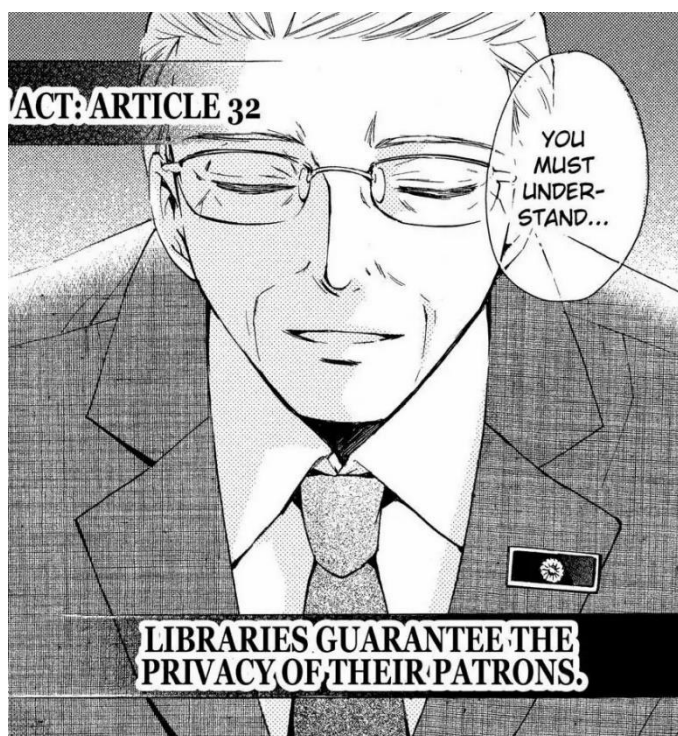
³² A tradução do mangá deixa dúvida a promoção de Genda para Coronel, sendo que, antes, há o Tenente-Coronel. Possivelmente, a promoção alta foi devido à retirada do Comandante Inamine de sua posição no capítulo 53, do volume 11..

- Ryusuke Genda é o major das Forças da Biblioteca e um dos personagens do elenco principal. Genda é reconhecido por ser um chefe bastante humorado, mas que leva o seu trabalho a sério, quando, por exemplo, no capítulo 50, do volume 11, acabou sendo baleado múltiplas vezes para proteger uma obra de arte que defendia os direitos de liberdade da população e da violência do MBC contra seus opositores. Devido à retirada súbita do Comandante Inamine, Genda foi promovido para coronel, enquanto se recuperava no hospital.

c) ESTEREÓTIPO CLASSIFICADO

- Genda, assim como Shibazaki e Komaki, também não segue os estereótipos estudados neste trabalho. Suas ações envolvem um posicionamento militar mais intenso, do que atividades bibliotecárias em si. Genda também é responsável pela organização das tropas ao executar os planos de seus superiores.

Figura 35 – Kazuichi Inamine



Fonte: Arakawa, Yumi (2008, volume 2, capítulo 8, p. 12)

a) PERFIL BREVE DO PERSONAGEM

- **Nome:** Kazuichi Inamine (稲嶺 和市, *Inamine Kazuichi*)
- **Ocupação:** General da Biblioteca Base de Kantō. No final da obra, retira-se do seu posto e fica como conselheiro da biblioteca que comandou por 20 anos.

b) RESUMO DO PERSONAGEM

- Kazuichi Inamine é o general/comandante da Biblioteca Base de Kantō, tendo a maior patente da obra. Como mencionado sobre o Incidente de Hino, Inamine era o bibliotecário-chefe da Biblioteca Pública de Hino, na qual, acabou perdendo sua esposa e sua perna direita no incidente. Desde então, Inamine foi responsável pela fortificação das forças armadas nas bibliotecas e um dos principais atores na Declaração sobre a Liberdade das Bibliotecas. Após sua retirada da posição de general, Inamine passa seu tempo em sua residência cuidando das flores de camomila que sua falecida esposa tanto amava.

c) ESTEREÓTIPO CLASSIFICADO

- Inamine compartilha o estereótipo de *O Herói*, como Kasahara e Dojo, visto que quando era bibliotecário de Hino, a biblioteca era conhecida por ser uma referência na luta contra a censura. Durante toda a sua carreira militar, Inamine é reconhecido por ser o sobrevivente do Incidente de Hino, mas também, por ter reestruturado as bibliotecas na luta contra a censura. Mesmo no fim de sua carreira militar ativa, no capítulo 53, do volume 11, funcionários de várias bibliotecas vem a Kantō, para prestar homenagem ao eterno general que ganhou respeito da comunidade bibliotecária e da sociedade japonesa anti-censura.

7 KAKUREZA LIBRARY: O JOGO EM QUE VOCÊ QUESTIONA A PROFISSÃO BIBLIOTECÁRIA EM AÇÃO

Kakureza Library é um jogo de produção *indie*³³ feito pela empresa Norabako, com sua data de estreia em 25 de janeiro de 2022. O jogo é pago e disponível apenas para computador, pela plataforma Steam – software de gestão de direitos digitais que facilita empresas de jogos e afins a venderem seus produtos dentro dessa plataforma.

A história do jogo se passa na cidade fictícia chamada Kakureza (市立カクレザ), no qual, o personagem controlado pelo jogador, através de um *point of view* – também encurtado como *pov*, na gíria de jogos – passará por um teste de 1 mês trabalhando na biblioteca da cidade realizando diversas tarefas ao longo dos meses. Como o próprio jogo menciona no seu website:

“Este é um jogo de aventura bibliotecária. Como um novo funcionário da biblioteca, você irá trabalhar na bancada. A história se estende, a partir do momento que é selecionado o livro que o usuário precisa dentre os 260 livros. Vários finais com vários finais ruins”

O website do jogo, além do pequeno resumo sobre o próprio jogo, também conta com uma linha cronológica do jogo; os assuntos do jogo – quais elementos o jogador irá encontrar ao longo do processo; as definições específicas do próprio jogo pelos desenvolvedores (como preço, lançamento, plataforma lançada etc.) e os requerimentos para o jogo funcionar.

7.1A interface de *Kakureza Library*

A interface inicial do jogo é demonstrada nesta tela com os livros dispostos em estantes e as opções de escolhas no jogo. Abaixo, a imagem correspondente e, logo após, a tradução dos termos do menu e suas funções respectivas:

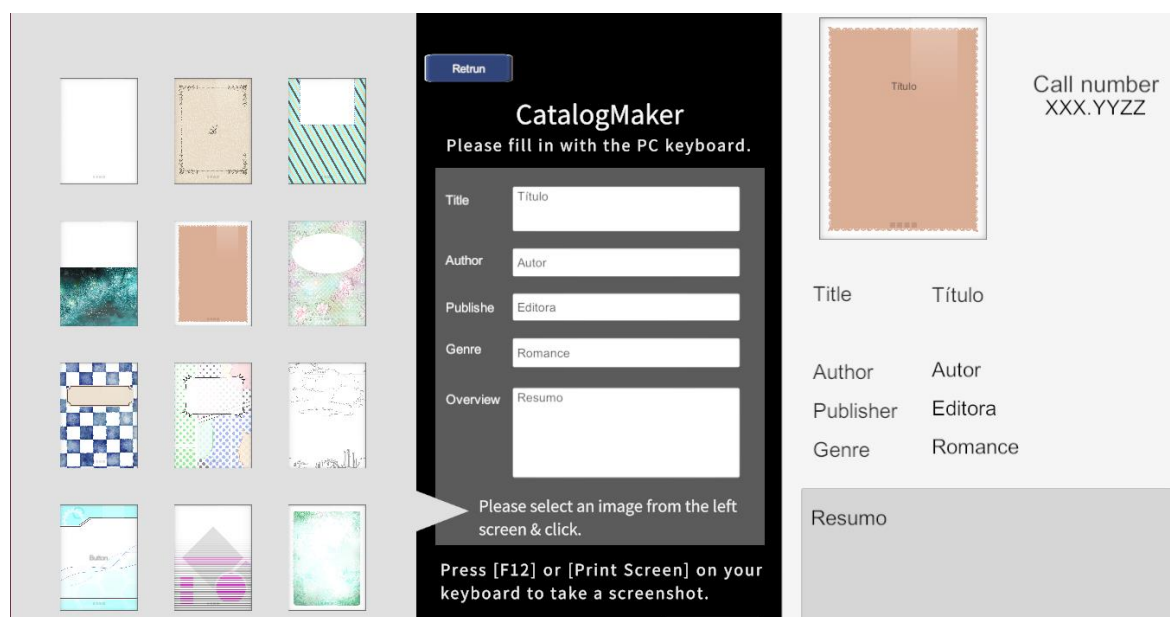
³³ Do termo em inglês *independente*, segundo o Wikipedia ([s.d.], tradução nossa), o termo abreviado é usado na cultura de jogos quando um jogo é produzido por empresas de menor porte, ou seja, aquelas em que o apoio financeiro é menor. Jogos indie possuem maior liberdade para trazer inovação e jogabilidade diferentes, ao contrário de empresas de grande porte que produzem jogos sob demanda de mercado.

Figura 36 – Interface do menu de *Kakureza Library*



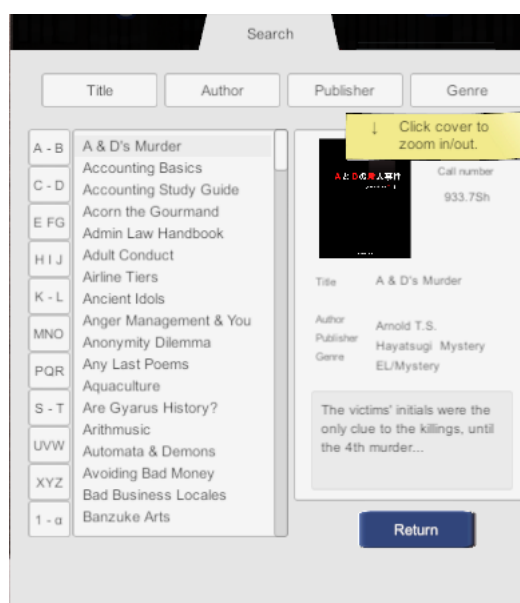
Fonte: Norabako (2022)

- a)** START (Iniciar): Início ao jogo;
- b)** Contenu (Sem tradução): Esta opção funciona como um modo de salvar (save state) do último momento que o jogador parou de jogar;
- c)** Achievement (Conquistas): Conquistas do jogo, no qual, o jogador possui determinadas funções para conseguir as medalhas do jogo;
- d)** Catalog Maker: Esta função é a área em que o jogador apenas customiza um livro, a partir da preferência de capa, título, autor, editora, gênero literário e resumo da obra. Abaixo, um exemplo de como a imagem é editada no jogo

Figura 37 – Interface do *Catalog Maker*

Fonte: Norabako (2022)

- e) Playing Manual (Manual do Jogo): Instruções sobre como jogar *Kakureza Library*;
- f) Search (Pesquisa): Fornece acesso a base de dados da biblioteca contendo os livros cadastrados. A busca pode ser feita por título, autor, editora e gênero literário como demonstrado na imagem abaixo:

Figura 38 – Interface do *Search*

Fonte: Norabako (2022)

- g)** Mudança de idioma para o japonês → inglês e inglês → japonês;
- h)** Inicialize (Inicializar): Esta função apaga todo o progresso do jogo e o retorna para o seu estado inicial.

A tela de inicialização do jogo é simples e com poucos detalhes, mas é interessante porque o usuário pode acessar a base de dados da biblioteca do jogo, e montar o próprio livro, algo esperado em jogos *indie*, já que o objetivo desses jogos é acompanhar a experiência do jogador.

Ao adentrar no jogo, a tela do jogador se configura no seguinte formato:

Figura 39 – Interface principal de *Kakureza Library*



Fonte: Norabako (2022)

- a)** Na parte superior da tela se localizam: a datas que estão, respectivamente, na ordem do dia de trabalho, o dia do calendário e o dia da devolução de livros de cada usuário; a pontuação do jogo;
- b)** A parte central da imagem consiste na imagem do usuário comentando ou perguntando sobre algo que o funcionário do atendimento possa ir atrás;

- Nesta mesma parte, estão os livros que serão retirados ou emprestados para o usuário. Há um retângulo azul na horizontal que consiste na carteirinha do usuário e, por fim, a lista dos itens que foram retornados ou emprestados pela biblioteca.

c) No fim, o nome do jogo com o *load* (equivalente ao Contenu, porém tendo acesso a uma lista dos *save states*) e o manual de instruções do próprio jogo.

A interface do jogo não se altera na sua estrutura, mas o miolo do jogo pode alterar, dependendo dos desafios que o jogador enfrenta, nos quais serão explorados na avaliação dos dias: informações de tempo (superior) / conteúdo (miolo) / ferramentas de auxílio na navegação do jogo (inferior)

7.2 Os personagens em *Kakureza Library*

Em *Kakureza Library* há uma identificação simples de seus personagens pelo nome e sua profissão, no qual é notória pelo design dos próprios personagens ou na fala de interesse deles na busca de seus materiais. A faixa etária dos personagens varia desde crianças a idosos, o que torna a dinâmica da jogabilidade mais interessante ao olhar do jogador, pois ele percebe o modo de fala e a reação ao receber as informações do funcionário.

O único personagem dessa obra que não possui identificação alguma é o funcionário controlado pelo próprio jogador. O motivo pelo qual se utiliza o termo “funcionário” ou até “personagem” e não diretamente “bibliotecário(a)” será aprofundado na análise dos dias escolhidos para serem discutidos em seu próprio subtópico.

7.3 Os dias em *Kakureza Library*

A passagem do tempo do jogo ocorre no mês de setembro. Os dias em que não há trabalho são quintas e sábados. No total foram 22 dias trabalhados ao longo do mês. Cada dia do mês possui acontecimentos de diversas maneiras, mas o ponto em comum é que os usuários acabam interagindo com o personagem, com o empréstimo e a devolução de livros e cada usuário da biblioteca vem ao local com o objetivo de encontrar as obras necessárias para seus interesses pessoais.

Abaixo, o quadro com resumo dos dias, sendo alguns dias utilizados para realizar a análise do perfil dos personagens de *Kakureza Library*. Os dias que estão em negrito serão utilizados para realizar o processo da análise. Será feito um resumo dos pontos mais importantes do dia. É importante ressaltar que todos os dias tiveram empréstimo e devolução de livros, portanto, não será adicionado este detalhe geral no resumo dos dias. Outro ponto importante é que o resumo dos dias conta apenas com a finalização normal do jogo, pois ele possui diversos finais, caso o funcionário da biblioteca não dê a resposta correspondente para prosseguir nos dias do jogo.

Quadro 3 – Contagem e resumo dos dias em *Kakureza Library*

CONTAGEM DOS DIAS	RESUMO DO DIA
Dia 1 (Set. 1 / Ter.):	O novo funcionário é contratado pela personagem Seto, curadora da biblioteca para trabalhar no balcão de atendimento. Um usuário, pede a obra <i>Kakureza Library</i> . No fim do dia, a curadora pede o relatório do dia por escrito.
Dia 2 (Set. 2 / Qua.):	A primeira moça retira livros para empréstimo e devolve alguns. Em seguida, um moço de camisa azul com boné, com problemas de memória, esquece a carteirinha da biblioteca e retorna para pegar livros emprestados. Pede o livro <i>Lapse Leader</i> perguntando “Hmm... você teria um livro sobre negócios com <i>Lapse</i> no título?”. No fim do dia, o moço de camisa azul lembrou-se de pegar um guarda-chuva.
Dia 3 (Set. 4 / Sex.):	O homem que pediu o livro sobre a cidade Kakureza devolve e pega alguns outros livros emprestados. Um usuário pergunta sobre a novela de estreia do autor Shiro Asamiya chamado <i>Virtual Melody</i> . No fim do dia, Seto menciona que os sábados são dias de folga. A cena final é dos usuários da biblioteca em suas rotinas.
Dia 4 (Set. 6 / Dom.):	Uma mãe com suas crianças frequenta a biblioteca e pergunta “Existe um livro de figuras com um cachorro azul?” e o livro com esse título chama-se <i>Blue Puppy Adventure</i> . Neste dia, o funcionário da biblioteca recebe um e-mail pedindo uma reserva de um livro chamado <i>A&D’s Murder</i> , no qual, o mesmo reserva o livro

	para o usuário. A cena final envolve uma cafeteria.
Dia 5 (Set. 7 / Seg.):	Uma menina tímida retorna à biblioteca para devolução e empréstimo de livros. Ela acaba esquecendo uma lista dentro de um dos livros da biblioteca e se autocritica. O garçom do dia 4 vem à biblioteca e reconhece o funcionário do atendimento e agradece por ele trabalhar na biblioteca da cidade. No fim do dia a moça da lista aparece fazendo compras no supermercado.
Dia 6 (Set. 8 / Ter.):	O funcionário retira uma pétala que estava em cima da bancada de atendimento. Uma moça que apareceu no dia 1 retorna à biblioteca perguntando sobre o livro do autor Arnold T.S., que foi emprestado ao usuário do dia 4. No fim do dia, Seto comenta a importância de manter tudo limpo, antes do dia acabar.
Dia 7 (Set. 9 / Qua.):	O primeiro usuário menciona sobre o desaparecimento de livros relacionados a <i>Cotonolia</i> . O próximo usuário pergunta “Bom... existe um livro sobre como responder a uma carta?... você teria?” cujo título é <i>Letters 4 Dummies</i> . O funcionário pesquisa sobre o tema e quando procura sobre o termo <i>Cotonolia</i> , a barra de pesquisa diz que o termo é banido da cidade Kakureza, mas sem uma motivação.
Dia 8 (Set. 11 / Sex.):	O moço que pediu a novela de debut de Shiro Asamiya retorna à biblioteca com seus livros. De repente, há usuários falando muito alto e o funcionário pede a eles para ficarem quietos. Um homem leva os livros ao balcão de atendimento, no entanto, ele fornece a carteirinha da universidade, ao invés da biblioteca; no fim, ele realiza a troca correta para a carteirinha da biblioteca. Uma notificação de um livro atrasado chega ao e-mail da bibliotecal e é identificado o usuário sendo enviado um e-mail de notificação ao usuário. O usuário com os livros atrasados é o moço com a memória ruim que consegue devolver no mesmo dia. No fim do dia, o funcionário da biblioteca verifica a caixa de pesquisa, no qual, uma folha sobre a

	biblioteca foi respondida anonimamente, elogiando o lugar silencioso para estudar e mencionando o retorno ao local.
Dia 9 (Set. 13 / Dom.):	Um novo usuário chega à biblioteca para pedir a carteirinha. O bibliotecário pede ao usuário alguns documentos para preencher as informações necessárias e realizar o cadastro do usuário no sistema da biblioteca, mas o usuário já preencheu as informações do formulário, portanto, o processo de cadastro é rápido e o cartão é feito com o nome do usuário Ren Hirata. Após realizada a emissão da carteirinha, o bibliotecário preenche as informações no sistema, enquanto ele procura livros. Ele também pergunta “Você teria o livro de regras para o TRPG chamado <i>Dungeon City</i>?” do qual também deriva o mesmo nome. No fim do dia, Seto menciona que o festival do outono chega na cidade. Há uma escolha e, independente da escolha do tema, Seto mencionará que a feira se realiza entre os dias 15 a 30 de set.
Dia 10 (Set. 14 / Seg.):	A primeira usuária do dia fala na linguagem “internetês” (uso de hashtags). Um moço pergunta sobre um autor, mas o bibliotecário se recusa a responder sobre a informação, pois ela é confidencial. No fim do dia, Seto menciona sobre a seleção de livros para o Festival de Livros do Outono.
Dia 11 (Set. 15 / Ter.):	É o primeiro dia do Festival de Livros do Outono. A mãe com suas crianças retorna à biblioteca dizendo que o livro do cachorro azul foi agradável. Uma moça pergunta sobre mapas da cidade de Kakureza. No fim do dia, Seto comenta sobre um livro não classificado na estante, o qual se chama <i>Cotonolia is by Your Side</i> e menciona que o livro não pertence ao acervo da biblioteca, o que poderia significar roubo de livros.
Dia 12 (Set. 16 / Qua.):	Uma moça pergunta sobre um livro com o tema de fisicalidade da música pelo autor Helmholtz. O moço da memória ruim pede empréstimos de livros com temática sobre memória. A curadora Seto menciona que o livro sobre Cotonolia não pode ser aceito como uma

	doação. O fim do dia se resume a um show.
Dia 13 (Set. 18 / Sex.):	O moço que pediu a reserva do livro veio retirá-lo e pediu o livro de TRPG do usuário Ren Hirata, porém, o livro continua emprestado. O fim do dia termina com 3 pessoas numa rua escura, com um poste iluminado
Dia 14 (Set. 20 / Dom.):	Dia do Festival de Livros do Outono. Um moço vem com o número de chamada escrito no papel, mas não consegue encontrar o livro e a missão do bibliotecário é encontrá-lo na estante. Seto menciona a dificuldade de classificar livros (tema sobre as áreas das linguagens documentárias)
Dia 15 (Set. 21 / Seg.):	O dia do pagamento como combinado com a curadora Seto é neste mesmo dia.
Dia 16 (Set. 22 / Ter.):	Uma moça vem retirar livros e devolvê-los e o funcionário menciona a falta de controle do volume de voz, mas observa que a moça tem uma voz bonita. Novamente, um usuário se esqueceu de devolver os livros no dia, então, foi necessário enviar um e-mail de notificação para que ele devolva logo os livros. Um usuário enviou um e-mail com um endereço estranho e Seto menciona que os livros podem chegar com até mais ou menos 3 semanas de atraso, mas que as informações do e-mail eram suspeitas, ou seja, podendo prever um possível roubo de livros na biblioteca e a decisão é banir o usuário da biblioteca.
Dia 17 (Set. 23 / Qua.):	O alarme soa nesse dia e é detectado um ladrão que estava roubando os livros e sua justificativa era não querer fazer o cartão da biblioteca. Uma das moças menciona que há muito tempo que “as bibliotecas significam local de preservar a literatura, então não o culpo”. Seto menciona a questão de empréstimo e no fim, uma moça vê o pôr do sol, possivelmente indicando que ela estava mudando de casa.
Dia 18 (Set. 25 / Sex.):	A moça do “internetês” volta para a biblioteca e pergunta sobre o guia do jogo <i>3 Kingdom Heroes</i> . O moço que fez a carteirinha é um estudante que agradece pela biblioteca, por ser de

	baixa renda e não ter o suficiente para adquirir esses livros. No fim do dia, o bibliotecário checa a caixa de devolução de livros,
Dia 19 (Set. 27 / Dom.):	O moço que pegou os livros emprestados e não devolveu apareceu na biblioteca neste dia, além de ter mentido sobre seus dados nos registros da biblioteca. No fim do dia, Seto mostra um flyer que estava dentro dos livros de Nakamura (moço do e-mail do dia 16) sobre fazer dinheiro rápido.
Dia 20 (Set. 28 / Seg.):	Um moço vem com uma colega de quarto e diz que ela não é um robô e pede informação sobre o livro <i>COBOL</i> . A moça robô traz livros para pegar emprestado e, de repente, surge uma conversa no meio de empréstimo entre os dois reclamando sobre a questão de ser humano ou não. O moço devolveu os livros e deixou um marcador de livro, o bibliotecário não interferiu e entregou o livro a Seto com o marcador. O livro, em questão, estava cheio de marcas de marca texto.
Dia 21 (Set. 29 / Ter.):	No dia em que Tsugami veio pedir uma revista acadêmica, a tela do computador do bibliotecário dá problema e pede para resolver um haiku (até agora, sem resposta para o quebra-cabeça) e Seto pede para Tsugami resolver esse problema com o sistema da biblioteca. No fim do dia, Tsugami resolveu o problema, mas Seto fica triste por não saber qual seria a senha do programa.
Dia 22 (Set. 30 / Qua.):	Uma moça veio pedir ajuda com o CD Player da biblioteca e, no fim, o CD Player não funcionava. O moço que pediu informação confidencial veio de novo à biblioteca, porém, perguntando sobre Eita Tsugami. Um dos moços (Eita Tsugami) deu um buque de flores para o bibliotecário e a curadora Seto e a mesma agradeceu pelo trabalho por 1 mês na biblioteca da cidade de Kakureza.

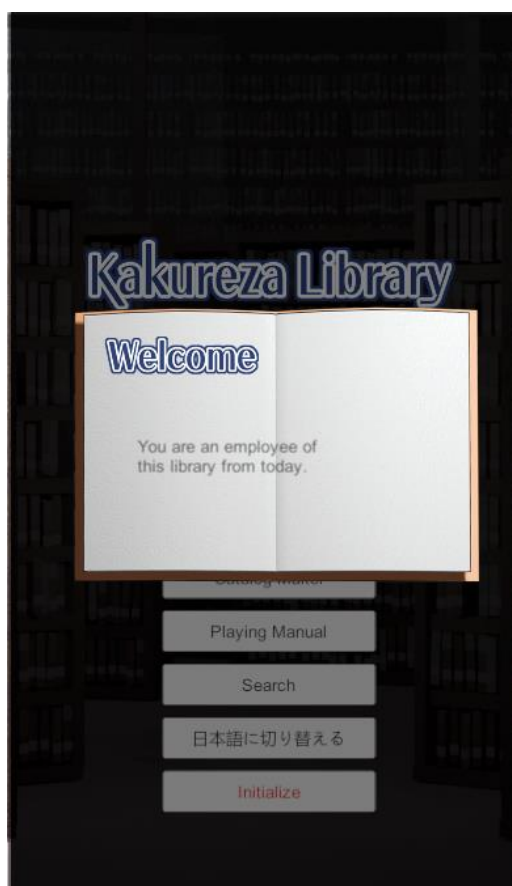
Fonte: Elaborado pela discente

7.1.1 Dias 1 e 2: conhecimentos básicos da ambientação do jogo

O dia 1 e o dia 2 do jogo são o começo da jornada pela biblioteca da cidade de Kakureza. O começo do jogo apresenta uma página com um *tips* (do inglês, dicas) em formato de um livro aberto com a seguinte frase traduzida “Bem-vindo, você é agora um funcionário desta biblioteca a partir de hoje” com a imagem abaixo.

A imagem inicial é importante, pois o jogo o introduz apenas como um funcionário da biblioteca e não necessariamente como um bibliotecário da biblioteca, o que podemos interpretar como uma possível ausência da figura bibliotecária atuando no ambiente da própria biblioteca do jogo.

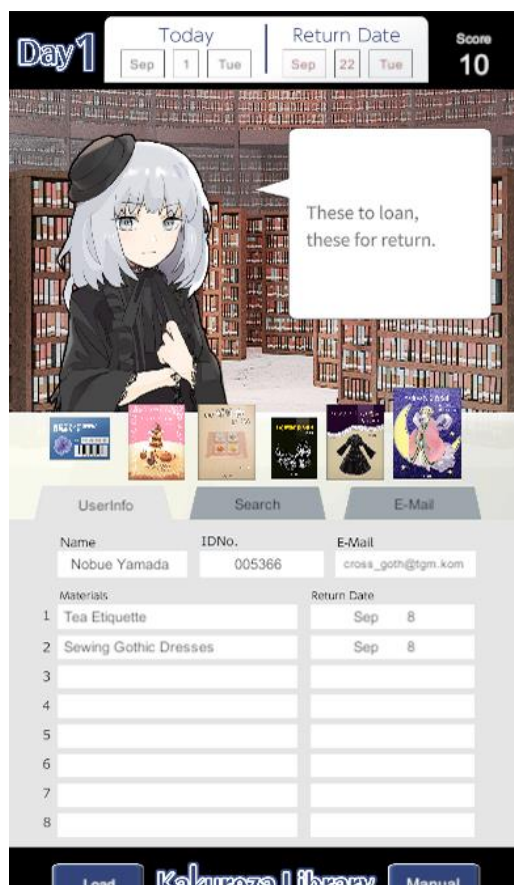
Figura 40 – Imagem inicial de *Kakureza Library*



Fonte: Norabako (2022)

Após a tela de entrada, dá-se o início ao jogo. No Dia 1, o funcionário da biblioteca se encontra com a curadora³⁴ Seto e dá-se início ao tutorial do jogo, com as explicações básicas de como jogar. O dia começa com uma usuária que menciona o retorno e o empréstimo dos livros, na imagem abaixo:

Figura 41 – Dia 1: Empréstimo e devolução de livros



Fonte: Norabako (2022)

Tradução nossa da figura 41

a) **Nobue Yamada:** “Esses são para empréstimo, esses para devolução”.

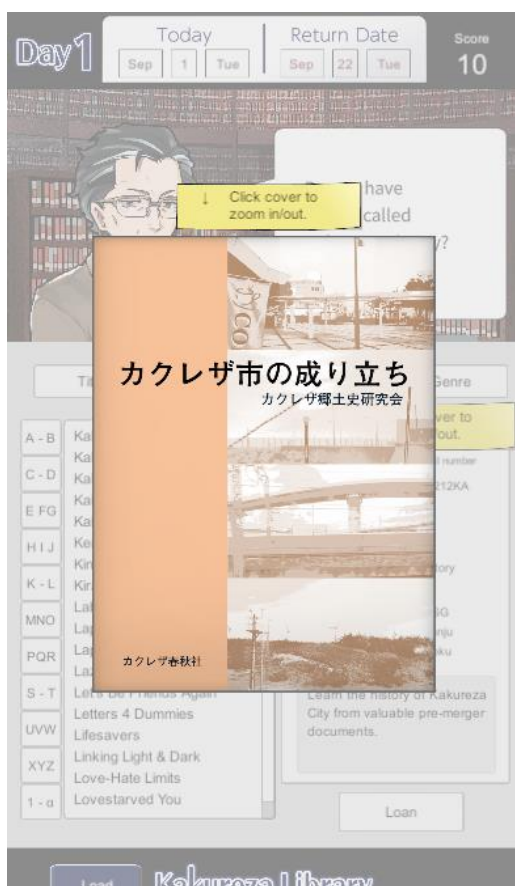
Aqui, o funcionário da biblioteca realiza a simples função do atendimento de devolução e empréstimo de livros. Podemos perceber também como a interface do jogo propicia uma boa imersão ao atender o usuário. Também podemos notar que o

³⁴ No *Dicionário de Biblioteconomia e Arquivologia*, de Cunha e Cavalcanti (2008, p. 112), o termo “curador” está como verbete e menciona o termo “curador de bibliotecas” como um bibliotecário, mas o contrário não acontece, o que podemos entender que o bibliotecário é inato a curar o seu acervo da forma como ele entende e que o “curador de bibliotecas” pode a vir a ser possivelmente um bibliotecário, o que é o caso da personagem Seto.

funcionário da biblioteca não possui uma aparência pré-estabelecida, pois a intenção é que o jogador tenha uma simulação de trabalho em biblioteca.

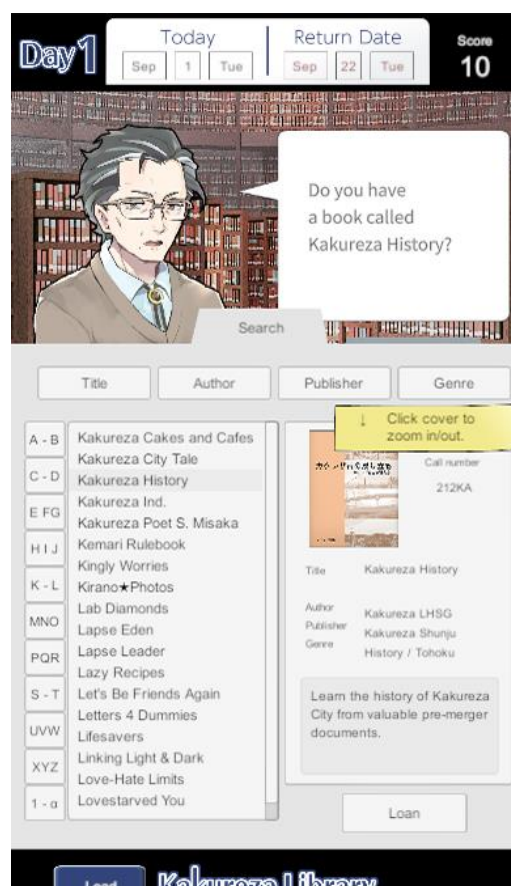
Ainda no mesmo dia, outro usuário pergunta a seguinte informação, na imagem abaixo:

Figura 42 – Dia 1: Usuário pergunta sobre título disponível no acervo da biblioteca



Fonte: Norabako (2022)

Figura 43 – Dia 1: Zoom da capa do título procurado na base de dados



Fonte: Norabako (2022)

Tradução nossa da figura 43

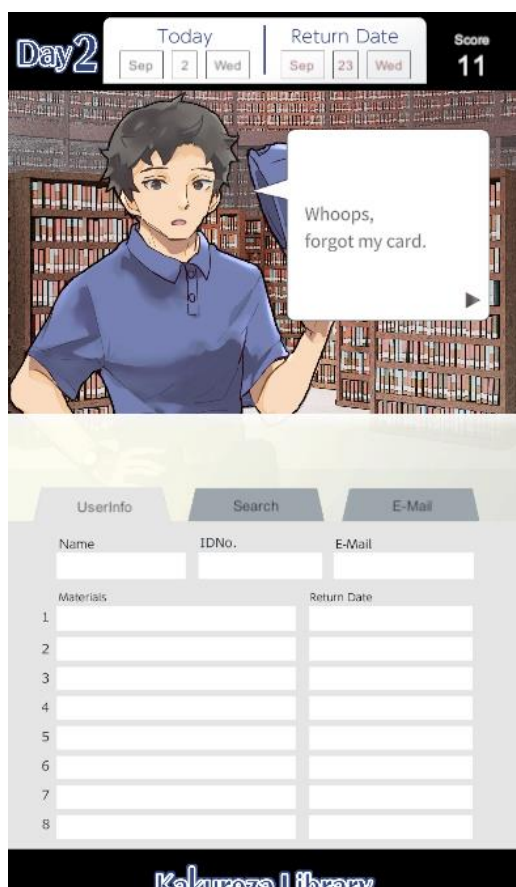
a) **Senhor:** Vocês teriam um livro chamado *Kakureza History*?

Na figura 42, reparemos que o jogo possui um sistema bastante refinado, em termos de busca: o fato de o jogo possuir uma base de dados para simular um possível sistema de bibliotecas realizando a busca pelas categorias “título, autor, editora e gênero literário”. Na imagem 8, é possível aumentar a imagem do livro procurado para confirmar se o mesmo é o título procurado pelo usuário.

Mesmo com a interface da base de dados à mostra, ainda não podemos identificar se o funcionário da biblioteca seria de fato um bibliotecário de referência – pelo seu ativo trabalho com o público – ou somente um atendente de balcão. Apesar disso, é interessante pensar que certos trabalhos realizados dentro do ambiente da biblioteca acabam sendo compartilhados, no caso, o empréstimo de livros, pois é uma atividade que acaba sendo simples tanto para o bibliotecário de referência quanto para algum funcionário da biblioteca, independentemente de sua posição.

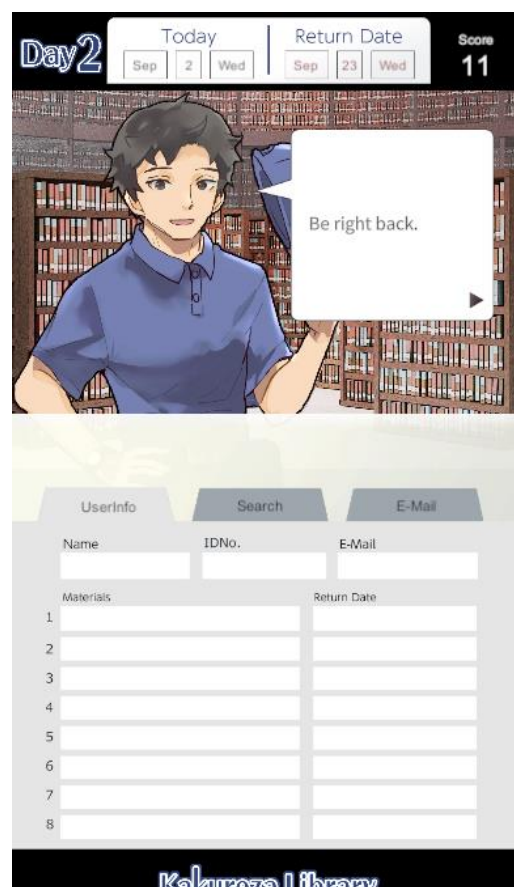
No Dia 2, há um usuário diferente na biblioteca como aparece nas imagens abaixo:

Figura 44 – Dia 2: Moço menciona que esqueceu a carteirinha da biblioteca



Fonte: Norabako (2022)

Figura 45 – Dia 2: Continuação da figura 44



Fonte: Norabako (2022)

Tradução nossa das figuras 44 e 45

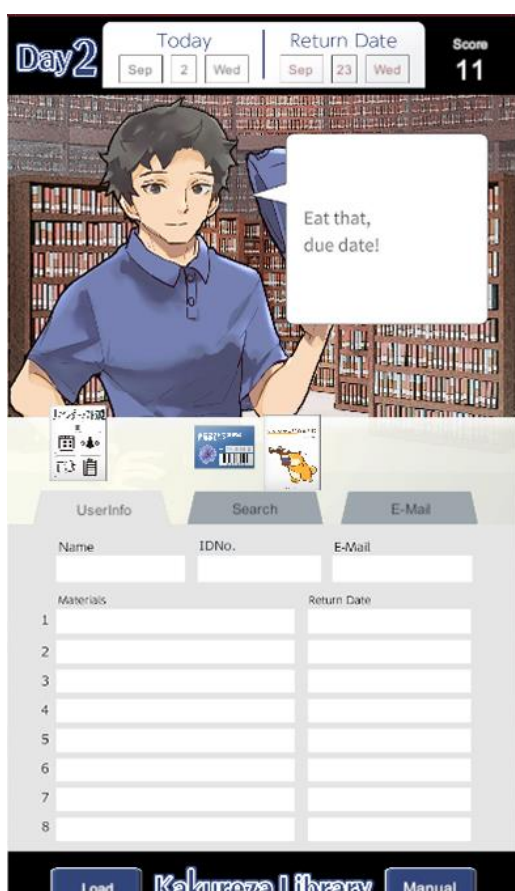
Figura 44: “Whoops, eu esqueci minha carteirinha.”

Figura 45: “Eu retorno logo!”

No jogo, esta é a primeira vez que o funcionário da biblioteca se depara com um usuário que foge do padrão do jogo – no caso, entregar os livros para devolução e empréstimo – pois o mesmo acaba criando uma situação incomum na rotina do jogo, o que torna a jogabilidade menos previsível e simula ações recorrentes no cotidiano do trabalho de uma biblioteca.

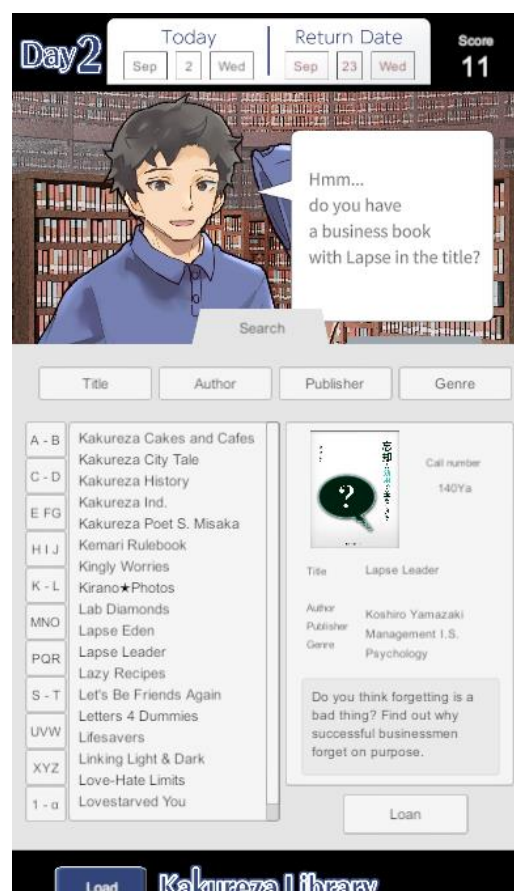
Ao encontrar a carteirinha, o usuário retorna à biblioteca e pergunta sobre um título, nas imagens abaixo:

Figura 46 – Dia 2: Usuário retorna à biblioteca com sua carteirinha e os livros



Fonte: Norabako (2022)

Figura 47 – Dia 2: O usuário pergunta sobre livro com o termo *Lapse* no título



Fonte: Norabako (2022)

Tradução nossa das figuras 46 e 47

- a) **Figura 46:** “Toma esse, data de vencimento!”
- b) **Figura 47:** “Hmm... você teria um livro de negócios com *Lapse* no título?”

Os dias 1 e 2 do jogo nos mostram a rotina quase que pré-estabelecida do funcionário da biblioteca com relação ao atendimento ao usuário, mas se encontram

algumas situações fora do normal, o que torna a jogabilidade mais fluida e o jogo passa a ser menos rigoroso ao seguir somente o padrão do atendimento.

7.1.2 Dias 4, 6 e 7: a rotina da biblioteca e o mistério de Cotonolia

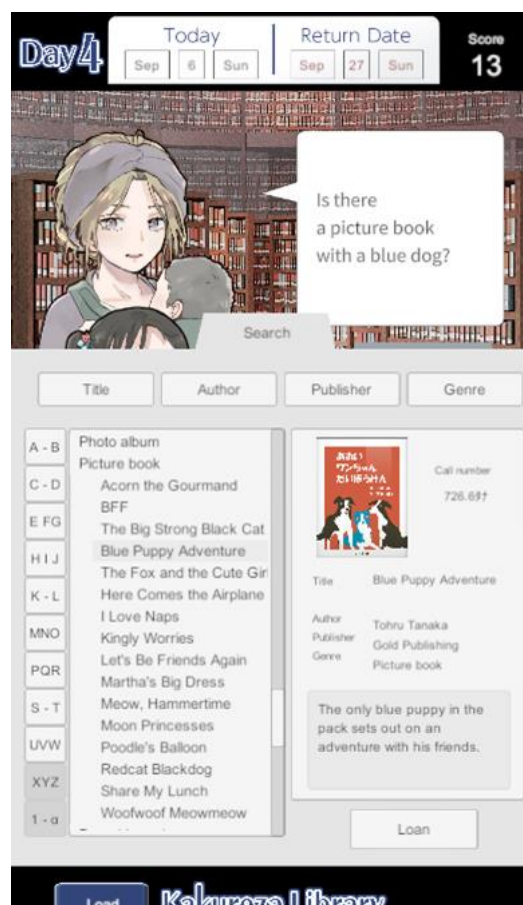
Passados os dois primeiros dias do jogo, o progresso do jogo acontece ao passo que o funcionário da biblioteca vai adquirindo experiência com o ritmo do público. No dia 4, uma família visita a biblioteca como demonstrado nas imagens abaixo:

Figura 48 – Dia 4: Mãe e suas crianças visitam a biblioteca



Fonte: Norabako (2022)

Figura 49 – Dia 4: Pedido de um livro com um cachorro azul



Fonte: Norabako (2022)

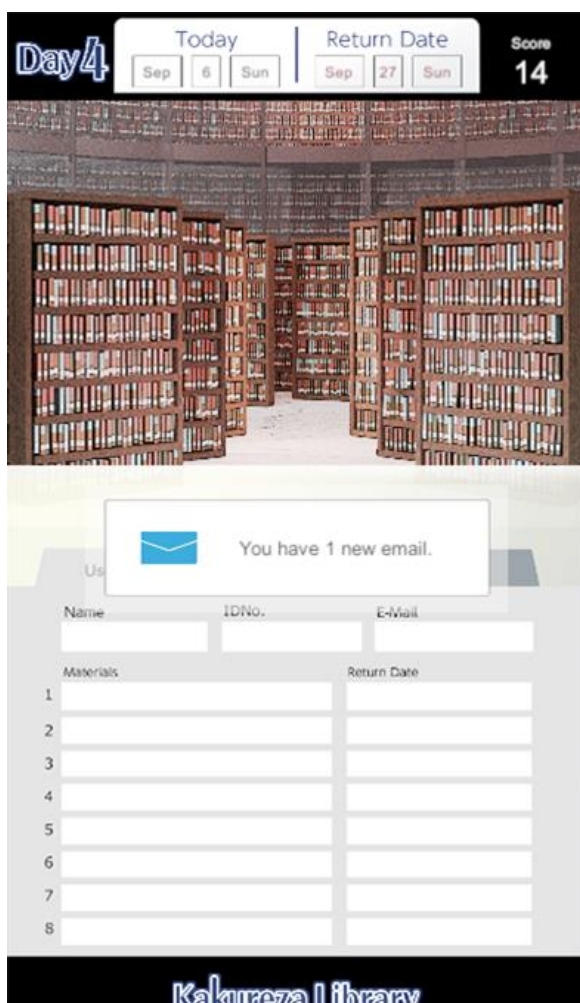
Tradução nossa das figuras 48 e 49

- a) **Figura 48:** “Deixe a Ayu fazer isso!”
- b) **Figura 49:** “Há um livro de figuras com um cachorro azul?”

Na primeira imagem, uma família visita a biblioteca e a criança é quem entrega os livros nas mãos do funcionário da biblioteca, o que demonstra que a biblioteca consegue atrair um público variado e que a biblioteca atende a comunidade; na segunda imagem, a pergunta sobre um livro com cachorro azul remete a questões genéricas que os usuários fazem partindo de um elemento que não oferece muita ajuda na busca do material. No caso do livro em questão da figura 49, para encontrá-lo a resposta estava no tipo do material – dentro do gênero literário -, no caso, o livro de figuras.

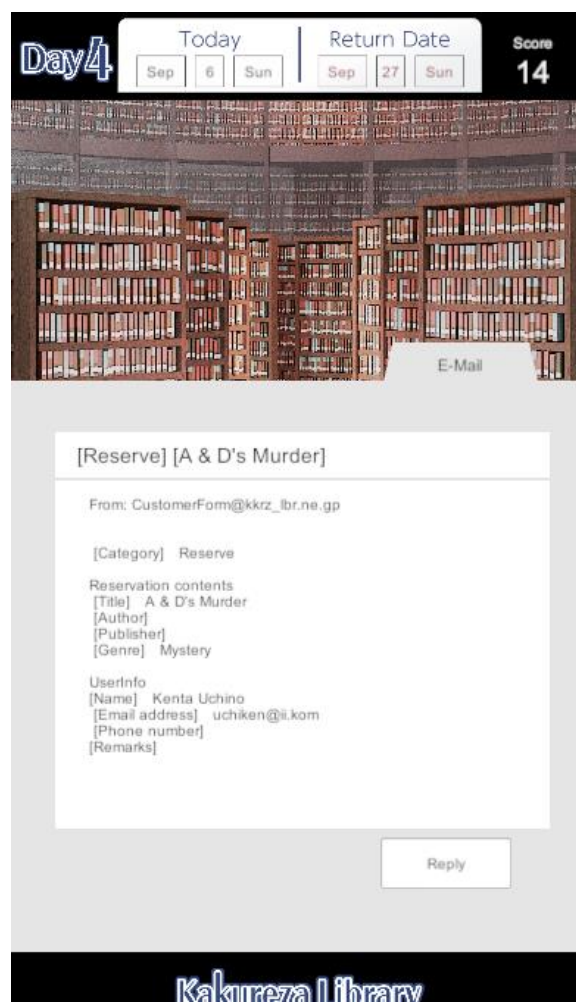
Após atender a família, o funcionário da biblioteca se depara com a seguinte situação:

Figura 50 – Dia 4: Chegada de e-mail a biblioteca



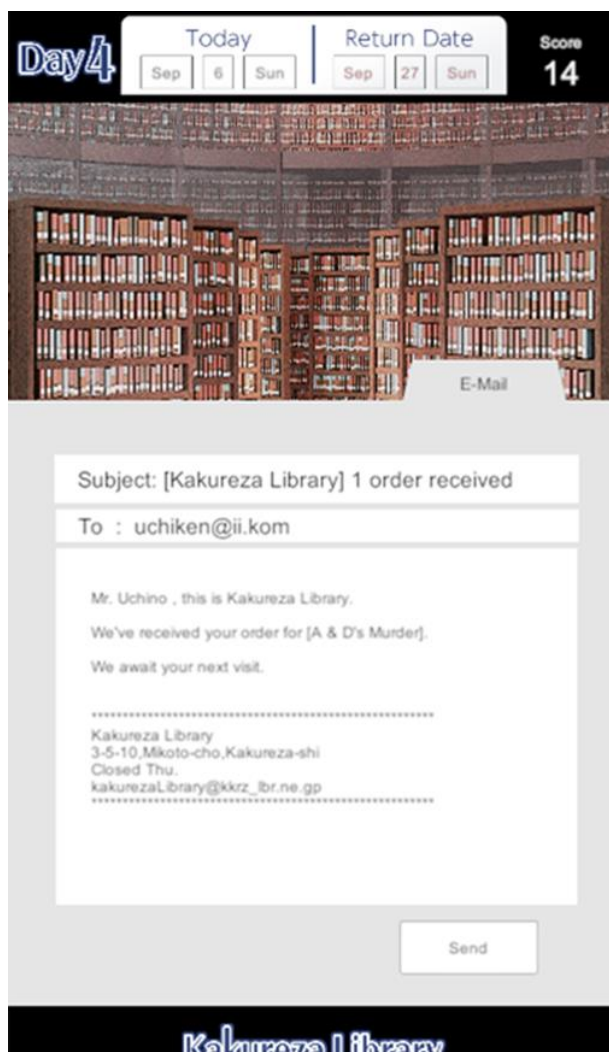
Fonte: Norabako (2022)

Figura 51 – Dia 4: Pedido de reserva de livro



Fonte: Norabako (2022)

Figura 52 – Dia 4: Resposta da biblioteca ao pedido da reserva



Fonte: Norabako (2022)

Nas três imagens acima, nós temos o resumo da seguinte situação:

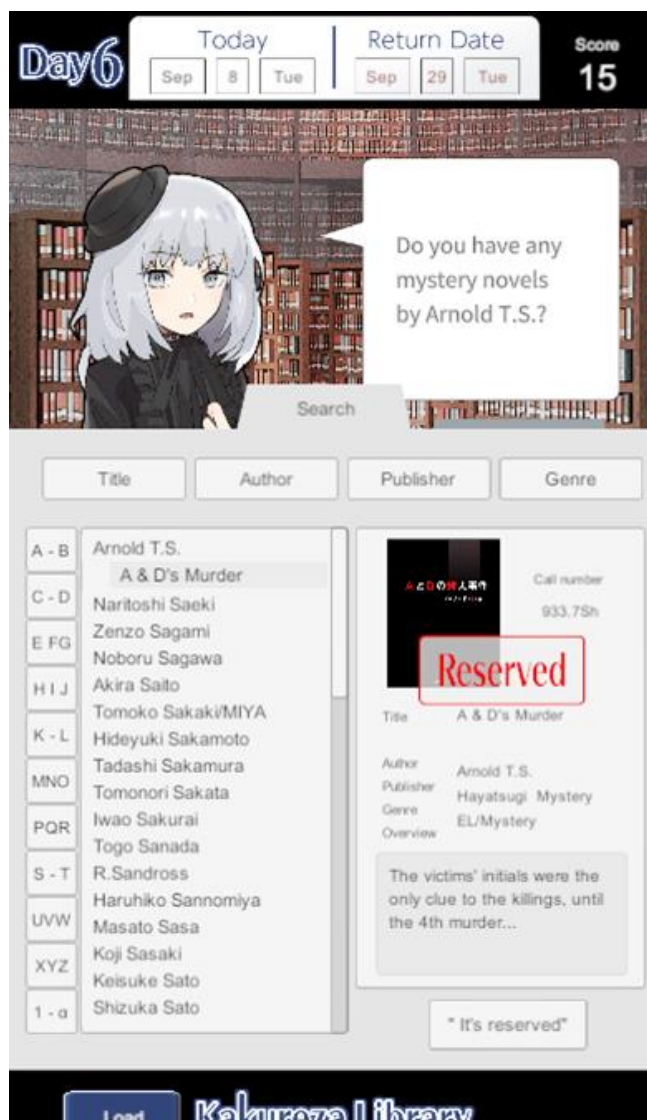
- a) **Figura 50:** Um novo e-mail chega à biblioteca;
- b) **Figura 51:** O usuário Kenta Ushino pede o título *A & D's Murder* para empréstimo;
- a) **Figura 52:** A mensagem chega aos cuidados do funcionário da biblioteca que responde ao pedido e aguarda o usuário na próxima visita.

A chegada de e-mail e a resposta do usuário são ações geradas automaticamente pelo jogo, ou seja, apenas é importante ao jogador clicar no ícone do e-mail, responder e enviar a mensagem ao usuário. Essa é outra atividade realizada na biblioteca que, novamente, não depende necessariamente da ação de

um bibliotecário, mas que não descarta a possibilidade de ela ser feita por, possivelmente, um bibliotecário de referência.

No dia 6, uma moça pergunta sobre o mesmo livro reservado do dia 4

Figura 53 – Base de dados demonstrando a reserva do livro



Fonte: Norabako (2022)

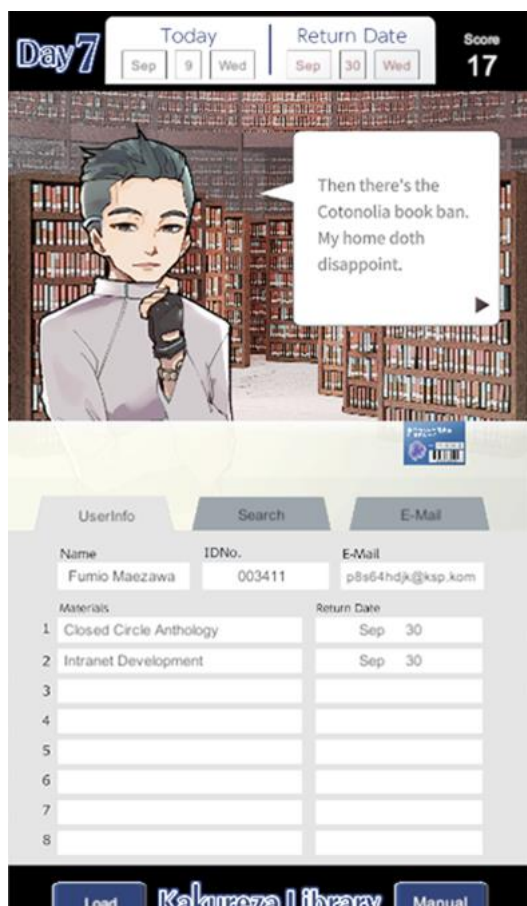
Tradução nossa da figura 53

a) **Nobue Yamada:** Você teria alguma das novelas de mistério do Arnold T.S.?

O funcionário da biblioteca informa a usuária que o livro está reservado e ela agradece pela informação e pede outros livros. Além da reserva, o jogo também consegue simular uma situação de solicitação de um livro reservado para certo

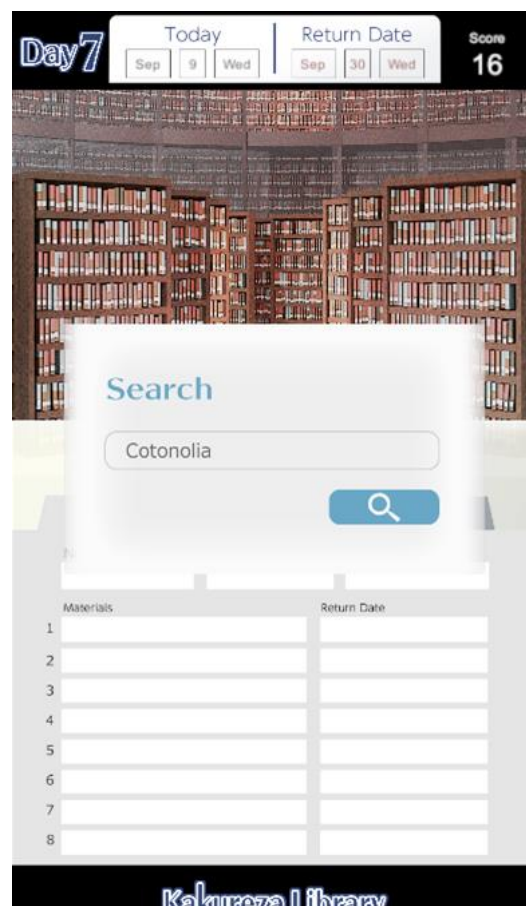
usuário, algo que chama atenção pelo cuidado do jogo. O dia 7 também chama atenção a este cuidado: um usuário pergunta ao funcionário da biblioteca sobre livros relacionados ao termo *Cotonolia*³⁵ e obtém o seguinte resultado

Figura 54 – Dia 7: Usuário pergunta sobre o livro *Cotonolia* banido



Fonte: Norabako (2022)

Figura 55 – Dia 7: Pesquisa na base de dados sobre o termo *Cotonolia*



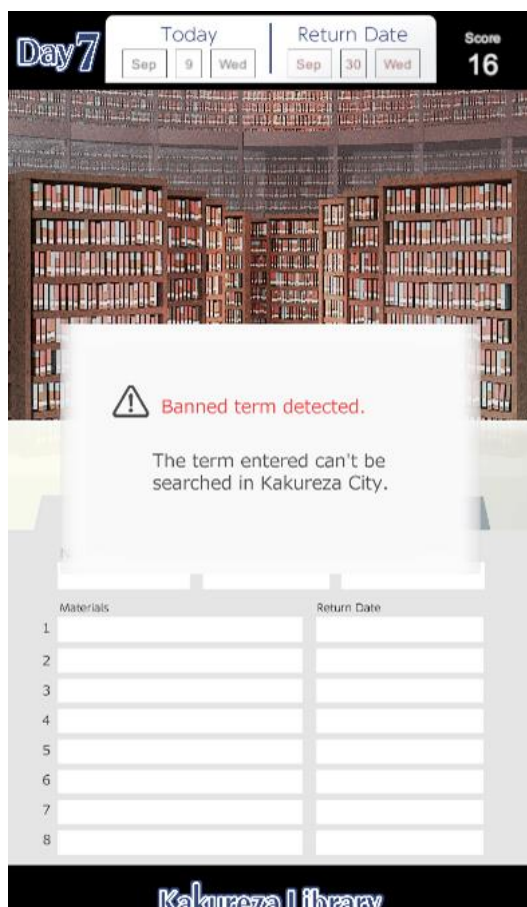
Fonte: Norabako (2022)

Tradução nossa da figura 19

a) **Fumio Maezawa:** “E também tem a proibição do livro *Cotonolia*. Minha terra natal me decepçiona.”

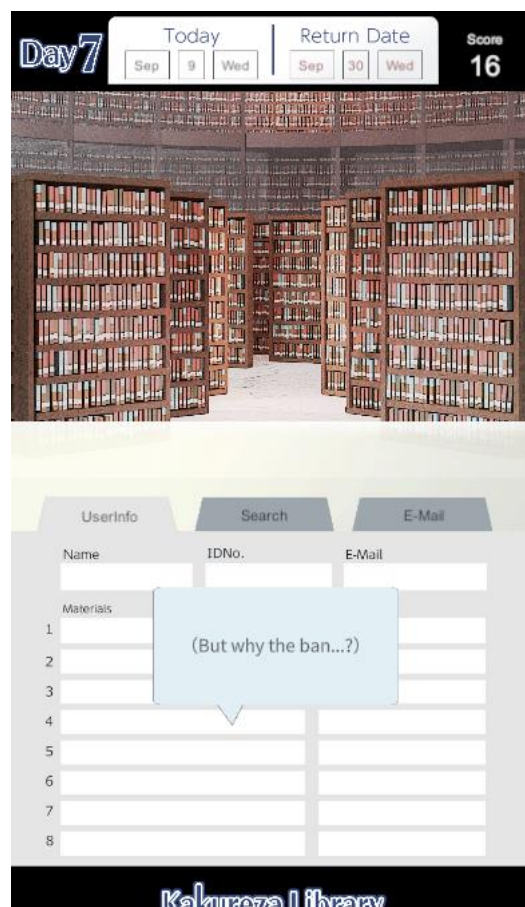
³⁵ Infelizmente, pela dificuldade de completar os outros finais do jogo, a relação da proibição com o termo *Cotonolia* continua sendo um mistério, pois mesmo no decorrer dos dias, não há uma informação do porquê o termo e todas as coisas relacionadas do mesmo são banidas da biblioteca e da cidade de uma maneira geral.

Figura 56 – Dia 7: Aviso da base de dados sobre a pesquisa do termo *Cotonolia*



Fonte: Norabako (2022)

Figura 57 – Dia 7: Questionamento sobre a proibição



Fonte: Norabako (2022)

Tradução nossa das figuras 56 e 57

- a) **Figura 56:** “Termo proibido detectado: o termo inserido não pode ser procurado na cidade de Kakureza.”
- b) **Figura 57:** “Mas por que a proibição?”

No jogo, este é um dos poucos momentos em que vemos o funcionário da biblioteca questionar o porquê de um termo ter acesso proibido, o que contradiz com a função de uma biblioteca, quando o objetivo é conseguir acessar a informação da melhor forma possível, o que não é o caso desse termo, pois ele é banido – e não restrito – da cidade de Kakureza como um todo. No caso do dia 7, podemos supor que a partir desse questionamento sobre a proibição de um termo a resposta viria

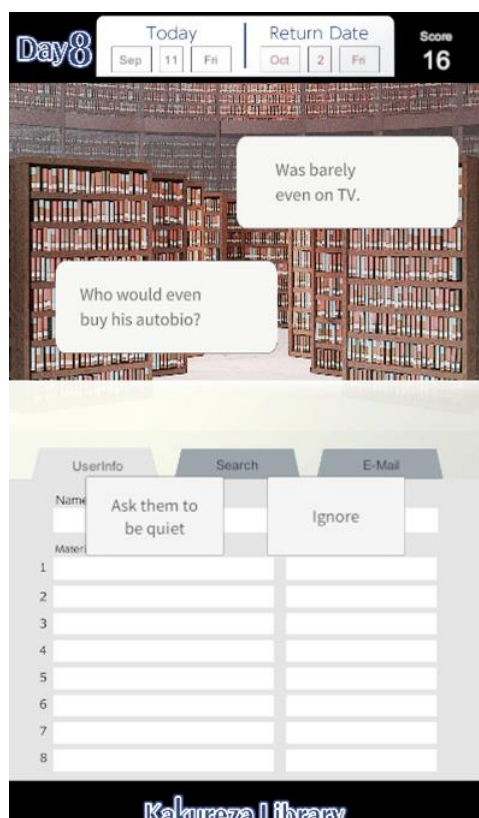
possivelmente de um profissional bibliotecário³⁶, já que este tem como principal função defender o acesso à informação e ao direito à liberdade de pesquisa e expressão.

7.1.3 Dias 8 e 9: os dias mais atarefados na biblioteca

Os dias 8 e 9 são os dias mais atarefados, em termos de jogabilidade. No dia 8, o então possível bibliotecário realiza diversas tarefas ao longo do dia:

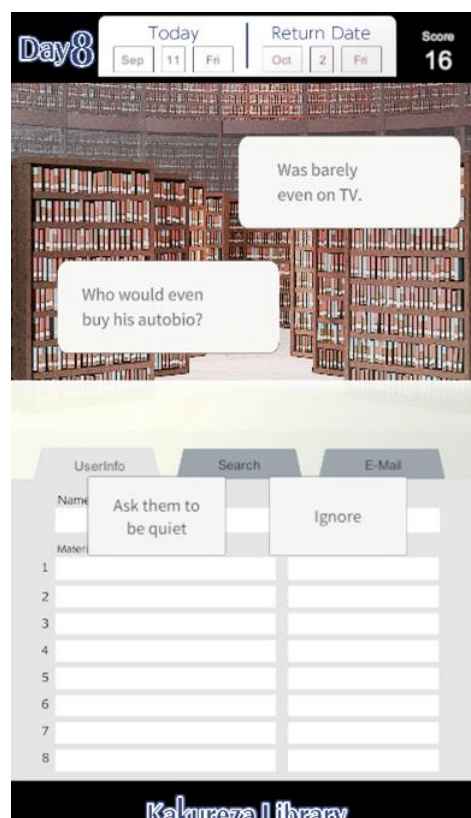
- a) A primeira é chamar atenção de usuários que conversavam em um tom alto no ambiente da biblioteca e que, no fim do dia, gerou bons resultados

Figura 58 – Dia 8: Conversa alta entre usuários no ambiente da biblioteca



Fonte: Norabako (2022)

Figura 59 – Dia 8: Pedido do "bibliotecário" para que os usuários abajassem o tom da voz



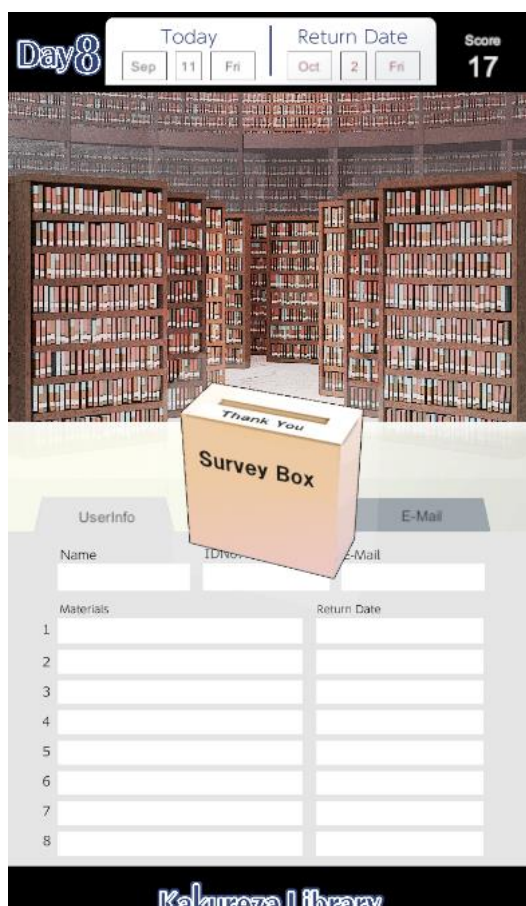
Fonte: Norabako (2022)

³⁶ CONSELHO FEDERAL DE BIBLIOTECOLOGIA. Resolução n. 006, 13 de julho de 1966. Diário Oficial da União, Brasília, 13 jul. 1966. Seção 1. p.13266. Disponível em: <http://hdl.handle.net/123456789/64>. Acesso em: 20/01/2023. O juramento da Biblioteconomia no Brasil – e no caso do Japão, no qual será detalhado mais afundo com *Library Wars* – diz que é dever do bibliotecário preservar a investigação científica, ou seja, permitir que o usuário consiga acessar a informação da melhor forma possível

Tradução nossa das figuras 58 e 59

- a) **Figura 58:** “Não estava nem mesmo na TV” / “Por que alguém iria comprar sua autobiografia?” / Escolhas da interface do jogo: “Pergunte a eles para ficarem em silêncio” e “Ignorar”.
- b) **Figura 59:** “Com licença, mas vocês poderiam, por gentileza, abaixar suas vozes?” / “Opa, desculpa!”

Figura 60 – Dia 8: Caixa de pesquisas da biblioteca



Fonte: Norabako (2022)

Figura 61 – Dia 8: Resultado da pesquisa

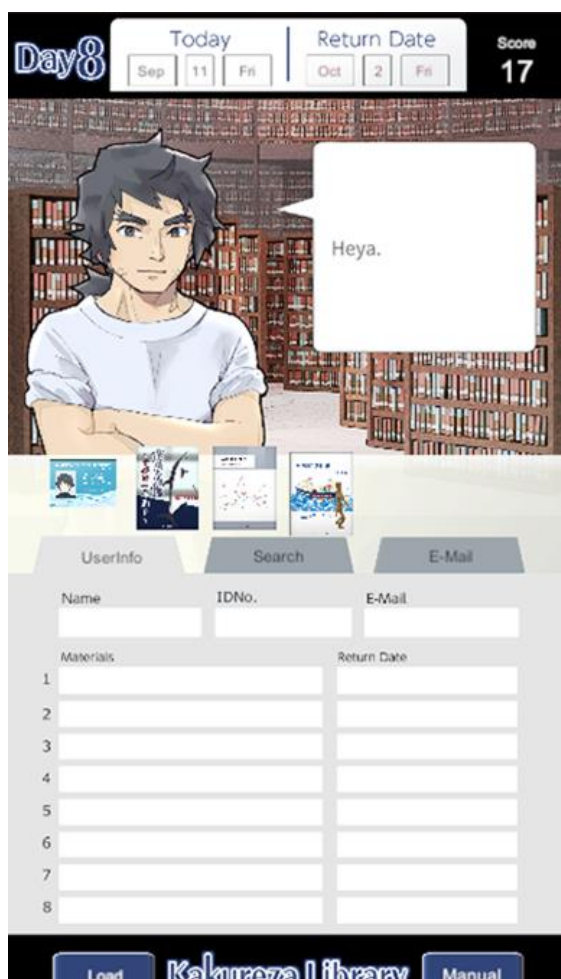
Fonte: Norabako (2022)

Tradução nossa da figura 61

- a) **Figura 61:** “De onde você está visitando?” “Cidade” / “Qual é a sua faixa etária?” “20s” / “Quem você levou para visita?” “Ninguém” / “Como os nossos funcionários lhe trataram, hoje?” “Muito bem” / “Deixe aqui seus comentários” “Estava quieto e perfeito para ler. Irei visitar novamente”

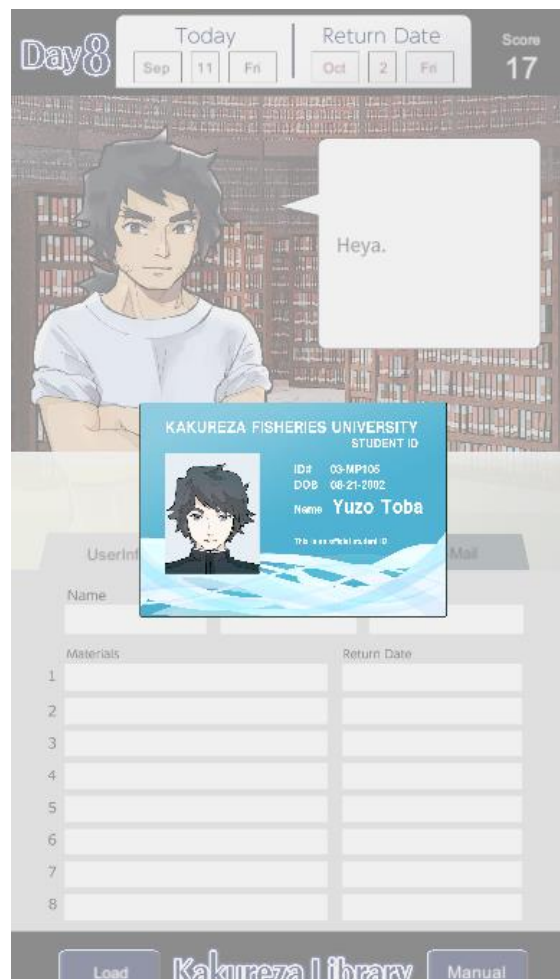
b) Um usuário que confundiu suas carteirinhas – no caso, de sua faculdade com o da biblioteca, uma ação semelhante com o moço do dia 2 que acabou esquecendo sua carteirinha:

Figura 62 – Dia 8: Usuário traz os livros com sua carteirinha da faculdade



Fonte: Norabako (2022)

Figura 63 – Dia 8: Detalhes da carteirinha do usuário distraído



Fonte: Norabako (2022)

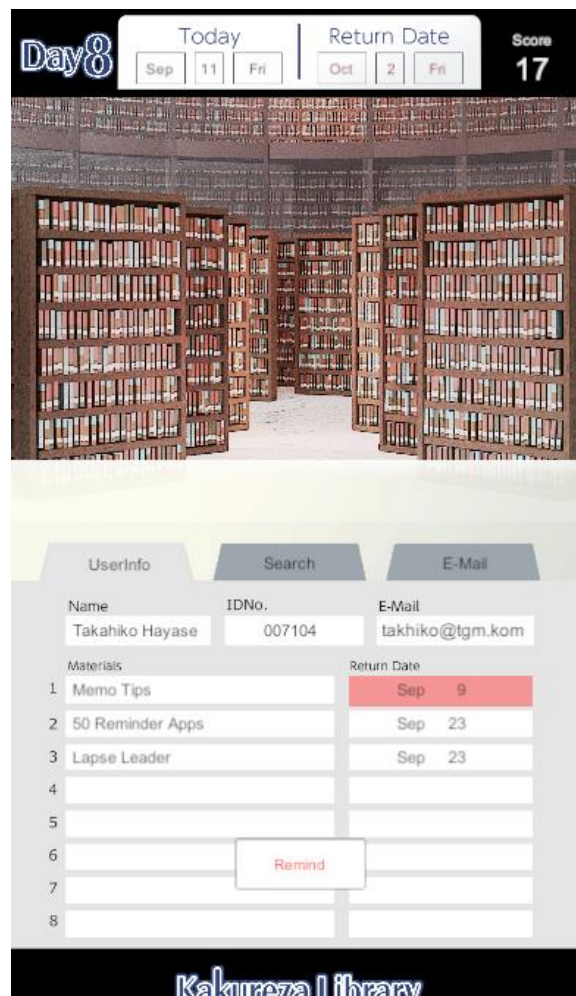
- c) Por fim, o usuário do dia 2 retornou para a biblioteca com um de seus livros atrasados e que fora notificado pela mesma, através de um e-mail pedindo o retorno da obra.

Figura 64 – Dia 8: Alerta sobre atraso de livro



Fonte: Norabako (2022)

Figura 65 – Dia 8: Título Memo Tips é o que está listado entre os atrasados

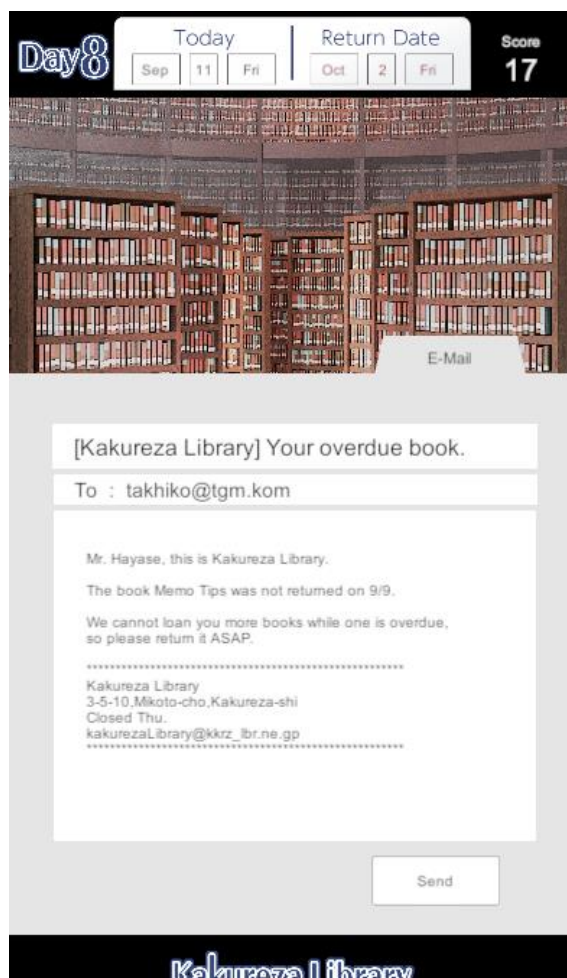


Fonte: Norabako (2022)

Tradução nossa da figura 64

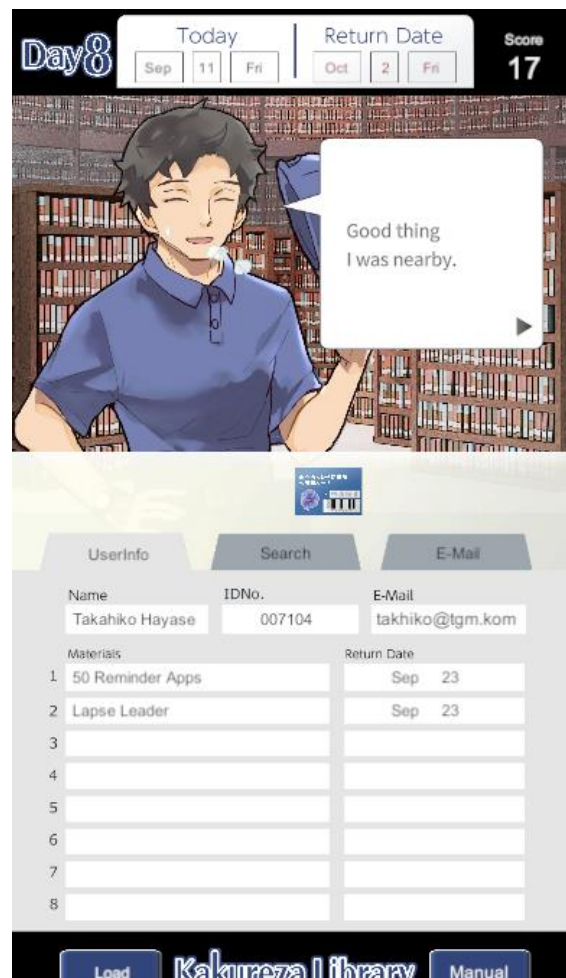
- a) **Figura 64:** “Livro atrasado encontrado”

Figura 66 – Dia 8: E-mail de aviso de notificação de atraso de livro



Fonte: Norabako (2022)

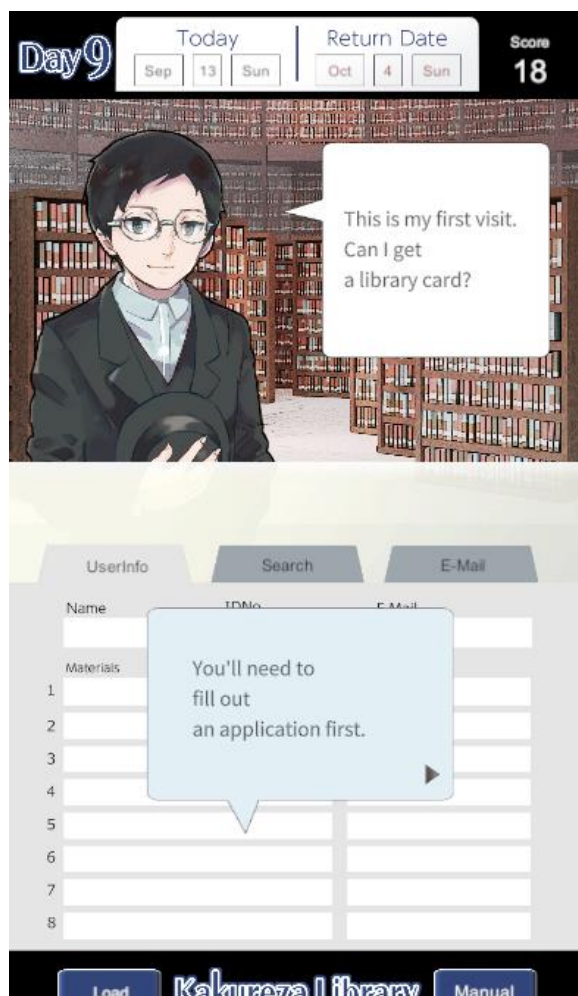
Figura 67 – Dia 8: Takahiro Hayase retorna à biblioteca com o livro atrasado



Fonte: Norabako (2022)

No dia 9, o “bibliotecário” se depara com um novo usuário que vem à biblioteca para realizar o cadastro preenchendo o formulário e apresentando os documentos necessários para a emissão da carteirinha da biblioteca. Ao fim do dia, a curadora Seto pergunta qual será o tema do Festival de Livros do Outono da Biblioteca Kakureza

Figura 68 – Dia 9: Usuário novo pergunta se pode pegar a carteirinha da biblioteca



Fonte: Norabako (2022)

Figura 69 – Dia 9: Formulário para requisito da carteirinha da biblioteca

Application Form for Library Card		ID number
※Please fill in clearly only in the thick frame.		
Application date		
Name	(First Name) Ren	(Last Name) Hirata
Date of Birth	Taisho / Showa / Heisei / Reiwa	Month 5 / Day 8 / Year 18
ZIP Code (0XX-XXXX)	※Please fill in the apartment name and room number.	
Home address	#206 Hattsu-Morino, Tachinami-cho 3-5	
Phone number	0X0 - X5XX - XX1	(Mobile) / (Landline)
E-Mail address	gaidhi@j.kan	
Identification	Driver's license / Health insurance card / Student card / other	Type
		New/Updated/Changed/Reissued

Fonte: Norabako (2022)

Tradução nossa das figuras 68 e 69

Figura 68: “Esta é a minha primeira visita. Posso ter a carteirinha da biblioteca?”
/ “Você precisa preencher o formulário, primeiro”

Figura 69: “Oh, eu já fiz isso. Aqui”

Figura 70 – Dia 9: Documento extra utilizado no preenchimento das informações na base de dados

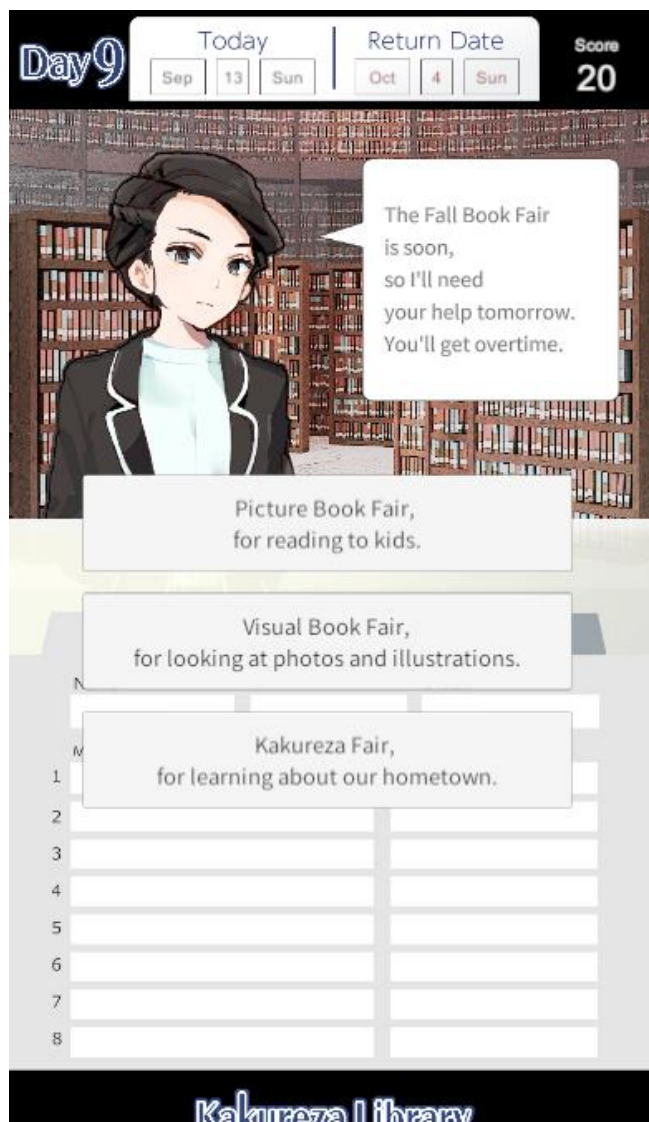
Fonte: Norabako (2022)

Figura 71 – Dia 9: Preenchimento das informações na base de dados

Fonte: Norabako (2022)

O cadastro de usuário do dia 9 é interessante, pois o jogador observa como as informações acabam sendo inseridas dentro da base de dados. Nota-se que o novo usuário não precisou de instruções, como o preenchimento do formulário, o que podemos entender que o mesmo buscou essa informação por conta própria.

Figura 72 – Dia 9: Seto pergunta sobre a temática do Festival do Livro do Outono



Fonte: Norabako (2022)

Tradução nossa da figura 72

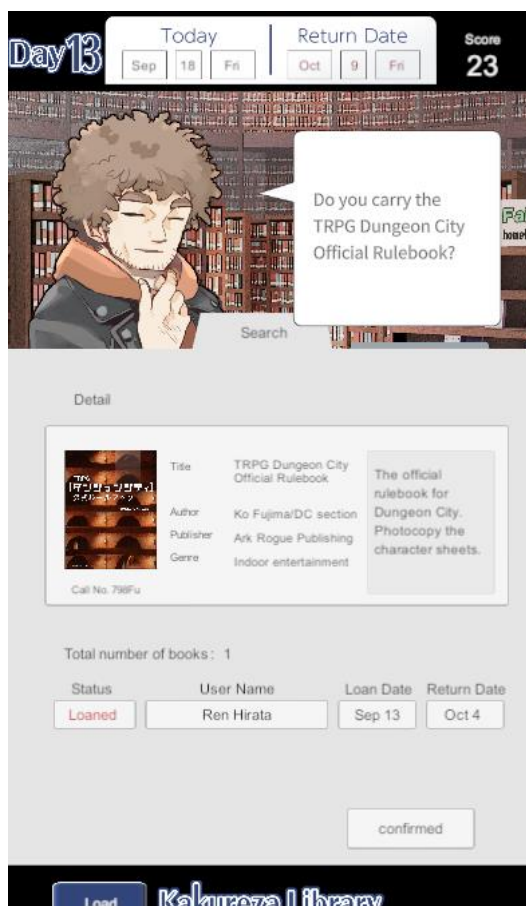
- a) Figura 72:** “O Festival de Livros do Outono será em breve, então eu irei precisar de sua ajuda amanhã. Você irá se acostumar com isso aos poucos.
- b)** Opções de escolha: “Festival de Livros com Imagens, para leitura com as crianças” / “Festival de Livros Imagéticos, para se olhar fotografias e ilustrações” / Festival Kakureza, para se aprender sobre nossa terra mãe”.

7.1.4 Dias 13 e 14: dias curtos de tarefas relevantes na biblioteca

Os dois dias são aqueles com uma quantidade menor de afazeres na biblioteca, além da rotina de empréstimo e devolução de livros. Os personagens em ambos os dias não trazem novidade nos seus diálogos.

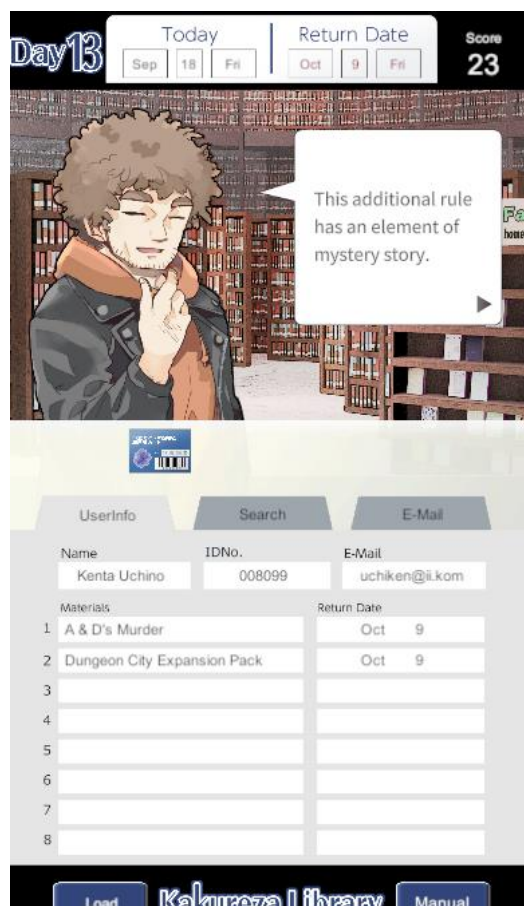
No dia 13, o usuário que pediu a reserva do livro, no dia 4, aparece aqui e pergunta se há a obra *TRPG Dungeon City Official Rulebook* disponível, no entanto, ela consta como emprestada a Ren Hirano, o usuário que realizou o cadastro na biblioteca, recentemente:

Figura 73 – Dia 13: O usuário decide escolher um livro, no qual, estava emprestado



Fonte: Norabako (2022)

Figura 74 – Dia 13: O mesmo usuário pega outro livro do mesmo tema



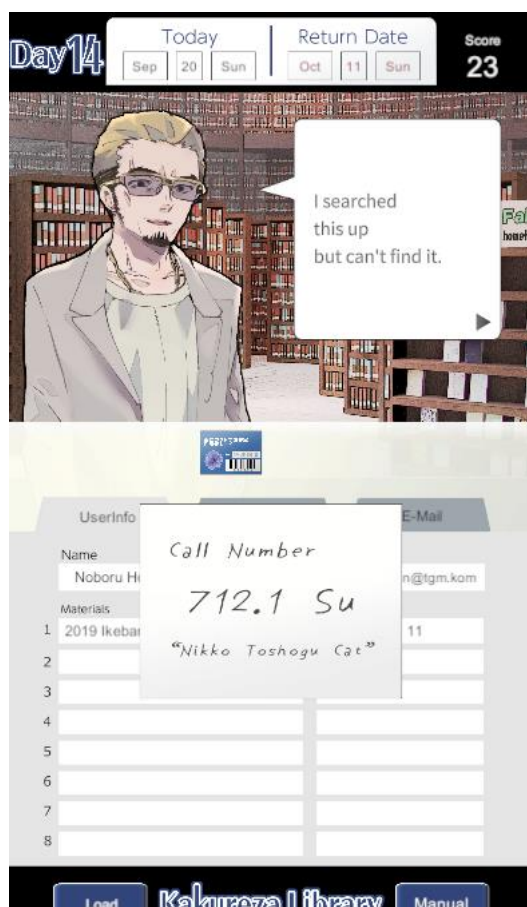
Fonte: Norabako (2022)

Tradução nossa das figuras 73 e 39

a) **Figura 73:** “Você teria o *TRPG Dungeon City Official Rulebook*?”

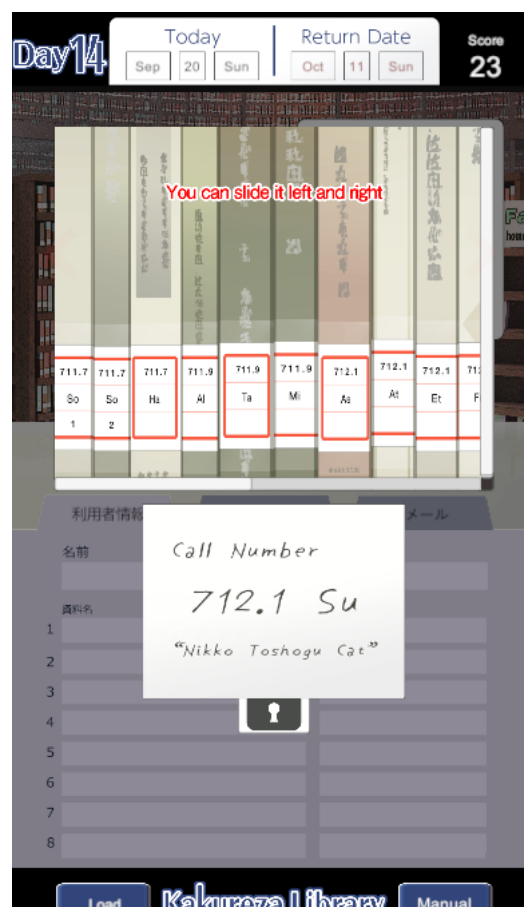
- b) **Figura 74:** “Esta regra adicional embute um elemento de mistério na sua história” - no caso, o usuário se refere ao outro livro da mesma temática.
- c) No dia 14, acontece o primeiro dia do Festival de Livros do Outono da cidade, com um usuário em especial que pede ajuda ao “bibliotecário” sobre a localização de uma obra, que ele não encontrava no acervo:

Figura 75 – Dia 14: Usuário pergunta sobre livro e oferece o título e o número de chamada



Fonte: Norabako (2022)

Figura 76 – Dia 14: Identificação da obra na estante

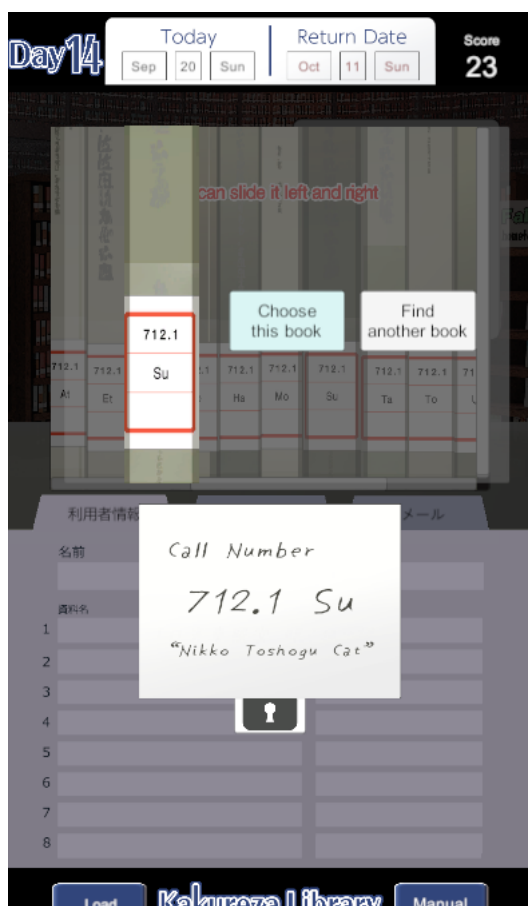


Fonte: Norabako (2022)

É interessante observar como é utilizado um número de chamada, possivelmente com a Classificação Decimal de Dewey³⁷ e uso da tabela Cutter na chamada, para a identificação da obra.

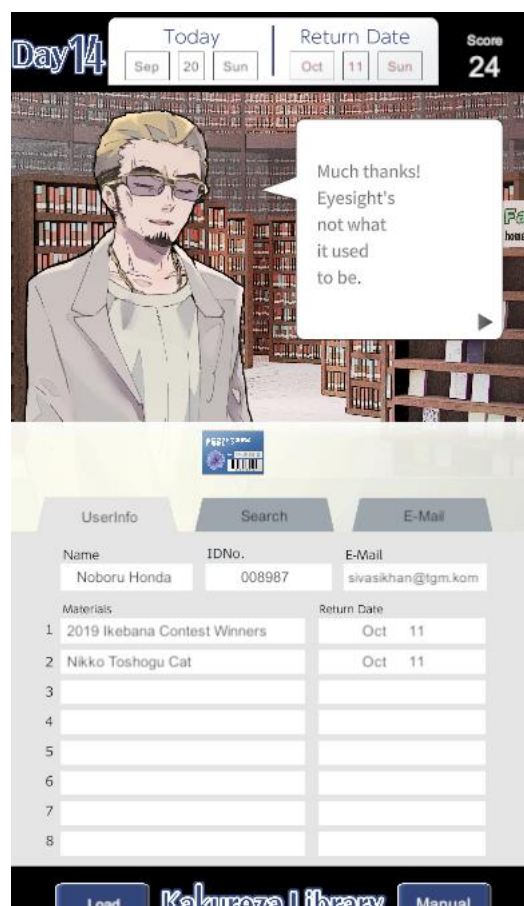
³⁷ No caso do Japão, o país possui um sistema de classificação próprio chamado *Nippon Decimal Classification*, feito por Kiyoshi Mori, em 1929 e implementado pela *Japan Library Association*, em 1948. Este sistema é baseado no sistema decimal de Dewey, com a diferença de que as áreas de conhecimento se inspiram no sistema de classificação de Cutter, semelhante ao sistema de classificação utilizado pela Biblioteca do Congresso, nos Estados Unidos

Figura 77 – Dia 14: Livro encontrado e opções de seleção para confirmar a escolha



Fonte: Norabako (2022)

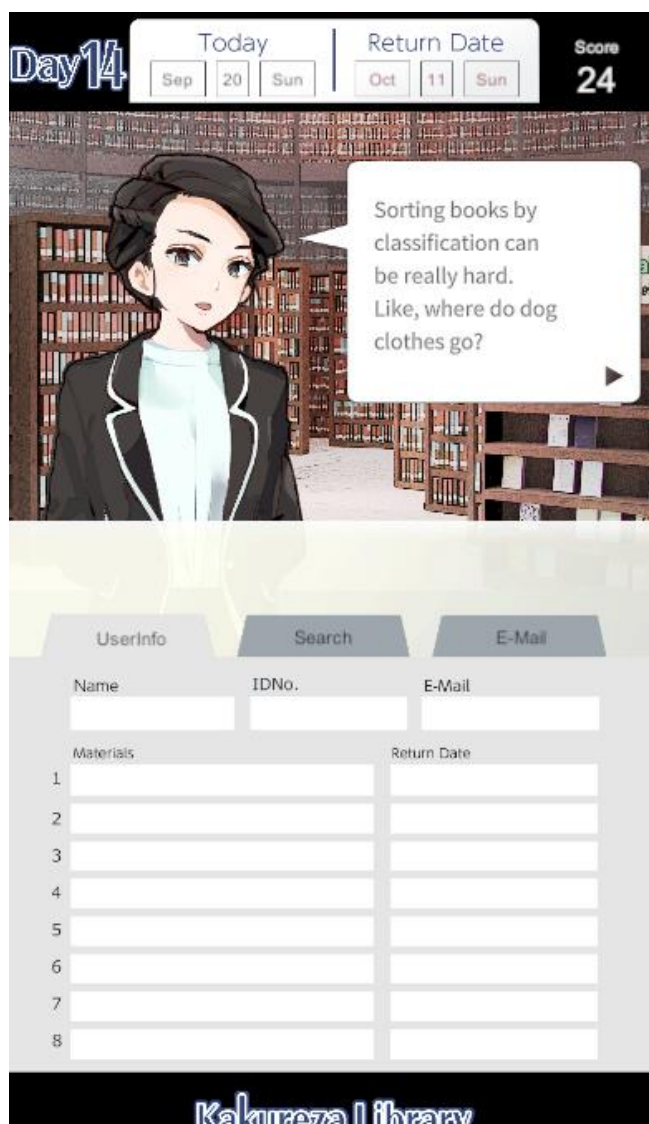
Figura 78 – Dia 14: O usuário agradece pela coleta do livro



Fonte: Norabako (2022)

Na figura 77, o jogador tinha a missão de procurar o livro a partir do número de chamada que o usuário forneceu e com o mouse podia selecionar o lado da estante, clicar no livro desejado e confirmar a escolha do usuário. A realização da busca do livro no acervo é considerada, na experiência do jogo, algo bastante próximo à realidade do trabalho do dia a dia da biblioteca, uma vez que o usuário possui dificuldade em procurar certos títulos e, assim, requisita ajuda por algum funcionário da biblioteca. Na figura 43, o usuário agradece e menciona que sua visão não é a mesma de antes.

Figura 79 – Dia 14: Menção da curadora Seto ao final do dia



Fonte: Norabako (2022)

Tradução nossa da figura 79

a) Figura 79: “Organizar os livros por classificação pode ser uma tarefa bem difícil. Exemplo: onde ficariam as roupas de cachorro?”

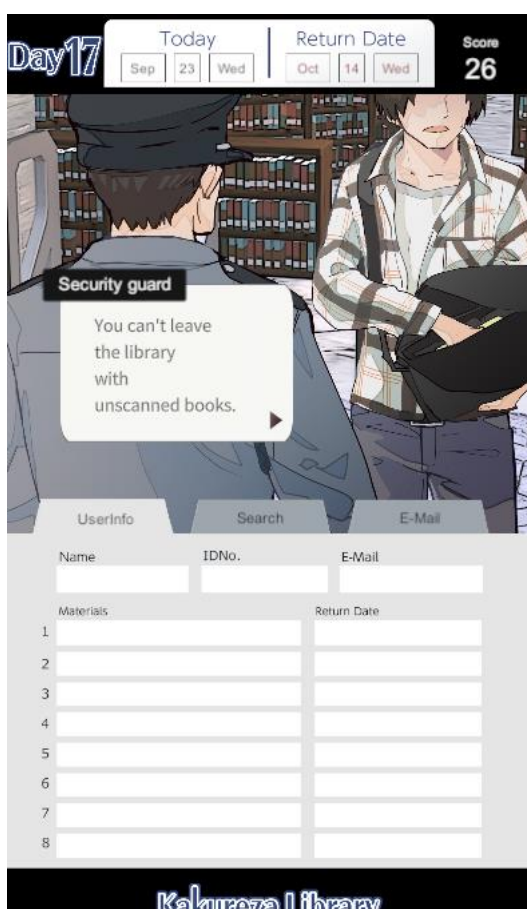
O exemplo dado pela curadora Seto sobre a classificação das roupas de cachorro ficou bastante confuso no contexto, uma vez que a dificuldade que a classificação possui, dentro da Biblioteconomia, está relacionada à decisão de como encaixar as diversas temáticas de um mesmo documento no sistema utilizado pela biblioteca e o exemplo dado não é muito claro, mas a intenção de mostrar a dificuldade

é uma tentativa de entender a rotina do processamento técnico realizado pelos bibliotecários.

7.1.5 Dia 17: livro roubado e biblioteca guardiã

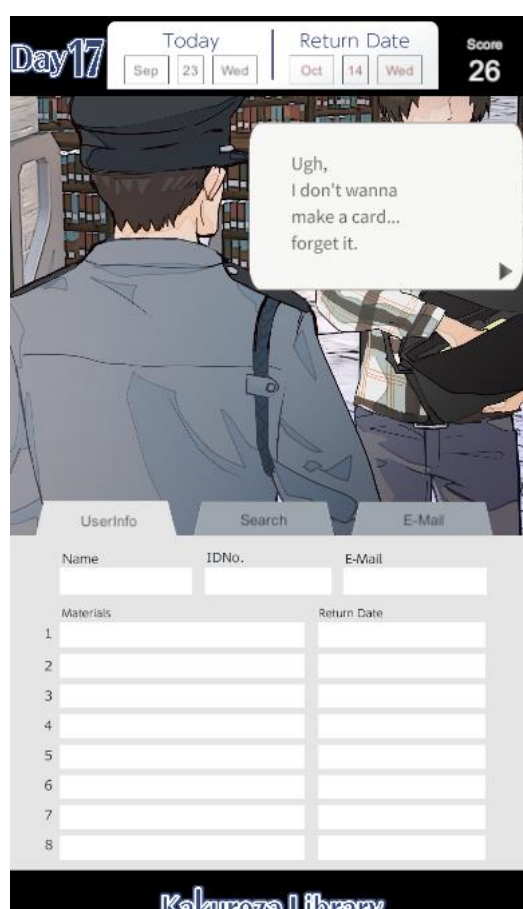
No dia 17, há um acontecimento de roubo na biblioteca, como mostra nas imagens abaixo

Figura 80 – Dia 17: Ladrão interceptado por guarda da biblioteca”



Fonte: Norabako (2022)

Figura 81 – Dia 17: O ladrão menciona o motivo do roubo



Fonte: Norabako (2022)

Tradução nossa das figuras 45 e 46

- a) **Figura 80:** “Você não pode deixar a biblioteca com livros não escaneados”
- b) **Figura 81:** “Ugh, eu não quero fazer uma carteirinha... esqueça”

No entanto, o ladrão é interceptado pelo guarda e relata que o motivo pelo roubo é apenas pela não vontade de realizar o cadastro na biblioteca. Independentemente dos motivos que o jogador pode cogitar sobre a questão do roubo, ao final do dia uma usuária vem à biblioteca com a seguinte frase:

Figura 82 – Dia 17: Menção da usuária sobre o papel da biblioteca



Fonte: Norabako (2022)

Tradução nossa da figura 82

- a) **Figura 82:** “O-oh, bibliotecas são feitas para preservar a literatura, então, eu não o culpo!”

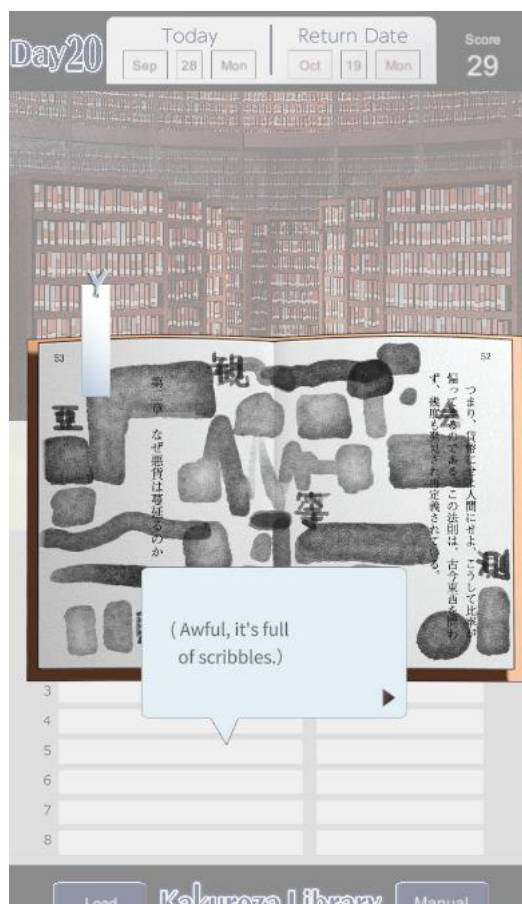
A fala da usuária se refere ao incidente do roubo e aqui, ela dá sua opinião sincera sobre como a biblioteca é um local de guarda, complementando a resposta dada no dia 8 por um usuário anônimo sobre a questão do silêncio na biblioteca.

Um ponto importante a se relevar é que estes comentários demonstram os estereótipos da biblioteca e não do bibliotecário, mas no jogo nós podemos perceber que as atividades realizadas pelo funcionário não seguem essa lógica engessada do estereótipo, uma vez que o jogo permite ações de nível complexo como achar o livro na estante com o número de chamada dado pelo usuário.

7.1.6 Dias 20 e 22: finalização do período de trabalho em Kakureza

O dia 20 começa com uma conversa entre usuários, enquanto o “bibliotecário” realiza a devolução e o empréstimo de livros. Em um dado momento, um usuário retorna um livro à biblioteca cheio de danificações e rasurado:

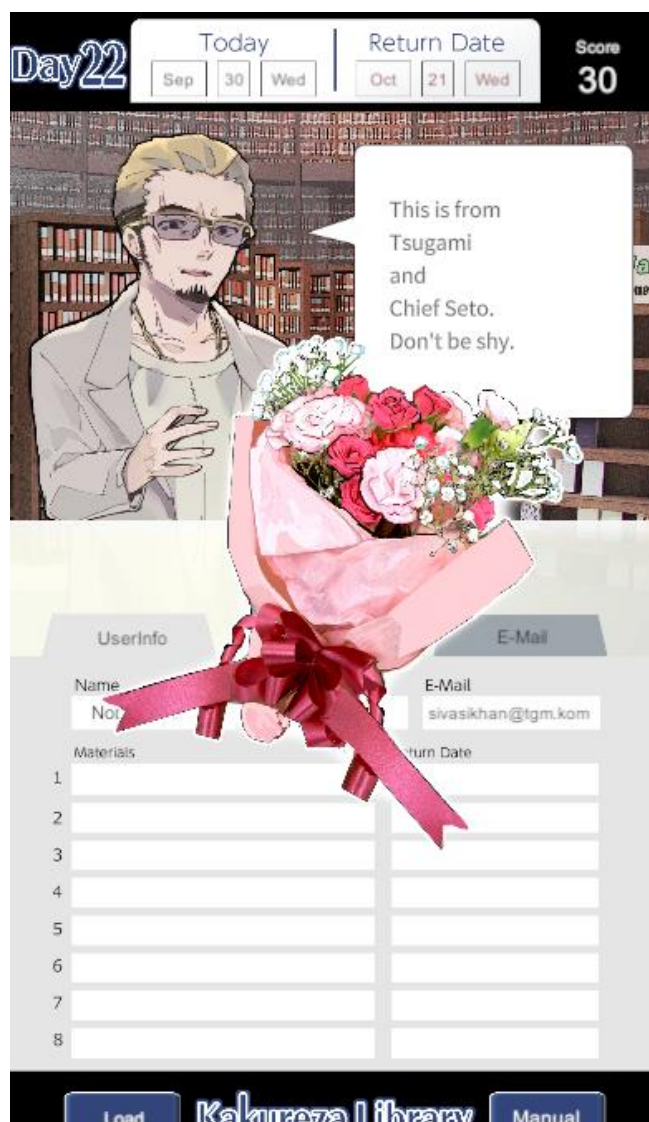
Figura 83 – Dia 20: Livro retornado a biblioteca com rasuras



Fonte: Norabako (2022)

O livro rasurado, do dia 20, fica aos cuidados da curadora Seto e o dia se encerra. No último dia de trabalho na biblioteca, o “bibliotecário” recebe flores do usuário que pediu ajuda com a procura de um título e Seto agradece o funcionário pelo trabalho árduo realizado durante 1 mês.

Figura 84 – Dia 22: Flores de agradecimento dados pelo trabalho de 1 mês na biblioteca

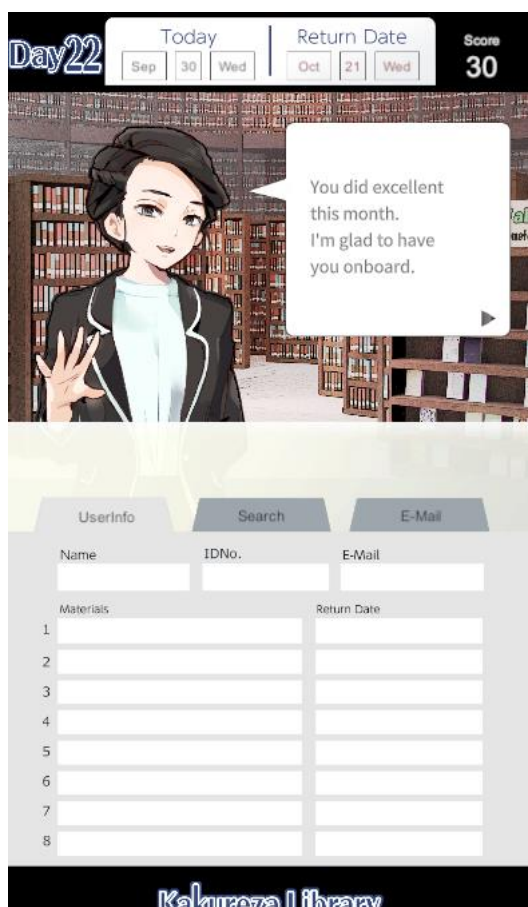


Fonte: Norabako (2022)

Tradução nossa da figura 84

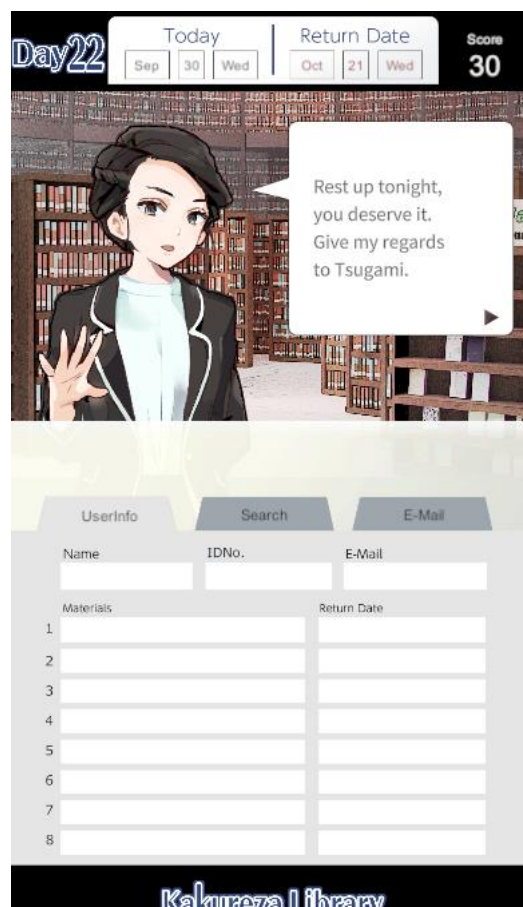
a) **Figura 84:** “Isso aqui é de Tsugami e da chefe Sato. Não seja tímido!”

Figura 85 – Dia 22: Agradecimentos de Seto (parte 1)



Fonte: Norabako (2022)

Figura 86 – Dia 22: Agradecimentos de Seto (parte 2)



Fonte: Norabako (2022)

Tradução nossa das figuras 85 e 86

- a) **Figura 85:** “Você fez um excelente trabalho este mês. Estou muito orgulhosa de ter você conosco.”
- b) **Figura 86:** “Descanse esta noite, você precisa. Dê meus cumprimentos a Tsugami.”

O jogo, como foi apresentado, mostra um pouco de cada lado: o ambiente da biblioteca é o plano mais evidente, devido às tarefas executadas pelo jogador. Já a personagem incorporada é ambígua e fica a dúvida se ela seria ou não um profissional bibliotecário, mas pela experiência do jogo, podemos concluir que possivelmente seja um bibliotecário, pois certas ações – principalmente as que envolvem a base de dados – e falas – como a da moça sobre o que ela pensa sobre as bibliotecas, nos faz crer

que esta personagem seja um profissional bibliotecário e que, pensando na proposta do estereótipo, ela segue alguns parâmetros interessantes da prática bibliotecária:

- a) atendimento ao público não é uma prática exclusivamente do bibliotecário, mas devido a certas demandas exigidas pelos usuários, podemos observar que o personagem é um bibliotecário de referência;
- b) As tarefas executadas ao longo do jogo são variadas: vão desde a empréstimo/devolução de livros até encontrar livros na estante, inclui até mesmo pedir aos usuários que falem num tom de voz mais baixo, o que dá dinamismo ao jogo e também não deixa de trazer um pouco da realidade da prática bibliotecária;
- c) O aspecto vinculado ao estereótipo está relacionado com o termo *Cotonolia* (e que, infelizmente, não há explicações sobre o motivo da proibição do termo), pois, dependendo do rumo que o jogador dá para o bibliotecário de referência, o jogador enfrenta o lado fantasioso do jogo que, além de ser parte do gênero do jogo, também associa o ambiente da biblioteca e o próprio bibliotecário a este elemento mágico.

8 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Explorar o estereótipo da profissão bibliotecária dentro da cultura pop japonesa, durante o trajeto desta monografia, nos trouxe o panorama de um universo que a Biblioteconomia no Brasil ainda pouco explora com relação aos estudos asiáticos e aos possíveis estudos, que ainda são recentes, visto que a literatura encontrada é, na maioria, em língua estrangeira, majoritariamente em inglês.

Os estereótipos analisados para a monografia reforçam que a cultura pop, de uma maneira generalizada, ainda atrela a imagem da mulher como algo pejorativo, fruto do machismo e da oportunidade dada às mulheres do lar no mercado de trabalho. Também é válido destacar que os estereótipos utilizados para a análise, usados pontualmente, reforça o problema da falta de acesso à literatura asiática, sobretudo a japonesa, que permitisse um maior contato com este universo.

Além disso, o nosso pouco – quase escasso - conhecimento sobre a cultura pop japonesa torna a pesquisa complexa, pois a literatura sobre este tema demanda obrigatoriamente o conhecimento de línguas estrangeiras – sendo o inglês, a porta de entrada primária –, tanto que boa parte da bibliografia utilizada no embasamento

teórico são livros de origem estrangeira, ou livros brasileiros que exploram contextos culturais no século 20 ou começo do século 21, o que torna a narrativa desatualizada, devido à rapidez possibilitada pela tecnologia na expansão deste *soft power* do qual o Japão se aproveita enormemente.

Sendo assim, o mangá e o videogame fazem parte dessa expansão cultural que o Japão almeja e quer dominar, mas que somente tem sido possível devido à valorização que o país teve com relação aos seus próprios elementos culturais. O mangá permitiu ao Japão uma nova possibilidade de criar a arte – tanto que a animação japonesa é somente reconhecida graças aos esforços de Osamu Tezuka -; já o videogame foi o elemento que fez o Japão dialogar com a globalização e, assim, marcar sua história (seja nacional quanto internacional) com sua rápida produção e barateamento de seus produtos, marcando gerações com seus jogos e que continuam com grande influência no mercado atual.

Pensando nos dois objetos de estudo dessa monografia, *Kakureza Library* e *Library War*, nós percebemos que a história do mangá e a do videogame estão bastante presentes nas duas obras, pois com elas, houve pessoas que se dedicaram a produzir um material sobre o ambiente da biblioteca e do profissional bibliotecário, sob o ponto de vista delas.

Kakureza Library é o jogo mais próximo da realidade bibliotecária, por ela permitir ao jogador realizar tarefas que são comuns na rotina do trabalho dos bibliotecários de referência. O ponto positivo desse jogo é que a sua narrativa, apesar de conter elementos ficcionais, é bastante verídica e, como relatado na análise, o funcionário da biblioteca possui uma rotina intensa e nenhuma igual a outra, pois as tarefas e as reações dos usuários são únicas o que é considerado um ponto atrativo. O ponto negativo do jogo é que ele é pago, mas pelo fato de ser um jogo *indie*, o preço foi facilmente arcado. Devido ao nível de verossimilhança com a profissão bibliotecária, o jogo pode servir de inspiração aos cursos de Biblioteconomia no Brasil, para que os alunos da graduação possam compreender como é a atuação do bibliotecário no mercado atual e quais seriam os seus reais desafios. O jogo permite uma simulação bastante completa da atuação bibliotecária, o que evita a impressão do estereótipo negativo da profissão bibliotecária como foi analisada na monografia e é relevante que este jogo e muitos outros sejam exemplos de como os bibliotecários devem ser representados.

Já *Library War* tem uma proposta um pouco diferente do *Kakureza Library*. A história surpreende ao colocar os bibliotecários como uma linha de defesa militar e, mais do que isso, coloca a biblioteca como a única instituição capaz de promover a liberdade de expressão, de pensamento, da mídia contra a censura e aqueles que não querem ver a história de sua própria nação ser registrada. Outro ponto interessante é que, independente do trabalho realizado para a biblioteca, no fim, todos são bibliotecários seja realizando o trabalho de guerrilha, quanto o próprio trabalho bibliotecário conhecido na área.

O mangá traz personagens com sentimento único de batalhar contra as instituições de censura e também demonstra o poder que o conhecimento causa no público, pois é a partir dele que a sociedade se mobiliza na luta de seus próprios direitos. Kasahara, inicialmente, é uma moça que sonha com a profissão bibliotecária de uma maneira bastante utópica e quase que milagrosa – considerando sua experiência com o incidente da livraria. No decorrer da obra, a protagonista percebe que a profissão bibliotecária não conquistou facilmente seu reconhecimento e espaço na sociedade, o que culminou no Incidente de Hino que mudou drasticamente todo o sistema de defesa das bibliotecas do Japão e da ressignificação da atuação bibliotecária ao longo de toda a história.

Apesar dessa narrativa ficcional criada por Arakawa ser bastante criativa e muito rica com alguns elementos da Biblioteconomia – como, por exemplo, a Declaração sobre a Liberdade das Bibliotecas -, como visto na análise, os protagonistas de *Library War*, de certa maneira, se encaixam nesses estereótipos, ainda que bem executados e construídos dentro da história, o que pode romantizar a Biblioteconomia e a profissão do bibliotecário como super heróis que sabem lidar com momentos de repressão e de oposição de uma forma muito utópica.

No entanto, é preciso reconhecer que, apesar dessa exacerbação nacional pela figura do bibliotecário ser exagerada, ela não deixa de ser inspiradora na luta a favor dos direitos humanos e da dignidade da comunidade que frequenta a biblioteca, o que pode ser reconhecido, de acordo com a fala da Kasahara, no fim do capítulo 72, do volume 11, página 51, com tradução nossa “nós somos heróis” e, de fato, a cultura japonesa reconhece esse ato heroico como visto na “Declaração da Liberdade de Conhecimento das Bibliotecas”, revisado no ano de 1979 pela JLA e divulgado no seu próprio site também.

Assim, concluímos que o estereótipo do bibliotecário na cultura pop japonesa, com estes dois objetos, não é tratado de forma pejorativa como vemos na mídia ocidental e os japoneses conseguem reproduzir a vivência do bibliotecário quase que igual no seu *soft power*, algo que deva servir de inspiração a outras nações que pensam em produzir conteúdo sobre a profissão bibliotecária, evitando os aspectos negativos do estereótipo tradicionalmente conhecidos dentro da comunidade bibliotecária e da sociedade brasileira de uma forma geral.

REFERÊNCIAS

ADMINBLOG_USR. Tela LCD, LED ou CCFL: Qual a diferença? **Bringit**, [s.d.]. Disponível em: <https://www.bringit.com.br/blog/dicas-e-tutoriais-para-notebook/diferenca-tela-lcd-led-ccfl/>. Acesso em: 19 out. 2022

ALBUQUERQUE, Afonso de; CORTEZ, Krystal. Cultura pop e política na Nova Ordem Global: lições do Extremo-Oriente. *In*: ALBUQUERQUE, Afonso de; CORTEZ, Krystal. **Cultura pop**. Salvador: Editora Edufba, 2015, p. 247-267.

ARIKAWA, Hiro; HIIRO, Yumi. **Library War: Love & War**. Estados Unidos: Shoji Beat Manga, 2008. 15 vol. Disponível em: <https://bato.to/series/82985>. Acesso em: 01 dez. 2022. *E-book*.

ATKINS, E. Taylor. The worst which has been thought and said? Defining popular culture. *In*: ATKINS, E. Taylor. **A history of popular culture in Japan: from the seventeenth century in the present**. Londres, Bloomsbury, 2017. v. 1, cap. 1, p. 28.

BATISTA NETO, Ary. **Mangás e animês: a cultura pop japonesa no Brasil**. Trabalho de conclusão de curso (Licenciatura em História) – Centro de Ciências Humanas, Universidade Estadual de Montes Claros, São Francisco, 2017. Disponível em: Acesso em: 13 out. 2022.

BAXTER, Michelle. **Stereotype, or archetype? The librarian in popular culture**. Dissertação (Mestrado em Ciências da Informação) – School of Information and Library Science, University of North Carolina, Chapel Hill, 2014. Disponível em: https://cdr.lib.unc.edu/concern/masters_papers/fq977z12k. Acesso em: 05 jun. 2022.

BOSI, Eclea. Cultura de massa, cultura popular, cultura operária. *In*: BOSI, Eclea. **Cultura de massa e cultura popular: leituras operárias**. 2. ed. Petrópolis: Vozes, 1973. cap. 2, p. 53-83.

CARVALHO, Dolean Dias. **Mangás e Animes: entretenimento e influências culturais**. Trabalho de Conclusão de Curso (Bacharelado em Comunicação Social, habilitação em Publicidade e Propaganda) – Faculdade de Ciências Sociais Aplicadas, Centro de Ensino Unificado de Brasília, Brasília, 2007. Disponível em: <https://repositorio.uniceub.br/jspui/handle/123456789/1506>. Acesso em: 29 jun. 2022.

CHEN, Chi-Ying. Is the video game a cultural vehicle? **Games and Culture**, v. 8, n. 6, p. 408–427, nov. 2013. DOI: <https://doi.org/10.1177/1555412013493349>. Disponível em: <https://journals.sagepub.com/doi/full/10.1177/1555412013493349>. Acesso em: 26 out. 2022.

CHICO, Paula de. ALA divulga sua Declaração pelo Direito às Bibliotecas. **Bíblioo**, 2013. Disponível em: <https://biblioo.info/ifla-divulga-sua-declaracao-para-o-direito-das-bibliotecas/>. Acesso em: 24 jan. 2023.

CONSALVO, Mia. Introduction: the floating world travels west. *In*: CONSALVO, Mia. **Atari to Zelda: Japan's videogames in global contexts**. Londres: MIT Press, 2016. p. 4, 5, 11, 13.

CONSELHO FEDERAL DE BIBLIOTECONOMIA. Resolução n. 006, 13 de julho de 1966. Diário Oficial da União, Brasília, 13 jul. 1966. Seção 1. p.13266. Disponível em: <http://hdl.handle.net/123456789/64>. Acesso em: 20 jan. 2023.

CURADOR. *In*: DICIONÁRIO de Biblioteconomia e Arquivologia. Brasília: Briquet de Lemos, 2008, p. 112. Disponível em: <https://repositorio.unb.br/handle/10482/34113>. Acesso em: 17 jan. 2023.

ESTEREÓTIPO. *In*: DICIONÁRIO Michaelis. São Paulo: Melhoramentos, 2023. Disponível em: <https://michaelis.uol.com.br/moderno-portugues/busca/portugues-brasileiro/estereotipo>. Acesso em: 07 jan. 2023.

GOGONI, Ronaldo. O que é CPU? **Tecnoblog**, 2019. Disponível em: <https://tecnoblog.net/responde/o-que-e-cpu/#:~:text=CPU%20%C3%A9%20a%20sigla%20em,o%20%E2%80%9Cc%C3%A9%20bro%20%E2%80%9D%20desses%20dispositivos..> Acesso em: 29 out. 2022.

GOODING-CALL, Anna. The history and debunking of librarian stereotypes. **Book Riot**, 2020. Disponível em: <https://bookriot.com/librarian-stereotypes/>. Acesso em: 05 jun. 2022.

GRUPO COMPANHIA DAS LETRAS. Edward W. Said. **Companhia das Letras**, [s.d.]. Disponível em: <https://www.companhiadasletras.com.br/autor.php?codigo=00432>. Acesso em: 24 out. 2022.

HIRAGANA. *In*: WIKIPEDIA. Disponível em: <https://en.wikipedia.org/wiki/Hiragana>. Acesso em: 27 jan. 2023.

HISTORY OF VIDEO GAMES. *In*: WIKIPEDIA. Disponível em: https://en.wikipedia.org/wiki/History_of_video_games. Acesso em: 28 out. 2022.

HUTCHINSON, Rachael. Katamari Damacy: nostalgia and Kitsch. *In*: HUTCHINSON, Rachael. **Japanese culture through videogames**. Nova Iorque, Routledge, 2019. Parte 1, cap. 1, p. 22.

IFLA. *In*: DICIONÁRIO de Biblioteconomia e Arquivologia. Brasília: Briquet de Lemos, 2008, p. 190. Disponível em <https://repositorio.unb.br/handle/10482/34113>. Acesso em: 25 jan. 2023.

INDIE GAME. *In*: WIKIPEDIA. Disponível em: https://en.wikipedia.org/wiki/Indie_game. Acesso em: 27 jan. 2023.

INDÚSTRIA CULTURAL. *In*: DICIONÁRIO de Biblioteconomia e Arquivologia. Brasília: Briquet de Lemos, 2008, p. 200. Disponível em: <https://repositorio.unb.br/handle/10482/34113>. Acesso em: 04 jan. 2023.

JAPAN LIBRARY ASSOCIATION. Statement on intellectual freedom in libraries. **Japan Library Association**, 1979. Disponível em: <https://www.jla.or.jp/portals/0/html/jiyu/english.html>. Acesso em: 21 jan, 2022.

JAPANESE ERA NAME. *In*: WIKIPEDIA. Disponível em: [https://en.wikipedia.org/wiki/Japanese_era_name#:~:text=The%20current%20era%20is%20Reiwa,era%20\(%E5%B9%B3%E6%88%9031%E5%B9%B4\).](https://en.wikipedia.org/wiki/Japanese_era_name#:~:text=The%20current%20era%20is%20Reiwa,era%20(%E5%B9%B3%E6%88%9031%E5%B9%B4).), Acesso em: 15 jan. 2023.

JAPANESE POP CULTURE. *In*: WIKIPEDIA. Disponível em: https://en.wikipedia.org/wiki/Japanese_popular_culture. Acesso em: 02 jan. 2023.

KAKUREZA Library. Japão: Norabako, 2022. 1 jogo eletrônico.

KANTO REGION. *In*: WIKIPEDIA. Disponível em: https://en.wikipedia.org/wiki/Kant%C5%8D_region. Acesso em: 23 jan. 2023.

KATAKANA. *In*: WIKIPEDIA. Disponível em: <https://en.wikipedia.org/wiki/Katakana>. Acesso em: 27 jan. 2023.

KLEINA, Nilton. Como a crise dos vídeo games em 1983 afetou o mercado? **Tecmundo**, 2021. Disponível em: <https://www.tecmundo.com.br/mercado/212272-crise-video-games-1983-afetou-mercado.htm>. Acesso em: 01 nov. 2022.

KOYAMA-RICHARD, Brigitte. **Mil anos de mangá**. São Paulo: Estação Liberdade, 2022. 272 p.

KUSSLER, Natan Fritscher. Representações sobre bibliotecários em animês Trabalho de Conclusão de Curso (Bacharelado em Biblioteconomia) – Faculdade de Biblioteconomia e Comunicação, Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Rio Grande do Sul, 2016. Disponível em: <http://hdl.handle.net/10183/157354>. Acesso em: 05 jun. 2022

LIGHT NOVEL. *In*: WIKIPEDIA. Disponível em: https://en.wikipedia.org/wiki/Light_novel. Acesso em: 20 jan. 2023.

LEE, Woojin. How Japan changed video games forever. **CNN**, 2017. Disponível em: <https://edition.cnn.com/2017/11/12/asia/future-japan-videogame-landmarks/index.html>. Acesso em: 22 out. 2022.

LOOT (VIDEO GAMES). *In*: WIKIPEDIA. Disponível em: [https://en.wikipedia.org/wiki/Loot_\(video_games\)](https://en.wikipedia.org/wiki/Loot_(video_games)). Acesso em: 27 jan. 2023.

MICROTRANSACTION. *In*: WIKIPEDIA. Disponível em: <https://en.wikipedia.org/wiki/Microtransaction>. Acesso em: 05 nov. 2022.

NAKAMURA, Mariany Toriyama. ポップカルチャ(**poppu karuchaa**): mediações da cultura pop nipo-brasileira no cenário digital. 2018. Tese (Doutorado em Cultura e Informação) – Escola de Comunicações e Artes, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2018. DOI:10.11606/T.27.2018.tde-17092018-174623. Disponível em: <https://teses.usp.br/teses/disponiveis/27/27151/tde-17092018-174623/pt-br.php>. Acesso em: 20 dez. 2022.

_____. **Memória e identidades nipo-brasileiras**: cultura pop, tecnologias e mediações. 2013. Dissertação (Mestrado em Cultura e Informação) – Escola de

Comunicações e Artes, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2013. DOI: 10.11606/D.27.2013.tde-31012014-160015. Disponível em: <https://teses.usp.br/teses/disponiveis/27/27151/tde-31012014-160015/pt-br.php>. Acesso em: 20 dez. 2022.

NASCIMENTO, Lucas. O preço do mangá tem algo a dizer sobre o Brasil?: de olho no mercado #003. **Jbox**, 2021. Disponível em: <https://www.jbox.com.br/2021/11/13/o-preco-do-manga-tem-algo-a-dizer-sobre-o-brasil-de-olho-no-mercado-003/>. Acesso em: 27 jan. 2023.

NIPPON DECIMAL CLASSIFICATION. In: WIKIPEDIA. Disponível em: [https://en.wikipedia.org/wiki/Nippon_Decimal_Classification#:~:text=The%20Nippon%20Decimal%20Classification%20\(NDC,Japan%20Library%20Association%20since%201948..](https://en.wikipedia.org/wiki/Nippon_Decimal_Classification#:~:text=The%20Nippon%20Decimal%20Classification%20(NDC,Japan%20Library%20Association%20since%201948..) Acesso em: 17 jan. 2022.

PEDRO, Flávia. Akira: o legado de um dos filmes japoneses mais influentes da cultura pop. **Legião dos Heróis**, 2022. Disponível em: <https://www.legiaodosherois.com.br/2022/akira-legado-filme-japones-influente-cultura-pop.html>. Acesso em: 4 jan. 2023.

PICARD, Martin. The foundation of geemu: a brief history of early Japanese video games. **Game Studies**, [s.l.], v. 13, n. 2, dez. 2013. Disponível em: <http://www.gamestudies.org/1302/articles/picard>. Acesso em: 01 nov. 2022.

RESTAURAÇÃO MEIJI. In: WIKIPEDIA. Disponível em: https://pt.wikipedia.org/wiki/Restaura%C3%A7%C3%A3o_Meiji. Acesso em: 27 jan. 2023.

ROGGAU, Zunilda. Los bibliotecarios, el estereotipo y la comunidade. **Información, Cultura y Sociedad**, Buenos Aires, n. 15, p. 13-34, 2006. Disponível em: http://www.scielo.org.ar/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1851-17402006000200002. Acesso em: 05 jan. 2023.

ROLE-PLAYING GAME. In: WIKIPEDIA. Disponível em: https://pt.wikipedia.org/wiki/Role-playing_game. Acesso em: 27 jan. 2023.

SANTOS, Danielle Silva dos; GOMES, Ingrid.; FARIA, Marina Dias de. A representação do profissional de biblioteconomia: um estudo com textos culturais. **RDBCI: Revista Digital de Biblioteconomia e Ciência da Informação**, Campinas, v. 12, n. 3, p. 75–95, 2014. DOI: 10.20396/rdbci.v12i3.1595. Disponível em: <https://periodicos.sbu.unicamp.br/ojs/index.php/rdbci/article/view/1595>. Acesso em: 06 jan. 2023.

SILVA, Cassia Cristina Pergentino da. **Estereótipo do profissional de Biblioteconomia nas tirinhas**. Trabalho de Conclusão de Curso (Bacharelado em Biblioteconomia) – Centro de Artes e Comunicação, Universidade Federal de Pernambuco, Recife, 2018. Disponível em: <https://repositorio.ufpe.br/handle/123456789/30678>. Acesso em: 05 jan. 2023.

SILVA NETO, José Ricardo da.; JARDIM, Raquel Cristina Teixeira; OTONI, Michelle Prates. LIBERDADE, AMOR E GUERRA: a representação da biblioteconomia em Library War. **Múltiplos Olhares em Ciência da Informação**, [s.l.], v. 8, n. 2, 2018. Disponível em: <https://periodicos.ufmg.br/index.php/moci/article/view/16879>. Acesso em: 05 jun. 2022.

SOFT POWER. *In*: WIKIPEDIA. Disponível em: https://en.wikipedia.org/wiki/Soft_power. Acesso em: 27 jan. 2023.

SZCZPANIAK, John. History of japanese video games. **Kinephanos**, Montreal, Cultural History of Video Games Special Issue, jun. 2015. Disponível em: https://www.kinephanos.ca/Revue_files/2015_Szczepaniak.pdf. Acesso em: 23 out. 2022.

VIDEO GAMES IN JAPAN. *In*: Wikipedia. Disponível em: https://en.wikipedia.org/wiki/Video_games_in_Japan. Acesso em: 02 nov. 2022.