

3

A METODOLOGIA NO MEIO OTAKU

3.1

A pesquisa de campo

Para a realização deste estudo, optou-se por uma pesquisa qualitativa de cunho etnográfico, com registros fotográficos e videográficos, cujos procedimentos incluíram, além de observações de campo, registradas por escrito em pequeno caderno de campo, entrevistas semi-estruturadas (audiogravadas)¹, transcritas e fotografias analógicas e digitais.

3.1.1

Observações de campo

No início da pesquisa, durante o ano de 2006, optou-se pela utilização da internet, onde se pesquisou a existência de animencontros no Rio de Janeiro e posteriormente em outras regiões brasileiras. O Orkut demonstrou ser o instrumento de busca mais adequado naquele momento, visto que, por lá navegam, a maioria das comunidades otakus. Dessa forma, foi realizado o registro no Orkut para facilitar o conhecimento de datas de eventos, bem como para estreitar contatos com alguns otakus brasileiros que poderiam auxiliar nesta pesquisa. No Rio de Janeiro foram analisados todos os eventos realizados no período de 2006, onde percebeu-se a existência de três grupos de organização naquela região.

Existem muitas comunidades em torno desse tema e, dessa forma, optou-se por contatar as mais frequentadas, e pela associação no orkut. Dentre elas, destacam-se: “Anime Evolution”, com 1.010 membros; “Carioca Anime – Oficial – RJ”, com 2.079 membros; “Cosplay e Eventos RJ!”, com 370 membros; “Cosplay Brasil”, com 26.353 membros; “Naruto”, com 21.228 membros; “Anime-RS”, com 2.402; “Cospobre”, com 1.900 membros; “Anime-CE”, com

¹ As entrevistas fazem parte do corpus de análise desta tese como complemento das observações de campo.

773 membros; “Anima Weekend – POA e Floripa”, com 2.328 membros; “Anime Manga Curitiba”, com 1.006 membros; “AnimeXD”, com 997 membros; “Anime e Mangá Paraná”, com 114 membros; “Animezon”, com 2.015 membros; “Otakus de Brasília no MSN”, com 195 membros; “Otaku não morre, vira anime”, com 34.048 membros; “Animes BH – Anime Festival”, com 691 membros; “Otakus de Blumenau”, com 60 membros, “Otakus q qrem dominar o mundo [sic]”, com 4.441 membros; “Animes na UFPR”, com 27 membros; “AnimeFriends – Oficial”, com 15.431 membros; “Otakus de Floripa”, com 16 membros; “Otakus de Mato Grosso do Sul”, com 159 membros, “AnimaFloripa”, com 113 membros; “AniVenture”, com 1.098 membros; “Turma do Huya”, com 75 membros.



Figura 7 - Página do Orkut²

Apesar dessa quantidade de comunidades, não foi possível agendar um calendário imediatamente, pois estes eventos são organizados rapidamente. Após a escolha dos eventos foi agendado um calendário aproximado por região, o qual dependia de constante pesquisa *on line* para se descobrir onde iriam ocorrer. Depois disto, foi necessário contatos via internet e, em seguida, a tomada de providências quanto às passagens para cada localidade, sempre correndo o risco

² Fonte: <http://www.orkut.com.br/Profile.aspx?uid=14208075274880353654> em 2008.

dos eventos serem transferidos ou cancelados, visto que são realizados por e para pessoas que residem na região. Os animencontros costumam acontecer em fins de semana ou em períodos de férias. Tudo foi observado e registrado de forma manuscrita, em caderno de campo. Como inicialmente o conteúdo desta pesquisa, não era conhecido, procurou-se descrever no caderno de campo, cada detalhe do que foi observado: desde as filas nas entradas, ingressos, preços, corredores, salas, utilização do espaço, distribuição das atividades, detalhes de cada uma das apresentações, até os termos e expressões utilizados pelos frequentadores dos eventos. Foram visitadas várias salas e elaboradas anotações sobre cada uma das atividades observadas. Sempre que possível, os jovens presentes eram questionados em cada ambiente sobre o que ocorria naquele espaço, como funcionava etc. A participação nos eventos ocorreu, na medida do possível, na íntegra, desde o horário matinal — da abertura, até o final — que variava de acordo com cada região e com o número de atividades. Isto, durante os dois ou três dias que costumavam durar os eventos.

Além do caderno de campo, que foi muito útil para anotação do que viria a ser novidade, também foram realizadas muitas fotografias sobre praticamente tudo o que foi observado. Em algumas ocasiões, compartilhou-se da oportunidade de na saída dos eventos, quando do encerramento de todas as atividades, acompanhar grupos de jovens até um ponto de ônibus para, desta forma, obter maiores informações a respeito dos encontros, tirar dúvidas e até estreitar alguns contatos com alguns otakus.

As observações iniciaram-se no Rio de Janeiro no dia 23 de março de 2006 e foram realizadas até o dia 23 de setembro de 2007, quando da participação do último evento na cidade de Curitiba no estado do Paraná, perfazendo um total de 25 eventos. Durante o ano de 2008, ainda ocorreu a participação de mais alguns eventos na mesma cidade para complementar o registro fotográfico para esta pesquisa. No primeiro ano da pesquisa foi utilizada uma máquina fotográfica Cannon automática comum, que utiliza filmes 35mm, o que limitava o número de fotografias para cada evento que em média era de 35 fotos. À partir do início de 2007, utilizou-se máquina fotográfica digital 4.0 Samsung, o que proporcionou farto material com relação ao assunto proposto e em relação ao primeiro ano de pesquisa.

Desta forma, a pesquisa de campo abrangeu eventos na cidade do Rio de Janeiro (RJ), São Paulo (SP), Ribeirão das Neves (MG), Brasília (DF), Fortaleza (CE), Curitiba (PR), Blumenau (SC) e Porto Alegre (RS), finalizada em junho de 2008, nas cidades de São Paulo e Curitiba, durante as festividades dos 100 anos de imigração japonesa, com a vinda do príncipe do Japão ao Brasil. Ao total, foram visitados 25 animencontros, os quais proporcionaram uma melhor compreensão deste novo universo analisado. No anexo 1, pode ser visualizada uma listagem dos eventos nacionais com suas respectivas datas e locais.

Em 2007 foram investigados todos os eventos que ocorreram na cidade do Rio de Janeiro. Em 2008, os eventos observados foram selecionados tendo como principal critério de escolha a região em que o evento deveria ocorrer (buscava-se observar eventos em diferentes regiões do país para analisar possíveis diferenças entre eles). Como os jovens não costumam divulgar e organizar seus eventos com muita antecedência, foi necessário organizar a agenda de observações de maneira a participar do maior número de eventos, pois muitos deles foram realizados numa mesma data em lugares diferentes.

3.1.2

Entrevistas

Apesar de Bauer e Gaskell (2002) recomendarem a realização de 15 a 25 entrevistas individuais, foram realizadas 45 entrevistas, com seleção aleatória dos entrevistados, sendo 24 rapazes e 21 garotas, de diferentes regiões brasileiras, as quais foram visitadas à medida que o pesquisador ia conhecendo, ocasionalmente, alguns dos participantes. Esta seleção aconteceu em circunstâncias planejadas, em que o entrevistador inicialmente aproximava-se dos organizadores e já procurava convidar um deles para uma entrevista sem perda de tempo. Eram realizadas ali mesmo no local do evento. No ano de 2006, na cidade do Rio de Janeiro, várias visitas a animencontros, serviram de laboratório de identificação, pois assim, já tinha uma ideia das categorias de otakus que encontraria e, dessa forma, dispunha de conhecimento prévio necessário, o que facilitou sobremaneira a escolha dos entrevistados sejam eles cosplayers, desenhistas, animekeiros, organizadores, etc.

Durante os primeiros eventos do Rio, procurei conhecer o máximo possível sobre o mundo dos otakus, entrevistando de maneira informal com registro em caderno de campo, aqueles que porventura vinha conhecendo. Estas entrevistas foram distribuídas da seguinte forma: um entrevistado em Porto Alegre (RS), durante o Anime Z Festival; 11 entrevistados em Blumenau (SC), durante o 4º AniFest; 8 entrevistados em Curitiba (PR), durante o Anime XD 2007 e AniMatsuri 2007; 5 entrevistados em Ribeirão das Neves (MG), durante o 5º AnimeNeves 2007; 9 entrevistados em Brasília, (DF) durante o KODAMA 2007; 2 otakus do Rio de Janeiro (RJ), entrevistados em São Paulo, durante o AnimeFriends 2007; 3 entrevistados em São Paulo, durante o AnimeCon 2007 e AnimeFriends 2007; e 6 entrevistados em Fortaleza (CE), durante o 7º SANA 2007.

Desta maneira, foram entrevistados praticantes otakus que apreciam ou participam de todo tipo de atividade nos animencontros, com idades entre 16 e 36 anos, entre eles: 2 animekeiros³, 31 *cosplayers*⁴, 7 organizadores de evento, 1 escritor, 3 desenhistas de fãzines⁵, 1 roteirista de peças *cosplay*⁶, 1 j-rock⁷ e 4 *cosmakers*⁸. Cada entrevista durou em média, 20 minutos, todas semi-estruturadas, com 19 questões em sua maioria, abertas (anexo 2). As entrevistas foram realizadas dentro dos eventos, em corredores — sentado no chão — onde o escolhido encontrava-se descansando, em salas, em lanchonetes, lugares que eram selecionados por terem menos ruído, o que poderia atrapalhar as entrevistas, etc, e foram gravadas em formato MP3, em um gravador de mão digital. A vantagem deste tipo de gravador é que o mesmo fica praticamente imperceptível na presença do entrevistado, o que o torna praticamente ausente depois de alguns minutos. Após a entrevista foi solicitada a assinatura de cada entrevistado, ou de seu pai em caso de menor de idade, num termo de autorização para o uso de sua fala e/ou imagem para esta pesquisa (ver anexo 3). No caso de menores de idade, também acompanhava, anexada à autorização, uma carta explicativa aos pais (anexo 4), acompanhada de um envelope simples, já selado, para facilitar o retorno. Todas as

³ Cantor de animekê em japonês. Ver mais no capítulo 3.

⁴ Fãs de cultura pop japonesa que se vestem e que em alguns casos se comportam como seus personagens favoritos. Idem.

⁵ Desenhistas com talento que desenhavam seus próprios mangás nacionais. Idem.

⁶ Fã que costuma escrever roteiros exclusivos para apresentações cosplays. Idem.

⁷ Cantora de banda cover curitibana de grupo japonês.

⁸ Designer exclusivo de cosplay. Ibidem.

entrevistas foram transcritas em formato texto. Durante as respostas surgiam novas perguntas que ajudaram sobremaneira no conteúdo proposto. Cada jovem tem seu próprio tempo para responder uma mesma pergunta e por isso procurava respeitar esse tempo deixando-os falarem rapidamente ou lentamente estendendo-se além ou de forma rápida, no intuito de que se sentissem o mais a vontade possível dentro das limitações existentes.

3.1.3

Procedimentos de análise

A organização e a seleção do material empírico ocorreram conforme o tempo disponível para análise do material. Todo o conteúdo do caderno de campo foi revisado e compilado para o formato digital para a devida análise do material, facilitando assim, a releitura e a compreensão dos itens aqui apontados. Como o universo otaku ainda não era conhecido foram obtidas fotografias digitais de todas as atividades, fotos gerais e muitas específicas de tudo o que era visto pela frente. No início, obteve-se muitas fotografias de cosplays fazendo pose, procedendo como a maioria dos presentes. Após alguns eventos e trocando ideias com orientação, houve um distanciamento maior, para que a pesquisa tomasse um rumo mais antropológico. Dessa forma, as fotografias obtidas eram mais detalhadas, o que permitiu o registro de ações e situações que ocorriam nos locais visitados. Sempre que se chegava a um novo local, procurava-se os organizadores e, após apresentação solicitava-se uma programação do evento. Após identificação do local, imediatamente eram registradas imagens de toda a estrutura, salas, atividades, o que facilitou encontrar os elementos analisados posteriormente.

Concomitantemente foram assistidos vários animês, apontados como preferidos em conversas e nos depoimentos dos entrevistados, o que facilitou a identificação de muitos personagens. Ao todo, trezentos episódios relativos a três séries de animês.

As entrevistas foram todas transcritas para o formato digital, o que facilitou a seleção de trechos utilizados. Inicialmente elas foram separadas por região e estado. O mesmo foi realizado com as fotografias apresentadas na tese.

Além das entrevistas e fotografias, ocorreram contatos informais com muitos jovens e com alguns até em demasia, o que facilitou a compreensão de

muitos elementos aglutinadores específicos do mundo dos otakus brasileiros. Esse diálogo algumas vezes estendeu-se pelo Orkut, onde ainda foram sanadas muitas questões. O Orkut mostrou-se uma ferramenta poderosa para de troca de informações e subtração de dúvidas que surgiam no decorrer da pesquisa.

Com o material coletado disponível ocorreu a seleção do que entraria na tese, sendo preferenciais as observações de campo, usando como complemento o conteúdo das entrevistas. Com o montante de informações adquiridas até então, não houve necessidade de utilizar os episódios assistidos, o que foi inclusive acordado com a banca de qualificação.

Deve-se atentar para o fato de que o número de entrevistas foi abusivo por se tratar de um universo cultural novo, repleto de novidades. A repetição de termos nativos em conjunto com o número de eventos e a pesquisa virtual e em revistas especializadas sobre o assunto facilitou sobremaneira a pesquisa. De qualquer forma como lembram Bauer e Gaskell (2002), o tempo gasto para análise do corpus das entrevistas foi imenso. É importante salientar que se a qualidade das fotografias ficou a contendo, isso se deve ao número de eventos visitados, pois apenas o tempo permitiu assimilar e compreender a quantidade de informações aqui prestadas, descritas e analisadas.