

A Globalização Alterando um Produto Midiático Global: Censura na Versão Televisiva do Anime One Piece¹

Barbara Cavalcante Portela de Novaes²

Aclyse de Mattos³

Universidade Federal de Mato Grosso, Cuiabá, MT

Resumo

A proposta deste artigo é identificar e expor algumas das censuras e adaptações que o produto midiático global, anime One Piece, sofreu na versão para televisão ocidental, mais precisamente na tevê brasileira. Questionar se estas censuras, de acordo com o cenário social brasileiro, foram realmente necessárias. Neste caso, para as demonstrações das alterações foram utilizadas imagens disponíveis na internet e imagens disponíveis na mídia televisiva, para meio de comparação. Além de uma pesquisa referencial sobre contexto em que a animação está inserida, tanto na sociedade brasileira quanto a nipônica, berço do produto.

Palavras-chave: indústria cultural; produto global; censura; anime; televisão.

Introdução

Neste artigo, seguiremos a linha de pesquisa exploratória por tratar-se de um tema relativamente pouco explorado dentro do campo acadêmico brasileiro, visto a quantidade de artigos relacionados que podem ser encontrados atualmente, e também por prospectar ser a primeira parte de uma pesquisa de mercado futura.

¹ Trabalho apresentado na Divisão Temática Publicidade e Propaganda, da Intercom Júnior – XII Jornada de Iniciação Científica em Comunicação, evento componente do XXXIX Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação

² Estudante de Graduação 8º. semestre do Curso de Comunicação Social – Publicidade e Propaganda da FCA-UFMT, email: babiportela@outlook.com

³ Orientador do trabalho. Professor do Curso de Comunicação Social – Publicidade e Propaganda da FCA-UFMT, email: aclyse@uol.com.br

Como diz Gil (2008, p.27),

[...] este tipo de pesquisa tem como principal finalidade desenvolver, esclarecer e modificar conceitos e ideias, tendo em vista a formulação de problemas mais precisos ou hipóteses pesquisáveis para estudos posteriores. [...] são desenvolvidas com o objetivo de proporcionar visão geral, de tipo aproximativo, acerca de determinado fato. Este tipo de pesquisa é realizado especialmente quando o tema escolhido é pouco explorado e torna-se difícil sobre ele formular hipóteses precisas e operacionalizáveis.

Consistindo em duas partes principais, primeiramente uma pesquisa bibliográfica em sites especializados, revistas e artigos relacionados ao tema, afim de construir uma base de conhecimento sobre o cenário em que se encontra o anime One Piece. Em seguida uma análise das informações encontradas, com o objetivo de constatar as diferenças entre as duas versões pesquisadas.

Utilizando-se de meios de comunicação que conseguem atingir uma grande parcela mundial e ao mesmo tempo conservar a exibição dos traços característicos da cultura japonesa, o anime é hoje um dos produtos midiáticos com grande espaço nas mídias de todo o mundo. E lidar com a ramificação de conteúdo, conseguindo um feedback positivo de um público tão diversificado é um desafio constante.

Aqui no Brasil a animação japonesa chegou à televisão, na extinta TV Manchete, em meados da década de 80 com a antiga empresa Brazil Home Video, atualmente Sato Company, fundada por Nelson Akira Sato. Teve seu crescimento contínuo ano após ano, fidelizando seu público que permanece cativo até os dias atuais. Sendo visível esta fidelidade pela quantidade de sites específicos, fã-pages em redes sociais, feiras e eventos voltados inteiramente para o público-alvo deste segmento.

Atualmente, a tevê brasileira possui o Cocind – Coordenação de Classificação Indicativa que faz parte do Departamento de Políticas e Justiça. Este, é responsável pela classificação indicativa (Classind) de filmes, programas televisivos e jogos eletrônicos no Brasil. E cada emissora, produtora ou veiculador, deve estar de acordo com as informações passadas por este departamento. No caso de One Piece, ao censurar uma cena ou modificá-la de acordo com os critérios adotados como necessários por uma determinada cultura, a produtora licenciada, 4Kids Entertainment, mesmo prejudicando a compreensão da história, assumiu essa ação como necessária para o público a que se destina. No caso da versão televisiva para as Américas, o público infantil. Censurando diversas cenas e até mesmo episódios inteiros, fazendo com que a compreensão da

história do anime fosse prejudicada, a versão televisiva estreou nas telinhas brasileiras. Sendo o anime um produto comercial, e como tal, precisa da demanda para manter-se no mercado. Faz-se essencial o respeito com o desejo de consumo do público o que não aconteceu no caso desta animação.

Segundo Adorno e Horkheimer (1947, p.57),

[...] a técnica da indústria cultural levou apenas à padronização e à produção em série, sacrificando o que fazia a diferença entre a lógica da obra e a do sistema social. Isso, porém, não deve ser atribuído a nenhuma lei evolutiva da técnica enquanto tal, mas à sua função na economia [...].

Martha Gabriel (2010, p. 42) diz que produto pode ser definido como “aquilo que satisfaz a necessidade ou desejo”, e ainda que para satisfazer necessidades e desejos humanos é preciso sempre “levar em consideração o público-alvo antes de tudo, conhecendo-o para poder satisfazê-lo” (p. 28).

Anime, Animê ou Animé?

Anime, animé ou animê são termos que definem desenhos animados produzidos no Japão. O anime tem seu berço no mangá, desenhos em quadrinhos também de origem japonesa. Esses produtos da cultura nipônica têm traços bem marcantes em sua composição e que se distinguem no mercado industrial. Tais características vão desde os olhos grandes, personagens marcantes, até suas histórias sempre cheias de ação e aventura. A estrutura básica tanto de um anime quanto mangá, é um herói atrapalhado, normalmente carismático, simpático e imperativo. Que durante a trama faz vários amigos sinceros e leais, que juntos irão desbravar inúmeras missões. Há também, um vilão inatingível que só será conquistado ao fim da saga⁴ e em seus caminhos vários vilões mais fracos.

Normalmente há a publicação de mangás anteriores aos animes. Que servem para conquistar o público e assim atrair mais atenção no momento do lançamento da versão animada.

De acordo com uma matéria publicada no site especializado em quadrinhos e cinema, Pipoca e Nanquim (2012),

“estima-se que os mangás representam por volta de 40% do material impresso no Japão. Lá, todas as pessoas têm o hábito de ler essas publicações, que são comercializadas em uma extensa variedade de

⁴ Narrativa ou história de ficção com mais de uma parte ou repleta de incidentes: saga Crepúsculo. (SAGA, [s-d], online)

formatos e com segmentos para todo o tipo de público, da criança até o idoso”.

Existem vários gêneros ou tipos de animes e mangás, que servem para especificar os temas e conteúdo para seus espectadores, dentre eles os mais conhecidos são:

magical girl: mahô shôjo ou mahou shoujo, são caracterizados por garotas com poderes mágicos;
shoujo-ai: romance entre personagens femininos;
shounen: são voltados para o público masculino jovem;
seinen: animes voltados para adultos e adolescentes masculinos;
josei: animes voltados para adultos e adolescentes femininos;
kodomo: em japonês significa criança, são voltados para crianças menores;
mecha: animes caracterizados por robôs gigantes;
ecchi: em japonês significa indecente. O nome origina-se da leitura da letra H em inglês. Contém humor sexual bem moderado.
hentai: em japonês significa anormal ou pervertido, usado para descrever animes pornográficos. No entanto, no Japão os termos usados são Poruno ou Ero;
kemono: animais;
Os termos seguintes não são gêneros propriamente ditos, mas característica bastante presente em muitos animes:
bishounen: em japonês significa garoto bonito, termo geral que pode ser usado para descrever qualquer anime caracterizado por meninos e homens bonitos;
bishoujo: em japonês significa garota bonita, termo geral que pode ser usado para descrever qualquer anime caracterizado por meninas e mulheres bonitas.
(GENEROS DE ANIME, [s-d], on-line)

Primeiramente comercializado apenas em território japonês, o anime tomou proporções mundiais. Hoje, é um dos produtos globais mais consumidos na sociedade no quesito entretenimento. Um dos pontos que faz com que o anime seja tão aceito mundialmente é a sua adaptação à cultura local. Os autores utilizam-se de atributos das mais variadas culturas dentro da trama. Tendo como consequência a maior familiaridade do usuário com a animação, gerando uma disseminação gigantesca no mercado industrial.

Esta técnica de aproximação do consumidor à obra é relatada, genericamente, por Adorno e Horkheimer quando dizem que “os padrões teriam resultado originariamente das necessidades dos consumidores: eis por que são aceitos sem resistência. (1947, p.57)”, neste caso a semelhança do universo fictício com o real facilita a aceitação por sensação empática.

Contudo, na busca da receptividade do novo mercado há a desconstrução da identidade e do posicionamento original do produto. No Japão o anime e o mangá não são vistos como artigos voltados exclusivamente para o público infante-juvenil, mas sim para a população em geral, crianças, jovens e adultos. Por isso, muitas vezes suas animações trazem fidelidade de gráfico aos do mangás, que explicitam emoções e ações de seus personagens.

Indústria Cultural e Produtos Globais

A definição de indústria cultural foi utilizada pela primeira vez por Theodor W. Adorno e Max Horkheimer no final dos anos 40. Porém, o uso do termo indústria cultural deu-se a partir da publicação, em 1947, de *O Clássico – A Dialética do Esclarecimento*. Sendo utilizado para substituir a expressão até então utilizada como cultura de massa.

Derivado da economia capitalista, a indústria cultural utiliza-se de todos os meios de comunicação disponíveis, absorvendo a essência dos conteúdos de sucesso para dar origem a produtos comercializáveis e de lucratividade. A comunicação é o princípio básico para a interação humana. E a globalização da informação, hoje, através das mídias de comunicação, permite a ampliação da rede social e comercial que um indivíduo pode possuir.

A televisão, canal veiculador midiático, teve em sua essência a simples transmissão de informações, mas hoje, as grandes empresas utilizam-se desse meio para disseminar seus produtos, em propagandas, programas humorísticos, jornais televisivos, séries e novelas, e nos comerciais, períodos entre a programação propriamente destinada para propagandas de produtos ou serviços.

A indústria cultural move a economia mundial. Produzindo um círculo vicioso de produção de artigos industrializados que são comercializados dentro das mídias existentes e que novamente, geram recursos que são destinados para produção de mais conteúdos e produtos. Esses produtos são chamados de globais/globalizados e estão presentes em todos os mercados. Podendo ser uma marca, um filme, séries, jogos, músicas, entre outros.

One Piece – Sucesso Mundial

O anime One Piece, assim como muitas outras animações, advém de um sucesso estrondoso do seu antecessor, o mangá. Escrito e ilustrado por Eiichiro Oda, One Piece foi a série de mangá mais vendida no Japão. Sendo reconhecida no Guinness World Records “em junho de 2015 como a série de quadrinhos de um mesmo autor com mais cópias publicadas no mundo”. (ONE PIECE, [s-d], on-line)

Foi a série mais vendida na história da Weekly Shonen Jump, revista semanal de mangá publicada pela editora Shueisha, sendo mais de 320 milhões de exemplares vendido desde seu lançamento. Seu enredo conta a história de um garoto chamado

Monkey D. Luffy que se tornou um pirata afim de obter o maior tesouro do mundo, conhecido como One Piece. É um anime de aventura e ação, com personagem de características marcantes e gráfico tão original quanto. O protagonista tem como atributo principal a capacidade de esticar-se em medidas absurdas além de ser alegre, carismático e estar sempre com um enorme sorriso no rosto.

Durante sua primeira saga ele conhece seus novos amigos, Oro, Nami, Usopp e Sanji, que irão ajudá-lo a conquistar seu sonho, formando assim sua nova tripulação do Chapéu de Palha. Seus companheiros, tal qual resto dos personagens possuem suas particularidades que os caracterizam ao longo da história. Passando por diversos desafios Luffy e seus amigos enfrentam a marinha (força militar da história) e vários vilões até chegarem ao objetivo final. Inicialmente o criador da série prospectou-a com duração de apenas 5 anos, porém devido ao enorme sucesso, One Piece ultrapassou as expectativas tendo publicações até os dias atuais.

Aqui no Brasil o mangá chegou em 2002, licenciado pela editora Conrad, passando em 2011 o direito de licença e veiculação para editora Panini. Já a versão animada feita pela Toei Animation, estreou em 20 de outubro de 1999 no Japão, posteriormente sendo licenciada pela 4Kids Entertainment para as Américas. Chegou ao Brasil em 2005 para ser dublado nos estúdios da DPN Santos. Em 2006 foi exibido no Cartoon Network e em 2007 na tevê aberta no canal do SBT, intermediada pela Sato Company. A emissora do SBT detinha os direitos de veiculação na tv aberta até 2013. Porém apesar do sucesso global, devidos as censuras a versão da animação exibida na televisão foi rejeitada pelo público.

Exemplos das Censuras nos Episódios Televisivos

Devido aos diversos cortes e censuras realizados, apenas 52 episódios foram veiculados na versão televisiva, sendo estes correspondem aos episódios da primeira saga, East Blue, que contém 61 episódios na íntegra e a parte da segunda saga Baroque Works, com 73 episódios originalmente. Como, na versão televisiva, alguns episódios inteiros foram retirados, e vários outros editados não há como corresponder respectivamente os episódios televisivos aos originais.

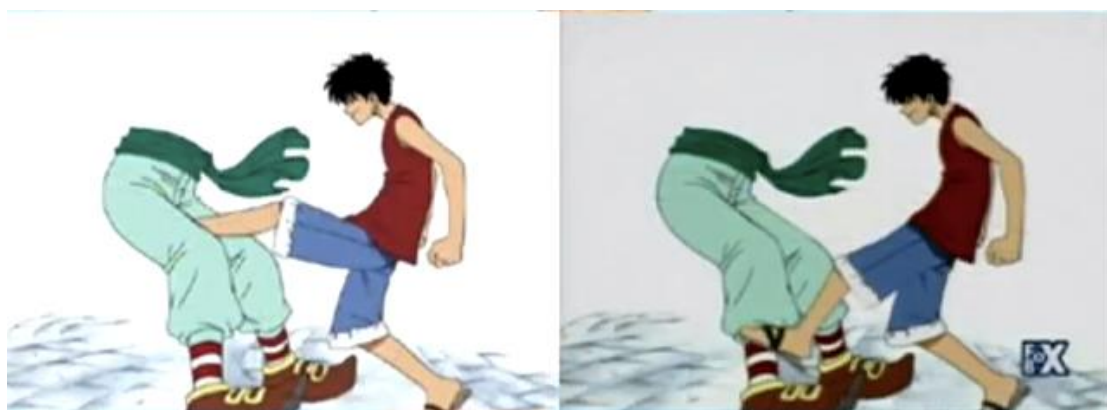
Abaixo seguem imagens retiradas do vídeo Censuras Toscas em Animes #1 - One Piece!!, disponível no canal Vcselembra no YOUTUBE. Neste vídeo, Heitor Games apresenta uma compilação de algumas censuras que ocorreram na versão do anime

televisivo. Todas seguindo o esquema de desenho original à esquerda e o modificado à direita.



1.

Nesta cena, Luffy, o protagonista, teve seu sorriso marcante substituído por um traço.



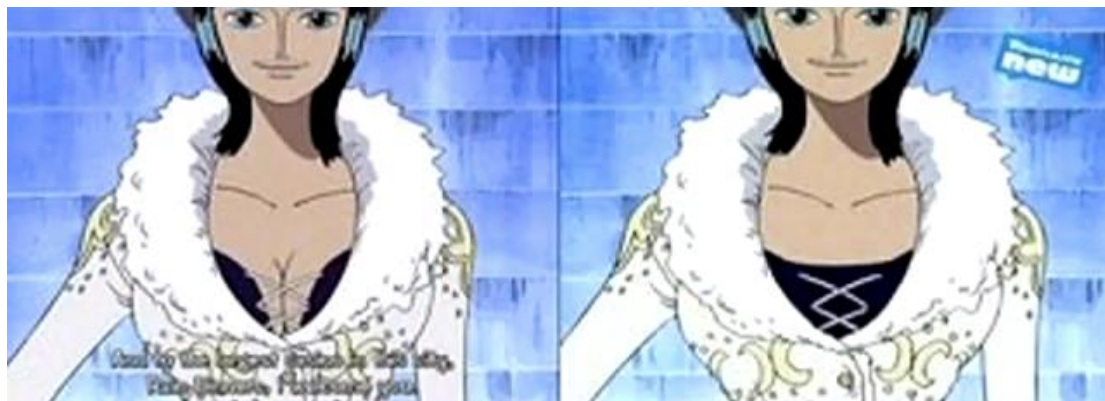
2.

Em outro momento quando o Luffy ataca um vilão a área atingida muda na edição.



3.

Nesta cena a arma utilizada pela personagem Nami passa de uma arma de fogo para uma pá.



4.

Nesta o decote da personagem Robin desaparece na versão televisiva.



5.

Nessa cena, apenas uma rolha foi acrescentada a arma de fogo do vilão.



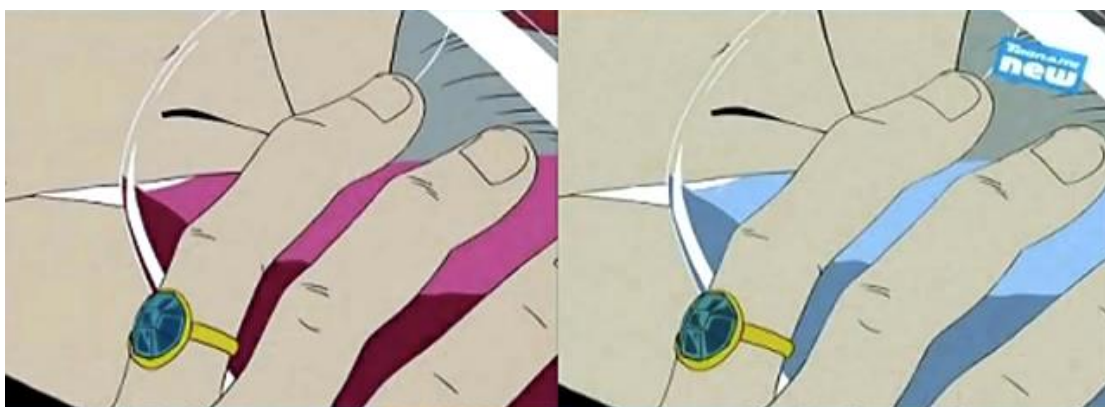
6.

O personagem Smoker teve os seus charutos censurados. Restando apenas a fumaça saindo de sua boca. Censura recorrente em outras cenas que o personagem aparece.



7.

Portgas D. Ace foi retirado desta cena por estar sem camisa a mesa.



8.

O personagem Crocodile bebe vinho na versão original e na versão censurada ele bebe água.



9.

Outro personagem que teve sua característica mais marcante alterada. Sanji que a todo o momento fuma seu cigarro, o substituíram por um pirulito. Sendo motivo de piada dos fãs brasileiros.



10.

Nessa cena a arma do marinheiro da tripulação de Smoker, é trocada por uma arma de d'água de brinquedo.



11.

Na versão editada o Luffy não foi atingido por uma faca, e sim por algo parecido com um desentupidor. Onde foi retirado também o sangue decorrente ao ferimento.



12.

Na versão editada o vilão Crocodile aparece segurando o Luffy de cabeça para baixo, enquanto na versão original ele o está perfurando.

Classificação Indicativa Brasileira – Classind

Embasada no Estatuto da Criança e do Adolescente, presente na Constituição Federal de 1988, no Manual da Nova Classificação Indicativa, publicado em 2006, e nas Portarias MJ nº 1.100/2006 e nº 1.220/2007, a Classificação Indicativa entrou em vigor em 11 de julho de 2007.

Com o intuito de preservar o desenvolvimento psicossocial da criança e do adolescente, o Ministério da Justiça regulamentou o Guia Prático da Classificação Indicativa, contendo normativas a serem seguidas nas obras audiovisuais exibidas na televisão ou similar, bem como nas obras destinadas a cinema, vídeo, DVD, jogos eletrônicos e de interpretação (RPG).

Nele são “apresentadas as definições operacionais e técnicas das tendências de indicação de faixa etária, fatores atenuantes e agravantes, evidenciando como a equipe da Secretaria Nacional de Justiça emite os relatórios que instruem os processos administrativos da Coordenação de Classificação Indicativa (COCIND).” (GUIA..., 2002, p. 7)

Os principais critérios utilizados estão apoiados nos níveis encontrados de sexo e nudez, drogas e violência em cada obra, e sua destinação pretendida inicialmente.

Existem duas formas de realizar a classificação, uma delas é a autoclassificação, mais utilizada pelas emissoras e produtoras de televisão e similares. Como o nome já diz, neste caso a emissora assume a responsabilidade pela auto-regulamentação das suas obras, enviando previamente uma sinopse do programa a ser exibido. A partir daí o Ministério da Justiça tem 60 dias para monitorar a obra e verificar se está de acordo com a classificação indicativa atribuída previamente.

Outra, é a análise prévia, aplicado aos mercados de cinema e vídeo, jogos eletrônicos e jogos de rpg. Nesta, o requente encaminha a obra completa, a sinopse, ficha de inscrição e classificação pretendida para o COCIND. Após análises, é publicado a decisão final no Diário Oficial da União (DOU), sendo apenas posterior a isso permitido a veiculação e/ou comercialização do artigo.

Desde sua publicação o Ministério da Justiça esforça-se para diferenciar o ato da regulamentação ao da censura. Mantendo explicações sobre o tema no Guia Prático, no site oficial do MJ, e também no site de apoio criado especificamente dialogar com o público, o Portal Colaborativo da Classificação Indicativa⁵.

⁵ Acesso em: <http://culturadigital.br/classind>

No caso do anime estudado, as alterações já haviam sido feitas pela produtora licenciada, 4Kids Entertainment antes mesmo da veiculação em território nacional. Acredita-se que seja com o intuito de adequar-se previamente a todos os critérios que venham a existir quanto ao público destinado. Porém não há disponível pela empresa 4Kids, nenhuma cartilha ou manual padrão de adaptações, que sejam regularmente adotados por ela, para conhecimento do público.

Considerações Finais

Diferente do Brasil, no Japão a maior parte da sua população tem ou já teve contato com algum mangá ou anime. O país é o berço destes artigos e exportador mundial de títulos e animações. Apesar de sua cultura conservadora, quando analisamos o tratamento que os japoneses mantêm com as obras veiculadas na tevê em território nacional, percebemos a fidelidade de reprodução de suas animações.

Já o Brasil, conhecido por ser um país com uma população mais liberal e receptiva regulamenta normas periodicamente censurando e alterando obras que são veiculadas na televisão aberta. Sabe-se que o público-alvo dentro destes dois países são diferentes. Porém até que ponto a intervenção do estado brasileiro em obras de animação infantil surte efeito benéfico para sua população?

De acordo com a última pesquisa publicada pela UNODC (United Nations Office on Drug and Crimes) em 2013, o Global Homicide Book, o índice de homicídio no Japão é um dos menores registrados mundialmente, sendo 1 vítima a cada 100.000 habitantes. Em contrapartida o Brasil tem um índice de aproximadamente 24 vítimas a cada 100.000 habitantes. Apesar da redução dos níveis de homicídios no Brasil estar acontecendo, o país ainda está muito distante de igualar-se ao país nipônico, considerado o “sexto mais seguro do mundo entre 132 nações analisadas pelo IPS (Índice de Progresso Social), com 92,33 pontos em uma escala que vai de 0 a 100.” (ÍNDICE..., 2015, on-line)

Considerando estes dados, um país que permite a veiculação de animes com conteúdo aberto a todos os públicos mantendo um índice tão baixo de violência deveria ser exemplo para um país que restringe e censura animações com o argumento de preservação psicossocial do seu público e ainda mantém um índice tão alto de homicídios. Cabe o questionamento de que talvez os fatores que realmente influenciarão crianças e jovens benéfica ou maleficamente pode não estar contido na simples censura de desenhos

animados no meio de comunicação televisivo, e sim em outras políticas sociais empregadas.

Reflexo disto no conteúdo apresentado é que o anime One Piece, apesar do seu sucesso mundial não se manteve na televisão aberta. Seus índices de audiência não compensavam o investimento feito pela emissora SBT, visto que a mesma parou de exibir a série antes de seu contrato de direitos de veiculação se findar. E ao contrário do que pode parecer, o Brasil foi conquistado sim pela série japonesa, porém a alternativa encontrada por seus consumidores foram os sites especializados na internet, que exibem os episódios originais apenas acrescidos de legenda.

Este artigo, como dito inicialmente, fora construído a cunho exploratório, objetivando apenas “ser um problema mais esclarecido, passível de investigação mediante procedimentos mais sistematizados” (GIL, 2008, p.27), e não tem a pretensão de responder todos os pontos de diferenciação social existentes entre essas duas culturas, mas de instigar o questionamento de até que ponto um produto midiático afim de comercialização deve sofrer censuras sem ao menos requerer uma pesquisa prévia de importância, preservação e desejo do público-alvo.

Referências

GABRIEL, Martha. **Marketing na Era Digital**. São Paulo: Novatec Editora, 2010.

GIL, Antônio Carlos. **Métodos e Técnicas de Pesquisa Social**. 6. ed. - São Paulo : Atlas, 2008

ADORNO, Theodor W.; HORKHEIMER, Max. **Dialética do Esclarecimento**. [s-d]. Disponível em: <https://nupese.fe.ufg.br/up/208/o/fil_dialetica_esclarec.pdf?1349572420>. Acesso em: 12 Jul. 2016.

CENSURAS TOSCAS EM ANIME #1 - One Piece!!, Youtube, 2013. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=Apb7OMhEDzY>>. Acesso em: 25 Jul. 2016.

ESPECIAL: O Mercado Interno Japonês de Mangás. JBox. [s-d]. Disponível em: <<http://www.jbox.com.br/2012/09/12/especial-o-mercado-interno-japones-de-mangas/>>. Acesso em: 10 Jul. 2016.

ÍNDICE de Criminalidade no Japão Atinge Mínima Histórica. Mundo Nipo. 2015. Disponível em: <<http://mundo-nipo.com/sociedade/12/01/2015/indice-de-criminalidade-no-japao-atinge-minima-historica/>>. Acesso em: 10 Jul. 2016.

Indústria Cultural e os Meios de Comunicação de Massa. [s.d.]. Disponível em: <<http://www.academia.edu/4479543/Art045>>. Acesso em: 10 Jul. 2016.

GÊNEROS DE ANIME. [s-d]. Disponível em: <<http://www.japones.net.br/generos-de-animes/>>. Acesso em: 07 Jul 2016.

GUIA prático da Classificação Indicativa. 2002. Disponível em: <<http://www.justica.gov.br/seus-direitos/classificacao/guia-pratico>>. Acesso em: 05 Jul. 2016.

O MERCADO de Animes e Mangás e sua Influência no Brasil e no Mundo. Pipoca e Nanquim. 2012. Disponível em <<http://pipocaenanquim.com.br/destaques/o-mercado-de-animes-e-mangas-e-sua-influencia-no-brasil-e-no-mundo/>> . Acesso em 10 Jul. 2016.

ONE PIECE. Wikipédia. [s-d]. Disponível em: <https://pt.wikipedia.org/wiki/One_Piece> Acesso em: 10 Jul. 2016.

SAGA. Dicionário Online de Português. [s-d]. Disponível em: <<http://www.dicio.com.br/saga/>>. Acesso em: 15 Jul. 2016.

UNODC. Global Study on Homicide. 2013. Disponível em: <http://www.unodc.org/documents/gsh/pdfs/2014_GLOBAL_HOMICIDE_BOOK_web.pdf>. Acesso em: 13 de Jul. 2016.