

## Universo Otaku: uma história milenar pelos olhos da cultura jovem<sup>1</sup>

Maria Tereza Batista BORGES<sup>2</sup>

Brunner Macedo GUIMARÃES<sup>3</sup>

Clarice de Freitas SOUSA<sup>4</sup>

Deisiane Maria Moreira CABRAL<sup>5</sup>

Marcos Vinícius REIS<sup>6</sup>

Sabrina Tomaz BATISTA<sup>7</sup>

Valquíria Cristina AMARAL<sup>8</sup>

Sandra Sueli Garcia de SOUSA<sup>9</sup>

Universidade Federal de Uberlândia, Uberlândia, MG

### RESUMO

Este artigo apresenta o produto “Universo Otaku: uma história milenar pelos olhos da cultura jovem”. Trata-se de um programa radiofônico produzido para a disciplina Produção em Rádio. A proposta é apresentar a cultura japonesa representada pelos jovens otakus, que são os fãs das produções animadas e em quadrinhos do Japão. Neste trabalho, trazemos os conceitos e ideias que permearam a produção do Universo Otaku e de que forma ele pretende atingir seu público-alvo, bem como discutir o papel do rádio para a disseminação dessa cultura jovem.

**PALAVRAS-CHAVE:** otaku; cultura japonesa; rádio.

### 1 INTRODUÇÃO

Com o fim da Segunda Guerra Mundial, em 1945, o Japão necessitava, mais que nunca, de entretenimento e distração cultural para apagar os resultados do conflito. A partir disso, os mangás tomaram a dianteira e se difundiram em grande escala. Exatamente em 1947, surge a *Manga Shonen*, primeira publicação mensal composta de mangás, que abriu caminho para toda uma geração movida pelas histórias em quadrinhos japonesas, em detrimento das HQs norte-americanas. E, no Japão, falar de quadrinhos é falar de animação,

---

<sup>1</sup> Trabalho submetido ao XX Prêmio Expocom 2013, na Categoria Jornalismo, modalidade Produção laboratorial em audiojornalismo e radiojornalismo.

<sup>2</sup> Aluno líder do grupo e estudante do 6º Semestre do Curso de Comunicação Social com habilitação em Jornalismo da Universidade Federal de Uberlândia. E-mail: mariatereza.borges@hotmail.com

<sup>3</sup> Estudante do 6º Semestre do Curso de Comunicação Social com habilitação em Jornalismo da Universidade Federal de Uberlândia. E-mail: brunnermacedo@gmail.com

<sup>4</sup> Estudante do 6º Semestre do Curso de Comunicação Social com habilitação em Jornalismo da Universidade Federal de Uberlândia. E-mail: clarissesousa\_4@hotmail.com

<sup>5</sup> Estudante do 6º Semestre do Curso de Comunicação Social com habilitação em Jornalismo da Universidade Federal de Uberlândia. E-mail: deisianecabral@yahoo.com.br

<sup>6</sup> Estudante do 6º Semestre do Curso de Comunicação Social com habilitação em Jornalismo da Universidade Federal de Uberlândia. E-mail: marcos.ufu@hotmail.com

<sup>7</sup> Estudante do 6º Semestre do Curso de Comunicação Social com habilitação em Jornalismo da Universidade Federal de Uberlândia. E-mail: sabrinatomazb@gmail.com

<sup>8</sup> Estudante do 6º Semestre do Curso de Comunicação Social com habilitação em Jornalismo da Universidade Federal de Uberlândia. E-mail: valquiria\_na@hotmail.com

<sup>9</sup> Orientador do trabalho. Professor do Curso de Comunicação Social com habilitação em Jornalismo da Universidade Federal de Uberlândia. E-mail: sandrasueli@faced.ufu.br

pois estão diretamente relacionados. Os animes e mangás ascenderam nos anos 1950, como forma de representação de toda uma história milenar, e expandiram a cultura pop japonesa pelo mundo, de forma a atrair fãs dos mais diversos países.

A cultura pop é definida como um elemento que nasce da Indústria Cultural, mas não se limita às suas características de homogeneidade e falta de crítica. Em geral, os produtos da cultura pop são inovadores em seu tempo, tanto em forma quanto em conteúdo e apresentam leitura crítica. De acordo com Cucho (1999), a cultura popular só existe porque há a cultura de elite, mas não está subordinada a esta e, sim, relacionada. “As culturas populares revelam-se, na análise, nem inteiramente dependentes, nem inteiramente autônomas, nem pura imitação, nem pura criação” (CUCHE, 1999, p. 149). Dessa forma, o conceito surge para complementar o de Indústria Cultural, definindo produtos que provocam e incentivam a criticidade. A cultura pop do Japão se encaixa nesses elementos, uma vez que surgiu e se espalhou como resultado de uma procura por alternativas ao contexto vigente.

O programa “Universo Otaku: uma história milenar pelos olhos da cultura jovem” é uma produção radiofônica temática que aborda essa cultura. O Brasil conta com mais de 1,5 milhão de japoneses, constituindo a maior colônia de japoneses fora do Japão, por isso, a proposta do programa, e também o seu diferencial, é discutir a cultura pop do Japão e seus produtos e a forma como ela é representada pelos fãs ao redor do mundo, principalmente os brasileiros, com o objetivo de apresentar esses elementos aos ouvintes.

O que são os otakus? Como surgiram os mangás e animes? Para responder a essas questões, o programa conta com três apresentadores dialogando sobre os assuntos, de forma leve, para levar às pessoas o que é essa cultura otaku e suas características.

## **2 OBJETIVO**

O programa “Universo Otaku” tem como objetivo utilizar os recursos jornalísticos do rádio para mostrar a cultura pop japonesa. Dessa forma, visa tanto expandir o horizonte de quem já conhece os aspectos culturais advindos do Japão, quanto levar conhecimento para os ouvintes que ainda não entraram em contato com essa cultura.

Na produção do programa, abordamos a presença da cultura pop japonesa no cenário brasileiro, retratando seus aspectos constituintes na vida dos jovens otakus. Para isso, explicamos o significado dos termos componentes dessa cultura, como a própria palavra otaku, os animes e mangás, suas histórias e características, além de explorar como

essas animações conquistaram espaço no mundo e no Brasil. Isso foi feito por meio de reportagens, entrevistas e no decorrer da narração dos apresentadores, elaboradas com base em referências bibliográficas e artigos da internet.

Para melhor aprofundar as formas de representação da cultura japonesa pelos otakus, também abordamos o surgimento dos eventos e convenções de animes no mundo e no Brasil, para mostrar suas formas expressão, como os cosplays e as músicas. Também abordamos as séries, filmes e novelas e sua presença na vida dos otakus. Com isso, buscamos retratar como a cultura japonesa é representada por meio dos otakus e quais são os elementos que fazem parte desse universo particular.

### **3 JUSTIFICATIVA**

O rádio é um meio de comunicação importante, pois praticamente todas as classes sociais podem utilizá-lo e em locais diferentes. As pessoas podem ouvir programas radiofônicos em suas casas, dentro de seus carros, ou em outros espaços através de celulares ou computadores. Atualmente, existem as webrádios, que trazem uma infinidade de possibilidades, inclusive para a produção independente.

As webrádios são os principais meios de comunicação usados pelos otakus para disseminar sua cultura. Como optamos por criar programa de rádio sobre o mundo dos otakus, chegamos a conclusão de que a melhor forma de tratar sobre a temática e, ao mesmo tempo, agradar o público-alvo, seria através de um programa temático. Barbosa Filho (2003) aponta os principais formatos utilizados pelas emissoras brasileiras, segundo os gêneros radiofônicos. Ele define o programa temático:

Este formato [...] tem como finalidade a abordagem e a discussão de temas sobre a produção de conhecimento. Praticamente desaparecido da programação radiofônica comercial, [...] encontra guarida nas grades educativas. Seu tempo de duração pode variar entre cinco minutos e uma hora (BARBOSA FILHO, 2003, p. 113).

O programa temático “Universo Otaku” foi produzido não só para as pessoas que são fãs da cultura japonesa, mas também para apresentar as características deste universo para o público em geral. Isto se justifica pela raridade de produtos ou programas midiáticos que abordem o tema, de forma a apresentá-lo para quem não conhece ou para aprofundar os conceitos de quem faz parte desse meio. Para isso, é preciso entender alguns elementos que

fazem parte da cultura otaku, e, por isso, seus conceitos foram apresentados no programa radiofônico.

Em primeiro lugar, é preciso definir o termo otaku que, no ocidente, designa os fãs da cultura pop japonesa. Esta cultura engloba os animes, mangás, *tokusatus*, *doramas*, *japanese musics (j-musics)*, *visual kei*<sup>10</sup>, *cosplays* e *games*, termos que serão definidos no decorrer deste trabalho. No Japão, o termo é usado para designar jovens fechados em seus mundos.

Segundo BARRAL (2000), o “otaku” propriamente dito, surgiu no Japão, no início dos anos 1980, devido ao poder cada vez maior dos meios de comunicação de massa, à prática do consumo de produtos tidos como culturais, ainda que fabricados em série, e à dificuldade dos adolescentes em assumir responsabilidades de adultos (MACHADO, 2009, p. 1).

De acordo com Nagado (2005), no Brasil, o otaku tradicional não tem espaço, pois o público brasileiro é formado por casais de namorados e garotas, e no Japão isso não existe, visto que lá, os otakus se fecham em seus quartos e vivem ligados ao mundo virtual.

[...] os fãs brasileiros se acotovelam por um autógrafo de seu dublador preferido, pulam ouvindo anime songs como se estivessem em um show de rock e promovem uma confraternização bem brasileira, que certamente, estão distantes do fanatismo solitário e isolado presente em muitos otakus japoneses (NAGADO, 2005, p. 56).

Para o “Universo Otaku”, utilizamos a denominação ocidental do termo, uma vez que o produto é destinado a apresentar de que forma a cultura japonesa é representada nos costumes dos jovens. Um dos elementos são os animes, os desenhos animados japoneses. Eles possuem características divergentes das animações ocidentais, com tramas bem elaboradas, estrutura psicológica dos personagens adaptável ao contexto e sequência da história ao longo dos episódios.

Os animes apareceram no Brasil nas décadas de 1960 e 1970, ficando famosos nos anos 1990. Desde então, as animações foram ganhando espaço entre a juventude brasileira. Os desenhos mais conhecidos pelos brasileiros são Dragon Ball Z, Sakura Card Captors, Cavaleiros do Zodíaco, Pokémon, Digimon e Naruto, que foram transmitidos na TV aberta.

Em geral, os animes são originados das histórias em quadrinhos japonesas, chamadas de mangás, que têm características diferentes dos quadrinhos ocidentais. Os

---

<sup>10</sup> Consistem em bandas que misturam vários ritmos de rock e seus integrantes se vestem de forma extravagante, com roupas coloridas, maquiagens e perucas.

mangás apresentam um estilo próprio de desenho com olhos grandes e brilhantes e sua leitura é feita de acordo com o modo oriental, da direita para a esquerda, ou seja, começando do que, no Brasil, é o fim do livro. No Japão, os mangás são uma das formas mais importantes de representação da cultura, como os livros nos outros países, e seus autores, os mangakás, são tratados como mestres da cultura.

Os mangás e animes são classificados em gêneros, de acordo com o conteúdo apresentado. No “Universo Otaku”, apresentamos alguns deles, para exemplificar a gama de públicos que os quadrinhos nipônicos podem atingir. Por exemplo, o gênero *shojo*, classifica os animes feitos para o público feminino adolescente; os *shonen* são os animes feitos para meninos e existe, inclusive, o *yaoi*, que traz relações entre homens. Além dos gêneros, há as produções que fogem do roteiro original, chamadas de OVAs (Original Video Animation), que retratam uma parte da história que complementa o conteúdo do anime. Um exemplo de OVA são os do anime Hellsing.

Outro tipo de produção japonesa, esta com outras características, são os tokusatus. O termo vem de “*tokushu kouka satsuei*” que é traduzido como “filme de efeitos especiais” (MACHADO, 2009, p. 5) São histórias repletas de efeitos, com atores interpretando personagens com super poderes. Um exemplo são as séries Kamen Rider e Ninja Jiraya.

Outro elemento que faz parte do universo otaku são os encontros e convenções de animes. Nestes locais, há troca de experiências e eles dividem seus gostos e opiniões. O primeiro encontro aconteceu em 1984, no Brasil, organizado pela ABRADEMI (Associação Brasileira de Desenhistas de Mangá e Ilustrações) e se chamava Mangacom. A partir de então, estes eventos se disseminaram pelo país.

Além de discussões e exposições de animes e mangás, nas convenções há também competições de *games*, de Role Playing Game (RPG)<sup>11</sup>, cosplays, estandes de vendas de produtos temáticos, show de bandas de *j-music* e *anime songs*, palestras com dubladores e desenhistas e venda de comidas típicas japonesas.

As competições de *games* geralmente focam jogos inspirados em animes, produzidos no Japão ou que tenham relação com os otakus. Os estandes trazem produtos feitos com base nos personagens e elementos das histórias, como camisetas, *botons*, canecas e os próprios acessórios usados pelos personagens. As bandas são geralmente brasileiras, que cantam as músicas de abertura e encerramento dos animes, bem como cover de bandas de música japonesa famosas entre o público dos eventos. As palestras focam o trabalho do

---

<sup>11</sup> Jogos de interpretação de personagens. Geralmente seguem um sistema, centrado em livros de regras.

dublador com algum personagem de anime e os desenhistas costumam ministrar oficinas. As barracas de comidas típicas, além do yakissoba e outras peculiaridades, traz o *Mupy*, famoso suco feito com soja, amado pelo otakus.

Já os *cosplays* são uma das principais atrações para os otakus. A palavra é a junção de *costume* e *play*, em inglês, significando, portanto, “brincar de fantasiar”. A prática surgiu em convenções de histórias em quadrinhos nos anos 1970, nos Estados Unidos, com os fãs de Star Trek e Star Wars. Os *cosplayers* se caracterizam inspirados em seus personagens preferidos dos mangás e animes, bem como games e tokusatus. Nos eventos, eles chamam bastante atenção e são assediados pelos otakus, que pedem fotos. Além disso, há competições para eleger o melhor cosplay, que possuem diversas categorias, como o desfile individual e a apresentação baseada em uma cena do anime ou game.

Outro elemento da cultura japonesa abordado no “Universo Otaku” são as novelas orientais, chamadas de doramas. Elas mostram tragédia, sofrimento e há também comédia, com aventuras e romances, que destacam a família, amigos e a vida.

Para fechar o programa, exploramos as músicas japonesas e os *anime songs*. A circulação e consumo desse tipo de música no Brasil se deram com o surgimento e manutenção de webrádios e criação de bandas covers. Por volta de 2000, surgiram bandas brasileiras inspiradas em grupos orientais, construindo o público da *j-music* no país.

Para centrar nosso programa, focamos em alguns elementos da cultura otaku observados na cidade de Uberlândia, na qual existe a Convenção de Animes e Tokusatus de Uberlândia (CATSU)<sup>12</sup>. A CATSU abre espaço para a divulgação da produção local da cidade, trazendo as bandas e os profissionais ligados à área para conhecimento do público. Por meio dos contatos estabelecidos com o evento, obtemos as fontes para as entrevistas e reportagens do programa “Universo Otaku” e pudemos compreender como a manifestação dessa cultura se dá em Uberlândia.

A definição desses termos específicos da cultura otaku ajuda a entender como eles expressam seu apreço pelas produções japonesas. Além de facilitar o entendimento do público que esteja ouvindo pela primeira vez as palavras. Por meio disto e das pesquisas para a execução do programa, é possível perceber que uma das principais formas de disseminação da cultura japonesa entre os otakus é a internet. Por meio da qual, eles recebem informações sobre os eventos, assistem os animes e mangás disponibilizados online e entram em contato com outros membros de seu grupo de interesse. São as webrádios

---

<sup>12</sup> Site oficial do evento: <http://www.catsu.com.br/CATSU/>.

as responsáveis por levar as músicas japonesas e dos animes até os otakus, bem como notícias, já que a produção midiática sobre o tema é rara.

#### **4 MÉTODOS E TÉCNICAS UTILIZADOS**

Para a realização do “Universo Otaku”, após a escolha da temática a ser tratada, seguiu-se a pesquisa sobre o assunto. Especialmente os integrantes do grupo que detinham menor conhecimento sobre o universo dos animes, buscaram sugestões de leituras e produtos para poderem se aprofundar no assunto. Toda a pré-produção, produção e pós-produção do programa foi feita pelos membros do grupo, sob orientação da professora.

Dentro das possibilidades de trabalho do tema, seguiu-se a distribuição de tarefas, cargos na gravação e a definição das reportagens a serem elaboradas. Três integrantes do grupo foram definidos como apresentadores, para oferecer uma diversidade maior para o público. Os outros membros ficaram responsáveis pela elaboração das reportagens. Uma das integrantes também ficou responsável pela edição de áudio do material.

Os repórteres realizaram entrevistas com o uso de gravadores de áudio pessoais, posteriormente redigiram as matérias e passaram orientações para a edição final de cada reportagem. As orientações finais continham o intervalo das sonoras captadas nas entrevistas e a sonoplastia – músicas e sons.

Os apresentadores do programa receberam as reportagens e elaboraram as chamadas, bem como a estruturação do programa que conta com três blocos. Os apresentadores redigiram também toda a programação de diálogos, apresentações e agradecimentos a serem realizados no momento da gravação. A partir desse processo, foi elaborado o roteiro e o espelho do programa, que auxiliaram os apresentadores e a editora de áudio na gravação e edição do programa.

A gravação aconteceu no laboratório de rádio do curso de Comunicação Social com Habilitação em Jornalismo da Universidade Federal de Uberlândia. Com os equipamentos do próprio curso, como a mesa de áudio, computadores, softwares e microfones, foram realizadas a gravação tanto das reportagens, previamente, quanto da apresentação do programa com os apresentadores/locutores.

Para a edição do programa, a aluna responsável teve algumas aulas com o técnico de áudio do curso, para aprender a utilizar o programa de edição Ableton Live 7. Depois, todos os repórteres enviaram suas sonoras e músicas para serem utilizadas nas matérias e durante o programa. A partir dos arquivos enviados e dos áudios gravados na rádio, a estudante fez



a edição do “Universo Otaku”. A professora ouviu o material e sugeriu algumas modificações, que foram feitas em seguida, para aprimorar a qualidade do programa.

## **5 DESCRIÇÃO DO PRODUTO OU PROCESSO**

Para a apresentação geral do programa, foi escolhido um casal, para possibilitar intercalação de vozes na narração, tornando-a mais atraente para os ouvintes e garantindo dinamismo ao “Universo Otaku”. Como produzimos uma seção de dicas, que é um complemento para as informações fornecidas na apresentação e nas reportagens, houve uma terceira apresentadora, que cuidou de narrar essa seção. Também foram feitos textos para os intervalos entre os blocos, com curiosidades sobre o Japão.

Os três priorizaram a relativa leveza do tema explorado ao desenvolverem o texto para ser narrado, adaptando para a linguagem usada no rádio e adequando aos públicos a que se destina. A cultura pop japonesa é um assunto inserido entre os campos da arte e do entretenimento e, por isso, buscou-se estabelecer falas descontraídas e que promovessem proximidade com os ouvintes. Também foram utilizados termos próprios do contexto nipônico e otaku.

O processo de produção demandou a articulação de conhecimentos específicos, de modo que foi preciso pesquisar de forma aprofundada sobre a temática e apurar as informações coletadas antes de inserí-las no roteiro. Este, foi escrito em conjunto e usou como referência artigos científicos disponibilizados na internet, bem como sites específicos sobre o assunto e livros dos próprios membros do grupo.

A abertura do programa traz uma saudação dos apresentadores. Em seguida, vêm as chamadas dos assuntos que compõem os três blocos. Depois, o programa faz um relato histórico sobre os elementos do tema abordado, com as definições de cada um deles, seguido por um quadro sobre mangás, que introduziu o assunto para a apresentação de uma reportagem sobre produções antigas. A reportagem abordou os primeiros animes e mangás que ficaram conhecidos pelos otakus no mundo. Para escrever o texto, a repórter descreveu parte de uma cena de Cavaleiros do Zodíaco, considerado um dos maiores clássicos dos animes, que é de 1986 e, depois, apresentou uma entrevista com um fã dessas séries antigas.

No segundo bloco, os apresentadores iniciaram falando sobre os gêneros de animes e mangás, também para chamar a reportagem sobre um desses gêneros, que são os *seinen*, ou de terror. A reportagem tem como foco o clima de suspense dos animes de terror, apresentando algumas produções famosas do gênero para demonstrar como eles mexem



com o imaginário do público. Para isso, há uma breve descrição dos animes *Another* e *Death Note*, seguida de entrevista com um fã de animes de terror. Em seguida, foi feito um relato sobre os eventos de otakus, para contextualizar a reportagem seguinte, sobre os cosplays. Para produzir a matéria, a repórter responsável pesquisou sobre o assunto em sites<sup>13</sup>, artigos<sup>14</sup> e reportagens televisivas<sup>15</sup>. Depois, entrevistou uma cosplayer e jurada de um evento de Otakus de Uberlândia. No fim do segundo bloco, foi apresentado o quadro sobre tokusatus.

O terceiro bloco começa com a seção “Vida Otaku”, na qual há uma entrevista com um otaku, para que ele conte suas experiências. Em seguida, vem o quadro sobre as novelas orientais, as doramas, especificamente as japonesas. Depois, há um pequeno apanhado sobre música japonesa, para chamar a matéria sobre o tema. A reportagem abrange a circulação da música japonesa no Brasil e a criação de bandas covers inspiradas em grupos japoneses. Além disso, a reportagem foca uma banda cover de Uberlândia e, por isso, a repórter utilizou-se entrevistou os integrantes da banda. No fim do programa, aparece o quadro de dicas, que fala sobre o turismo otaku no Japão e outras informações destinadas aos interessados no assunto. O encerramento foi feito pelos apresentadores, com os créditos da produção do programa.

## 6 CONSIDERAÇÕES

O programa “Universo Otaku” tornou possível colocar em prática as propostas da disciplina Produção em Rádio. Por meio do trabalho, foi possível aprender particularidades do formato temático. A produção permitiu aos alunos a aprendizagem sobre o processo que antecede a gravação no estúdio de rádio, através da elaboração do roteiro e espelho do programa. Já a gravação, proporcionou experiência em condução de um programa radiofônico. As reportagens realizadas serviram para aprimorar a técnica de entrevista e elaboração de texto em rádio. Além disso, o programa propiciou experiência em edição e uso de recursos sonoros inerentes ao estilo do programa.

O tema foi o grande diferencial do trabalho: o universo da cultura pop japonesa. Ao ser finalizado, o programa correspondeu às expectativas do grupo, em contemplar de forma abrangente, e baseada em muitas pesquisas, as especificidades e curiosidades sobre essa

---

<sup>13</sup> COSPLAY Brasil. Disponível em <<http://bit.ly/Zs1kN4>> . Acesso em 12 mar. 2013

<sup>14</sup> COSTA, Tatiana Paulino *et al.* **Cosplay**. Trabalho apresentado na XVI Exposição da Pesquisa Experimental em Comunicação. 2009. Disponível em <<http://bit.ly/11N0vN5>> . Acesso em 20 mar. 2013.

<sup>15</sup> A LIGA. **Tribos urbanas**. Rede Bandeirantes. 2010. Disponível em <<http://www.youtube.com/watch?v=0vzVCEPQUeU>>. Acesso em 12 mar. 2013.

cultura. Além de levar a informação para o ouvinte, os próprios integrantes do grupo tiveram que se informar sobre o tema, possibilitando a cada um, a descoberta e/ou maior conhecimento do estilo de vida otaku.

O “Universo Otaku” foi resultado de trabalho em equipe, que culminou em experiências profissionais aprofundadas sobre a elaboração de um programa radiofônico, e experiências pessoais, ao proporcionar aos integrantes do grupo uma profunda interação com a cultura japonesa.

## REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- A LIGA. **Tribos urbanas**. Rede Bandeirantes. 2010. Disponível em <<http://www.youtube.com/watch?v=0vzVCEPQeU>>. Acesso em 12 mar. 2013.
- ANIME. Wikipedia. Disponível em: < <http://pt.wikipedia.org/wiki/Anime>>. Acesso em: 23 abr. 2013.
- BARBOSA FILHO, A. **Gêneros radiofônicos**: os formatos e os programas em áudio. São Paulo: Paulinas, 2003.
- CAVALCANTE, J. P. B. **Conexões entre o mundo online e a vida “off-line”**: otakus e cultura de consumo na era da internet. Dissertação (Mestrado em Sociologia) – Universidade Federal do Ceará, Fortaleza, 2008. Disponível em: <<http://bit.ly/Z5ZnST>> Acesso em: 24 abr. 2013.
- COSPLAY Brasil. Disponível em < <http://bit.ly/Zs1kN4>>. Acesso em 12 mar. 2013.
- COSTA, T. P. et al. **Cosplay**. Trabalho apresentado na XVI Exposição da Pesquisa Experimental em Comunicação. 2009. Disponível em < <http://bit.ly/11N0vN5>>. Acesso em 20 mar. 2013.
- CUCHE, D. A noção de cultura nas ciências sociais. Bauru: EDUSC, 1999.
- DANTON, G. **Cultura pop**. Macapá, 2002. Disponível em: < <http://bit.ly/16yLzaR>> Acesso em: 03 mai. 2013.
- ENCICLOPÉDIA INTERCOM DE COMUNICAÇÃO. São Paulo: Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares da Comunicação, 2010, v. 1. Disponível em: <<http://bit.ly/13TUkfP>> Acesso em: 24 abr. 2013.
- MACHADO, C. A. **Animencontros**: a relação da cultura pop nipônica na configuração de grupos juvenis. Rio de Janeiro: PUC-Rio, 2009. Disponível em: <<http://bit.ly/Zs1rIs>> Acesso em: 23 abr. 2013.
- MOLINÉ, A. **O grande livro dos mangás**. Editora JBC, São Paulo, 2004.
- MORENO, C. A. de C.; OLIVEIRA, J. **Cosplay e a visão da cultura japonesa no Brasil**. In: CONGRESSO BRASILEIRO DE CIÊNCIAS DA COMUNICAÇÃO, XXXII, Curitiba, 2009. Disponível em: <<http://bit.ly/11sHeQw>> Acesso em: 24 abr. 2013.
- NAGADO, A. O mangá no contexto da cultura pop japonesa e universal. In: LUYTEN, Sonia Bibe. (Org.) **Cultura Pop Japonesa**: mangá e animê. Hedra, São Paulo, 2005.
- O QUE É OVA? Japonês. Disponível em: <<http://www.japones.net.br/o-que-e-ova/>>. Acesso em: 23 abr. 2013.