



Universidade Federal do Pará

Pablo Renan Da Costa Sousa

Otakus da Amazônia Urbana: Como os animes influenciam na formação de subculturas juvenis na Região Metropolitana de Belém do Pará.

Belém

2026

Resumo

Neste artigo abordaremos a importância dos animes e a consolidação da cultura otaku juvenil na Região Metropolitana de Belém do Pará. Analisaremos como a cultura pop japonesa se adapta e se manifesta no contexto da Amazônia urbana. A pesquisa parte da perspectiva do estudo da cultura, do avanço tecnológico e do papel da globalização na difusão dessa subcultura. Observamos a circulação da produção midiática japonesa e sua apropriação pela juventude belenense. A pesquisa conta com minha observação no Anime Geek Day em 2025 e com a análise dos eventos de animes da comunidade, por meio das mídias sociais, e de como isso se torna uma forma de expressão e identidade por parte da comunidade otaku amazônica, que reinterpreta referências japonesas segundo suas próprias realidades regionais, criando espaços de sociabilidade unificada, seja no espaço físico, como as feiras e eventos da cultura pop, ou no espaço virtual. Portanto, é possível pensarmos a subcultura otaku em Belém como parte do fenômeno da globalização cultural, em que elementos da cultura estrangeira são ressignificados em ambiente local.

Palavras-chave: Cultura otaku; identidade; Amazônia urbana; globalização; anime;

Introdução

Ao longo das últimas décadas, a globalização cultural teve um avanço considerável devido à expansão das tecnologias digitais, definida por Milton Santos (2000) como um período técnico-científico informacional, que facilitou o consumo e a produção em diversas partes do globo. Com isso, a expansão do consumo da cultura pop japonesa tornou-se bastante popular entre os jovens do mundo todo; no Brasil, não foi diferente. Eu, como um amante dos animes desde criança, pude observar as mudanças que foram ocorrendo ao longo dos anos e a sofisticação e organização que os eventos de anime foram adquirindo, à medida que o público consumidor de animes na região de Belém crescia. A cultura pop japonesa está relacionada a uma variedade de produtos midiáticos do Japão, como animes, mangás, moda e entretenimento. Esse processo reflete a difusão e popularização da cultura oriental com as obras dos animes e mangás japoneses em solo brasileiro; os fãs são consumidores bastante fiéis às suas obras favoritas, principalmente entre as novas gerações que estão conectadas à internet.

Na Região Metropolitana de Belém do Pará, essa assimilação da cultura pop japonesa nos mostra como fluxos globais de mídia são reinterpretados no contexto amazônico, dando origem a novas formas de sociabilidade, identidade e pertencimento juvenil.

O ser “otaku” é o termo usado no ocidente para descrever os fãs dos animes e mangás japoneses diferentemente, o termo otaku no Japão significa ser uma pessoa isolada, estranha e antissocial, “No idioma japonês, [...] a palavra otaku no sentido pop indica pessoas que vivem fechadas em si mesmas, como num casulo” (Nagado, 2011, p.186). A cultura otaku consolidou-se no Brasil como uma subcultura significativa no universo das juventudes urbanas. Os fãs vão muito além de consumidores comuns, pois reinterpretam os significados dos animes para suas próprias vivências. Os otaku amazônidas são agentes ativos na criação e circulação de conteúdos, participando de grupos virtuais e de eventos em espaços físicos que possibilitam encontros entre os amantes dessa cultura, articulando dimensões locais e globais. A comunidade otaku, em geral, é muito unida e homogênea, porém cada lugar tem sua própria peculiaridade. Podemos ver os

otakus amazônidas misturando elementos do Estado do Pará, trazendo referências dos animes com os pontos turísticos e gírias linguísticas da região.

Arjun Appadurai (1996) é um antropólogo que introduz o conceito de mediascape em seu trabalho sobre globalização e cultura. O autor enfatiza os fluxos de imagens e informações que circulam pelo mundo por meio da mídia, como televisão, internet, cinema, rádio, etc. Essencialmente, *mediascapes* são os "panoramas" de mídia que moldam a maneira como as pessoas percebem o mundo ao seu redor. As *mediascapes* são uma ramificação do que Appadurai chama de "landscapes" (paisagens), pois não se limitam a um espaço geográfico físico, mas sim às mídias e representações transmitidas por diferentes formas de tecnologia que percorrem o mundo todo, atingindo vários públicos.

O autor usa esse conceito para demonstrar como as imagens e narrativas midiáticas podem influenciar diretamente a maneira como as culturas locais percebem os eventos globais e como essas imagens podem ser usadas para criar identidades culturais. Esse fenômeno pode alterar a experiência de pertencimento, influenciar ideologias e até gerar novas formas de cosmopolitismo. Em resumo, o conceito de *mediascape* abrange a circulação global de imagens, ideias e informações que transcendem as fronteiras físicas e culturais, influenciando tanto os indivíduos quanto as sociedades.

Os animes, segundo a perspectiva de Appadurai, se encaixariam no (*mediascape*), o que significa que os fluxos transnacionais de imagens e narrativas midiáticas circulam globalmente. Nessa perspectiva, a prática da comunidade otaku representa uma forma de apropriação local desses fluxos globais, em que os fãs brasileiros desempenham um papel de mediadores culturais, propagando a cultura pop japonesa e produzindo eventos otaku, consolidando, assim, uma identidade otaku local.

Para entender o fenômeno otaku em Belém, é necessário analisar como os jovens amazônidas se inserem e se conectam às redes do mundo globalizado, sem perder suas referências locais. Assim como observado por Manuel Castells (2003), vivemos em uma "*sociedade em rede*", em que a comunicação é mediada por tecnologias digitais que reconfiguram identidades e as relações sociais. Assim,

os otakus da Amazônia Urbana constroem novas territorialidades simbólicas, que unem elementos da cultura japonesa com expressões típicas da realidade amazônica, como a linguagem, o humor e a estética local, o que resulta em uma forma singular de globalização cultural.

O ponto central dessa pesquisa é analisar de que forma o consumo de animes contribui para a formação de subculturas juvenis na Região Metropolitana de Belém do Pará. Com a chegada da internet, os fluxos do mundo globalizado potencializaram o consumo de animes, possibilitando o surgimento de espaços de pertencimento e de identidade coletiva entre os jovens. Nessa perspectiva, o trabalho busca compreender o universo otaku a partir das mídias digitais e dos eventos de anime, analisando como os fãs reinterpretam elementos da cultura pop japonesa e os integram ao seu cotidiano amazônico. Como objetivos específicos, pretende-se investigar as motivações e as práticas de consumo dos jovens otakus da região, bem como discutir o papel da globalização e das redes digitais na constituição dessa identidade juvenil.

A relevância deste trabalho consiste em contribuir para os estudos sobre a comunidade otaku e para a compreensão de como a cultura pop japonesa se integra na vivência dos jovens amazônidas, uma área muito pouco explorada na perspectiva das subculturas. Ao analisar os otakus de Belém, este trabalho evidencia que a Amazônia urbana não é um território periférico da cultura global, mas sim um espaço que cria, resiste e reinterpreta símbolos culturais. Os jovens, quando se apropriam da estética das narrativas dos animes, se tornam sujeitos participativos de uma cultura globalizada, porém, ainda assim, não deixam que suas identidades sejam apagadas, pois as reinventam em um contexto regional.

O que é anime: origem, evolução e chegada ao Brasil

O termo anime ou animê vem da palavra animation, em inglês, que é utilizada no Japão para se referir a diversos tipos de animação. No entanto, fora do Japão, o termo popularizou-se para especificar as produções animadas japonesas, que são bastante conhecidas pelo seu estilo estético próprio e pelas suas narrativas bem elaboradas e diversificadas. Segundo Napier (2001), o *anime* se tornou uma das

expressões culturais mais marcantes da modernidade japonesa, ultrapassando fronteiras e conquistando públicos em diferentes partes do mundo. O surgimento dos *animes* japoneses está diretamente ligado ao desenvolvimento da indústria de animação do século XX. Após a Segunda Guerra Mundial, os *animes* de fato consolidaram-se como forma de expressão cultural e entretenimento. Nesse contexto, os estúdios japoneses passaram a adaptar obras literárias, como mangás (quadrinhos japoneses) e histórias originais, explorando elementos da cultura local e temas universais (Napier, 2005). Para Cavallaro (2010), o anime reflete o imaginário coletivo japonês e atua como espelho das transformações sociais e tecnológicas do país.

O ano de 1963 foi um marco muito importante para os animes, pois foi o da criação da série “*Astro Boy*”, de Osamu Tezuka, considerado o pai do mangá moderno. A obra deu início a um novo visual para as animações japonesas, com personagens de feições bastante expressivas e histórias que combinam aventura, emoção e reflexão moral; trouxe também um novo padrão narrativo. Tezuka também foi responsável por profissionalizar a indústria, introduzindo práticas de produção seriada e estética cinematográfica no campo da animação (Azuma, 2009).

Com o passar das décadas, os animes passaram a se diversificar e conquistar o mercado internacional, principalmente a partir dos anos 1980 e 1990. Nessa época, muitas obras como *Dragon Ball*, *Cavaleiros do Zodíaco*, *Sailor Moon* e *Pokémon* fizeram muito sucesso não só no Japão, mas também foram muito importantes para difundir os animes mundo afora. Napier (2001) observa que essas produções apresentavam uma linguagem híbrida, unindo mitologia oriental, ficção científica e valores universais, o que facilitou sua recepção em contextos culturais distintos.

No território brasileiro, os animes passaram a ganhar visibilidade no final dos anos 1980, com a exibição em canais de TV aberta. Séries como *Speed Racer (Metoro)*, *Cavaleiros do Zodíaco* e *Yu Yu Hakusho* marcaram muitas gerações e ajudaram a formar e consolidar uma comunidade de fãs bem engajada na cultura pop japonesa. Posteriormente, esse grupo de fãs cresceu significativamente com o advento da internet. Como aponta Luyten (2012), a recepção brasileira dos animes

foi um processo de “ressignificação cultural”, em que o público local reinterpreta símbolos e narrativas japonesas à luz de sua própria experiência social.

A chegada dos animes ao Brasil também deve ser considerada no contexto da globalização e das trocas culturais intensificadas pelos meios de comunicação. Appadurai (1996) propõe o conceito de mediascapes para descrever os fluxos globais de imagens e informações que circulam além das fronteiras nacionais, promovendo novas formas de consumo e de identidade. Assim, o consumo de animes pelos brasileiros não se limita à simples recepção de um produto estrangeiro, mas constitui um fenômeno de interação simbólica e cultural, que conecta o local ao global.

Desse modo, os animes foram muito além de serem uma simples forma de entretenimento e passaram a ser um vetor de circulação cultural, um espaço de mediação entre cultura e uma expressão bem marcante da chamada cultura pop. Como observa Lamarre (2009), a estética e a narrativa do anime promovem uma “nova sensibilidade visual”, na qual tecnologia, emoção e cultura convergem para criar experiências imersivas e identitárias. Portanto, entender o que é anime vai além de um estilo de animação: é reconhecer seu papel como parte de um fenômeno cultural global e sua capacidade de gerar comunidades, práticas e significados que transgridem fronteiras geográficas, especialmente no contexto brasileiro, onde sua recepção assumiu contornos próprios e criativos.

Cultura, Subcultura e a Formação da Comunidade Otaku

Para entendermos a comunidade otaku contemporânea, é preciso debater cultura e subcultura, já que os amantes da animação japonesa fazem parte de um grupo social organizado em torno de práticas simbólicas, estéticas e identitárias que extrapolam o consumo midiático. Ao discutirmos o conceito de cultura no âmbito antropológico, compreende-se que este se refere a um conjunto de significados de valores, práticas e formas de sociabilidade, produzidos e compartilhados por um grupo. Stuart Hall (1997), ao discutir cultura no campo dos estudos culturais, afirma que a cultura funciona como “um sistema de significação por meio do qual damos sentido ao mundo” (Hall, 1997, p.25). Portanto, quando os grupos de fãs da cultura

pop japonesa no Brasil se reúnem para assistir aos seus animes, debater suas obras favoritas, colecionar mangás ou participar de eventos, não apenas estão consumindo produtos culturais; também estão construindo um universo simbólico próprio, repleto de códigos, expressões, valores e afetos.

Ainda no campo antropológico, Clifford Geertz (1989) reforça essa perspectiva ao definir cultura como “*teias de significado*” tecidas pelos próprios indivíduos (Geertz, 1989, p.15). Portanto, a comunidade otaku, nessa perspectiva, cria e compartilha teias simbólicas próprias, como os vocabulários, rituais de consumo, códigos visuais, performances estéticas, que se consolidam como parte de sua identidade coletiva.

Nessa discussão, é interessante abordar o conceito de subcultura, fundamental para compreender a especificidade da comunidade otaku, pois uma característica do grupo é desenvolver estilos e hábitos relacionados à temática dos animes. Dick Hebdige (1979) estuda as subculturas juvenis britânicas em sua obra clássica *Subcultura: o significado do estilo*, e explica que subculturas emergem quando grupos juvenis desenvolvem estilos e práticas sociais que funcionam como formas de distinção cultural e simbólica (Hebdige, 1979, p.102). O autor destaca que a coletividade não surge apenas por questões estéticas, mas também como resposta à busca por identidade, pertencimento e expressão. Quando pensamos na comunidade otaku, percebemos que os fãs adotam um estilo de vestir, com camisetas de anime, acessórios temáticos e a prática do cosplay (em que os otakus se vestem como os personagens dos animes). Em relação à linguagem, os otakus fazem uso de termos japoneses, como *baka* (significa 'idiota') e *senpai* (significa 'alguém veterano'), apropriando e reinterpretando as expressões da língua japonesa, na qual também publicam, especialmente na internet, conteúdos que incluem fóruns, grupos online, eventos e produções de fãs que contribuem para os modos de sociabilidade.

A globalização desempenha um papel fundamental para compreender como esses grupos foram fomentados ao longo das décadas. Com a globalização, as fronteiras culturais tornaram-se irrelevantes para que assim seja possível que os jovens no Brasil estabeleçam contato com narrativas, estéticas e sensibilidades produzidas no Japão. Néstor García Canclini (2008) destaca que a circulação

intensificada de bens culturais cria processos de hibridização, nos quais elementos culturais de diferentes origens se articulam na produção de novas identidades (Canclini, 2008,p.48). O otaku brasileiro se torna um exemplo desse fenômeno, reconhecendo-se como alguém pertencente à sua região, conectado à sua cultura local e ao mesmo tempo, incorporando conceitos e narrativas japoneses relacionados aos animes. Assim, acaba por criar uma identidade híbrida na qual convivem elementos amazônicos, cariocas, paulistas, nordestinos e sulistas com referências nipônicas. Portanto, não podemos tratar esse ato como uma mera imitação da cultura japonesa, mas sim como um processo criativo em que os fãs ressignificam conteúdos globais em contextos nacionais e regionais.

Para compreendermos a comunidade otaku, é importante refletirmos sobre a sociabilidade. O autor Michel Maffesoli (1998) afirma que a sociedade contemporânea é formada por “*tribos urbanas*”; argumenta que grupos afetivos se organizam em torno de vínculos, emoções e estilos compartilhados (Maffesoli, 1998, p.13). Os fãs da cultura pop japonesa compartilham do mesmo sentimento de pertencimento, mesmo não sejam um grupo organizado de um jeito formal, a comunidade otaku se forma e se conecta exatamente dessa maneira, como uma coletividade por afinidade estética e emocional, unida por interesses comuns, linguagens próprias e práticas rituais como maratonas de anime (maratonar animes é a prática de assistir o máximo de episódios em um único dia), encontros presenciais, debates em redes sociais em grupos de Discord (é um aplicativo de comunicação por voz, vídeo e texto) e participação em eventos especializados.

Na questão das produções culturais, os otakus desempenham um papel bastante importante, produzindo conteúdos relacionados à temática dos animes; não só consomem as obras japonesas, mas também contribuem para que a comunidade continue crescendo no Brasil. Os fãs reescrevem, remixam, debatem e reinterpretam as obras, criando fanfic¹, AMV² (Anime music video), legendas amadoras, memes e análises críticas. Essa prática deu origem aos fansubs, grupos dedicados a traduzir e legendar episódios de anime e compartilhar antes mesmo da sua distribuição oficial no Brasil. Embora cercadas por debates éticos e

¹ Fanfic é quando os próprios fãs criam uma história paralela de uma obra oficial.

² AMV são videocliques produzidos por fãs com cortes de cenas de animes juntamente com músicas populares.

legais, as fansubs foram fundamentais para o estabelecimento da comunidade otaku brasileira nos anos 1990 e 2000, ampliando o acesso e fortalecendo as redes de fãs.

Existem também alguns fãs que gostam de fazer cosplay; o cosplay é uma forma de expressar identidade por meio da performance do corpo, ou seja, é quando uma pessoa tenta interpretar um personagem de que gosta. O ato de interpretar personagens por meio da prática de cosplay não é, portanto, mero entretenimento, mas uma prática estética que reforça laços comunitários, promove visibilidade e cria uma experiência coletiva de celebração da ficção.

A cultura otaku também tem relação com o campo afetivo, pois há um profundo envolvimento dos fãs com os personagens. Os japoneses são um povo destemido, devido a sua história de superação como a Segunda Guerra Mundial e a bomba de Hiroshima e Nagasaki, são pessoas que levam no seu sangue a superação e coragem, que por sua vez são características bastante retratadas em diversos animes. Os animes muitas vezes abordam temas como amizade, coragem, superação, lealdade e conflito moral, e muitos desses tópicos tocam experiências juvenis. Além disso, existem múltiplos gêneros de animes, como: 1) shōnen: voltado para o público masculino jovem, foca em ação, aventura, esportes, e também no esforço e amizade; 2) shōjo: voltado para o público feminino jovem, focado em romance, drama e cotidiano escolar; 3) josei: voltado para mulheres adultas, aborda o cotidiano e relacionamentos de maneira mais realista e madura; 4) seinen: direcionada a homens adultos, traz temáticas mais complexas como política e psicologia, sendo mais profundo e por vezes violento; 5) isekai: refere-se a histórias onde o protagonista é transportado ou reencarnado em outro mundo; 6) slice of life: gênero que retrata o dia-a-dia banal dos personagens; entre outros. Esses gêneros oferecem um repertório amplo para que jovens encontrem histórias nas quais se reconhecem, podendo haver uma similaridade com os personagens ou histórias.

A comunidade otaku se organiza como uma subcultura globalizada, estruturada pela circulação midiática, pelo avanço e pelo uso intensivo da internet, pela criatividade dos fãs e pela construção de um padrão próprio. Assim, a cultura e a subcultura otaku constituem um campo complexo, dinâmico e diversificado que

combina práticas estéticas, identidades juvenis, processos de globalização e a participação ativa dos fãs. Estudar essa comunidade significa compreender como jovens e adultos se apropriam dos fluxos culturais para construir sentidos, vínculos e formas de viver em um mundo cada vez mais conectado, marcado pela circulação acelerada de imagens, narrativas e afetos.

Portanto, entendo que a comunidade otaku se encaixa na perspectiva de uma subcultura quando pensamos do ponto de vista sociológico e antropológico, pois a comunidade seria apenas um recorte de uma sociedade mais ampla quando pensamos em cultura. Entretanto, utilizarei o termo “cultura” para me referir à comunidade otaku, por ser mais entendível e mais comum.

A formação da comunidade otaku na Região Metropolitana de Belém e a influência da tecnologia para a expansão da comunidade otaku

Na Região Metropolitana de Belém, a comunidade otaku se consolidou ao longo das três últimas décadas, assim como ocorreu em diversas partes do território brasileiro influenciadas pelos fluxos globais de circulação cultural. A presença dos animes, mangás e outros produtos da cultura pop japonesa abriu espaço para um conjunto de práticas sociais, identidades e formas de sociabilidade que se tornaram particularmente fortes entre jovens urbanos. A comunidade otaku se desenvolveu articulando elementos globais e locais, traduzindo influências externas em vivências próprias, marcadas pelo clima amazônico, pelo cotidiano urbano e pelas redes sociais regionais.

Nos anos 1990 e 2000, os animes foram amplamente difundidos pelos canais de televisão brasileiros; isso foi um fator importante para a consolidação das primeiras gerações de fãs da cultura pop japonesa. Os jovens da região não eram apenas consumidores passivos da cultura pop; também traduziam e ressignificavam elementos dos animes, criando relações de pertencimento que serviam de base para o surgimento de uma identidade otaku local.

Com a difusão da internet nos anos 2000, esse movimento se intensificou. A expansão das cyber/lan houses foi fundamental no contexto amazônico, permitindo que jovens acessassem fóruns, vídeos e comunidades virtuais voltados aos

animes. Nesse ambiente, a cultura otaku consolidou-se não só como um estilo de consumo, mas também como um campo de sociabilidade e de expressão identitária. Na Região Metropolitana de Belém, isso resultou em grupos de amizade, encontros informais em praças, shoppings e, posteriormente, em uma agenda própria de eventos e convenções.

A comunidade otaku de Belém deve ser pensada e entendida como parte de um fenômeno maior, conectado às dinâmicas da revolução tecnológica do mundo globalizado e cujas influências são potencializadas pelas mídias globais; entretanto, traz também uma formação cultural específica, atravessada pelas particularidades socioespaciais da Amazônia urbana. Esse movimento vai de encontro ao que Stuart Hall (2003) afirma: que as identidades culturais se constroem na articulação entre fluxos globais e práticas locais e, como enfatiza Canclini (2008), ao processo de hibridização que transforma as referências externas em expressões culturais situadas.

Desse modo, os animes ganharam bastante popularidade devido aos avanços tecnológicos. No início dos anos 2000 o Brasil viveu um acelerado processo de acesso à internet e tecnologia digital, que estava diretamente ligado à popularização dos computadores e logo depois pelos celulares. Segundo dados do Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística (PNAD Contínua TIC, 2024), o percentual de domicílios brasileiros com acesso à internet cresceu de apenas 8,6% em 2001 para 93,6% em 2024, revelando um salto significativo na inclusão digital. No mesmo período, o número de lares com computador aumentou de cerca de 10,6% em 2000 para 39% em 2023, indicando que, embora o acesso digital tenha se ampliado, passou a se concentrar mais nos dispositivos móveis do que nos computadores tradicionais. No início do século XXI, os telefones celulares tornaram-se presentes nos lares brasileiros; em 2024, 97% dos domicílios possuíam pelo menos um aparelho móvel, enquanto o telefone fixo caiu para apenas 7,5% (Teleco, 2024; Consecti, 2024). Portanto, o avanço tecnológico e o crescente acesso à internet foram fatores cruciais para a disseminação de culturas midiáticas, corroborando o aumento exponencial do público de animes.

Eventos e Sociabilidade Otaku

Os eventos de anime ligados à cultura pop japonesa foram e continuam sendo importantes na região metropolitana. Os espaços de encontro são um ponto central na construção e na manutenção da comunidade otaku. Desde o início dos anos 2000, quando surgiram as primeiras iniciativas mais organizadas, esses encontros serviram como pontos de convergência para fãs dispersos geograficamente, permitindo que ocupassem coletivamente espaços urbanos e se reconhecessem como parte de um grupo social maior.

Os primeiros eventos, muitas vezes de pequena infraestrutura, foram realizados em escolas, quadras esportivas ou auditórios e foram importantes para a disseminação da cultura japonesa em todo o Brasil. Na Região Metropolitana de Belém, não foi diferente, pois introduziram práticas que se tornaram características na região, como os concursos de cosplay, exibição de episódios, oficinas de desenho, campeonatos de jogos eletrônicos e a venda de produtos artesanais relacionados ao universo dos animes. Essas atividades foram bastante importantes para consolidar o costume de participar dos eventos e colaborar para que esses encontros temáticos acontecessem ao longo dos anos.

Com o passar das décadas, os eventos de animes cresceram muito e a profissionalização dos eventos acompanhou a expansão do próprio mercado otaku no Brasil. Assim, foram surgindo convenções de grande porte, realizadas em centros culturais, espaços públicos e shoppings da região. Belém passou a receber eventos constantes ao longo dos anos, muitos deles com múltiplas edições anuais, atraindo públicos significativos, não apenas da capital, mas também de Ananindeua, Marituba, Castanhal e de cidades mais distantes.

Esses eventos são ambientes bastante interessantes para observar o processo de construção identitária. Foi bastante notória a hibridização da cultura no evento *Anime Geek Day* (17 de agosto de 2025 em Ananindeua/PA, UNAMA). Estive presente neste dia e pude perceber algumas misturas de elementos culturais diversos, como, por exemplo, cosplays de anime vestindo a tradicional camisa do Estado do Pará, vermelha com a listra branca e a estrela azul. Isso nos inspira no debate sobre globalização cultural; assim, podemos afirmar que os

eventos funcionam como uma rede global de circulação simbólica e, ao mesmo tempo, concretizam essas influências internacionais no território amazônico, confirmando o pensamento do autor Canclini (2008). Os eventos da comunidade pop japonesa, além de possuírem um caráter festivo, cumprem uma função social bastante importante, pois são práticas visíveis de identidades que muitas vezes são marginalizadas ou tratadas com estranhamento no cotidiano.

Nos espaços dos eventos, os jovens otakus encontram reconhecimento, legitimação e liberdade para expressar suas performances culturais, seja por meio do cosplay, da música, da dança ou da estética inspirada na cultura pop japonesa, sentindo-se livres para demonstrar sua conexão com personagens e obras de animes que são bastante influentes em suas vidas. Em síntese, os eventos na região não são apenas “entretenimento”, mas também práticas culturais fundamentais para compreender a consolidação da comunidade otaku na Amazônia urbana.

A história dos eventos otaku na Região Metropolitana de Belém acompanha a própria evolução do fandom no Brasil. As primeiras iniciativas dos eventos surgiram no final dos anos 1990 e no início dos anos 2000, e muitos deles foram organizados por pequenos grupos de fãs. Esses eventos iniciais eram marcados pela improvisação, pela criatividade e por um forte caráter comunitário, características que moldaram a cultura otaku local.

Na década dos anos 2000, aumentou bastante a quantidade e variedade de eventos de animes por todo o Brasil, na região metropolitana de Belém não foi diferente. O crescimento disso se deu pela quantidade de obras de animes que fizeram sucesso por aqui, com a democratização da internet facilitou a disseminação dos animes, possibilitando que as pessoas compartilhassem cada vez mais sobre seus animes favoritos e assim foram surgindo mais grupos interessados nas obras japonesas.

A partir da década de 2010, a cena se diversificou ainda mais. Eventos passaram a atrair convidados nacionais, dubladores, influenciadores digitais, bandas e artistas associados ao cenário otaku. O cosplay ganhou protagonismo, com concursos mais elaborados e premiações relevantes. Da mesma forma, a

área de *artist alley*, que é uma área reservada no evento de animes para artistas independentes venderem seus trabalhos, sejam artesanais, pôsteres, desenhos, relacionados com o mundo otaku, vem ganhando maior destaque nos últimos anos, permitindo que artistas locais ganhem visibilidade e recebam incentivos para desenvolver suas próprias criações.

Os eventos de anime foram ganhando força e, com o tempo, consolidaram-se em edições anuais, semestrais e até trimestrais, passando a fazer parte do calendário cultural da região. Esses fatores contribuíram para a manutenção contínua da comunidade, fortalecendo as redes sociais e estimulando a circulação econômica em torno da cultura otaku, com a venda de camisetas, acessórios, mangás, pinturas, chaveiros e outros produtos artesanais. A cultura otaku amazônica não é apenas uma reprodução do que vem de fora, mas um campo de expressão híbrido, que mistura influências externas e elementos identitários locais.

Os eventos se tornaram, portanto, um capítulo fundamental na história cultural de Belém contemporânea. Eles revelam como a juventude amazônica se integra às dinâmicas globais de circulação midiática, ao mesmo tempo em que afirma sua própria identidade territorial e cultural.

Anime Geek Day em 2025

Ao participar do evento *Anime Geek Day 2025* como espectador, pude observar de forma direta como o evento se consolidou em um espaço importante de encontro da comunidade otaku na Região Metropolitana de Belém. O evento apresentou uma programação bastante diversificada, com diferentes convidados, a exemplo do rapper brasileiro Play Taz, muito conhecido na comunidade otaku por escrever raps sobre as histórias de personagens de animes. Entre outras atividades culturais, além de ter um público bastante heterogêneo, que abrangia desde fãs antigos de anime até novos participantes atraídos pela cultura geek.

Um dos aspectos que mais se destacaram foi a presença de convidados ligados à cena do cosplay, à produção de conteúdo digital e à arte independente. Durante o evento, tive a oportunidade de interagir e tirar fotos com diversos cosplays do cenário regional, que participaram tanto de apresentações quanto de

rodas de conversa sobre o processo de criação de figurinos, de maquiagem e de interpretação dos personagens. Esses momentos foram importantes porque aproximaram o público dos bastidores dos cosplays, mostrando que não se trata apenas de “fantasiar-se”, mas de um trabalho artístico que envolve técnica, pesquisa e investimento pessoal, inclusive havendo cosplays que, para serem produzidos precisam de um custo bastante elevado.

Além disso, criadores de conteúdo e artistas participaram de painéis e de sessões de interação com o público. Ilustradores e desenhistas locais apresentaram seus trabalhos em estandes próprios, vendendo quadrinhos autorais e artes inspiradas em animes e games. Essa presença reforçou o papel do Anime Geek Day como um espaço de valorização também da produção cultural local, algo que vai além do simples consumo de produtos importados.

O evento teve diversas atividades centrais para a experiência coletiva. Porém, o concurso de cosplay foi um dos momentos mais aguardados, reunindo competidores de diferentes idades e estilos. Ao acompanhar as apresentações, percebi que muitos participantes não buscavam apenas ganhar prêmios, mas, sobretudo, o reconhecimento do público e dos pares. A reação da plateia aos competidores de cosplay foi de gritos de apoio e aplausos; isso demonstra que o cosplay desempenha um papel como forma de expressão e de pertencimento na comunidade otaku.

Outras atividades também foram bastante movimentadas e atrativas, como campeonatos de jogos eletrônicos, que atraíram tanto o público mais jovem quanto a geração milênio. Esses torneios criaram uma dinâmica competitiva e interessante. Me recordo de que um dos jogos mais aclamados e competitivos foi o de luta do anime *Dragon Ball*. Podemos perceber que esse evento favorece a socialização, pois os jogadores e os espectadores interagiam, comentavam as partidas e trocavam experiências. Paralelamente, ocorrem também outros eventos, como apresentações de K-pop e performances temáticas, que ampliam o leque cultural do evento, mostrando como o universo otaku em Belém dialoga com outras expressões da cultura pop asiática.

Pude perceber também que os espaços de circulação tinham vários estandes de vendas de camisas, chaveiros e *figure action* (*bonecos articulados e colecionáveis*), promovendo artistas independentes e pequenos empreendedores que enxergam nesses eventos uma oportunidade de expressão cultural e econômica. Além da área de consumo, o espaço funcionava como um ponto de encontro, onde as pessoas se reconheciam pelos seus cosplays, pelas camisetas de anime focadas nos seus personagens favoritos. Assim, os otakus iniciaram conversas e criaram laços mesmo sem se conhecerem previamente. Essa sociabilidade espontânea é um dos elementos que dão sentido ao Anime Geek Day enquanto espaço social, e não apenas como uma feira de entretenimento. O público, de forma geral, era bem diversificado; não tinha apenas adolescentes fãs da cultura pop; tinha famílias inteiras, jovens e adultos.

O *Anime Geek Day 2025* representou um momento bastante significativo para a cena otaku da Região Metropolitana de Belém, ao evidenciar o grau de organização, articulação e visibilidade alcançado pelos eventos de cultura pop japonesa na Amazônia urbana. O *Anime Geek Day de 2025* mostrou-se um evento consolidado, capaz de reunir diferentes públicos, linguagens culturais e formas de consumo simbólico em um mesmo espaço.

Um ponto bastante interessante do evento foi a capacidade de conectar o global ao local, uma característica da cultura otaku na Amazônia. Mesmo que os animes, os jogos e os personagens sejam produtos da indústria cultural japonesa e globalizada, o modo como são apropriados em Belém revela dinâmicas próprias da cidade e da região. Os cosplayers muitas vezes adaptam seus personagens com materiais e técnicas disponíveis localmente, criando versões amazônicas de personagens globais. Esse processo pode ser compreendido a partir da perspectiva da hibridização cultural (Canclini 2008), na qual elementos globais são ressignificados em contextos periféricos.

Do ponto de vista sociológico, o evento pode ser pensado como um espaço de território simbólico da juventude urbana da Região Metropolitana de Belém. A partir da relação com Michel Maffesoli (2006), é possível entender esses encontros como formas contemporâneas de tribalismo, nas quais o pertencimento se constrói mais pela estética, pelo gosto e pelo afeto do que pelas instituições formais. O uso

de fantasias é símbolo e linguagem próprias do universo otaku; assim, cria um ambiente de reconhecimento mútuo e de suspensão temporária das normas do cotidiano.

Consolidação, territorialidade e hibridização cultural dos eventos de anime na Região Metropolitana de Belém.

A consolidação da cultura otaku na região metropolitana de Belém, pode ser percebida por diversos eventos que ocorrem ao longo dos anos, esses eventos reúnem fãs das animações e mangás japoneses, mas não só isso, esses espaços também é uma configuração de sociabilidade da juventude onde está presente a hibridização tanto de referências globais e práticas locais amazônicas.

O *Anime Geek Day* é um evento de grande prestígio na região; já está consolidado. A festividade reuniu milhares de participantes, promovendo concursos de cosplay, campeonatos de games, apresentações de K-pop, estandes de artistas independentes e venda de produtos temáticos. Sua importância não está apenas na dimensão do público, mas também no papel estruturante que desempenhou na organização da comunidade otaku local.

Existem também outros eventos que ocorrem na região, como o *Geekcon Belém – Lite*, que tem programação focada no público gamer e geek, com temáticas de animes japoneses. No evento ocorrem diversos campeonatos de videogame, concursos de cosplay, karaokê, áreas de fliperama retrô e espaços temáticos inspirados na cultura japonesa, como maid cafés. A proposta do evento vai além do conceito tradicional de “evento de anime”, incorporando múltiplas vertentes da cultura pop contemporânea.

Existe também um evento que se inspira nas temáticas dos animes, que mistura diversos estilos musicais como funk, eletrônica, tecnobrega com o mundo otaku. O evento Animandrake é especialmente focado nos jovens maiores de idade e adultos; o evento se diversifica dos demais, pois se trata de uma festa estilo balada e temática realizada em Belém que mistura estética otaku, cosplay e músicas. Diferentemente das convenções tradicionais, o Animandrake se estrutura como um evento noturno, aproximando o anime da cena de festas urbanas.

Nessas festas, ocorre uma hibridização ainda mais explícita, pois observam-se remixes musicais criados a partir das aberturas dos animes, misturados ao funk, pop, músicas eletrônicas e outros ritmos populares. Além disso, o cosplay deixa de ser apenas competitivo e passa a integrar a experiência festiva, com uma estética visual que mistura referências da cultura japonesa com elementos da cultura urbana contemporânea.

O Animandrake mostra como a cultura otaku dialoga com outras expressões juvenis metropolitanas, ampliando seus formatos e públicos. Trata-se de uma transformação importante para analisarmos como o anime deixa de ser apenas objeto de consumo midiático e torna-se linguagem estética e identitária dentro do lazer noturno da cidade.

Para além desses diversos eventos privados que ocorrem todos os anos na Grande Belém, podemos observar, principalmente em Ananindeua, uma crescente manifestação de eventos relacionados à cultura pop japonesa, vinculados ao setor público e voltados à inclusão social, o que demonstra que a cultura otaku deixou de ser restrita a nichos específicos, alcançando diferentes camadas sociais e territórios periféricos.

Como exemplo disso podemos observar, um caso bastante interessante que ocorreu em março de 2018, quando foi organizada, em Ananindeua, a exibição pública do episódio final (131) do anime *Dragon Ball Super*. Esse evento virou notícia no portal DOL (“Diário Online”); o Ginásio Abacatão foi escolhido para sediar a transmissão em telão do desfecho da série, reunindo fãs para acompanhar coletivamente o encerramento da narrativa (DOL, 2018). Lembro-me de estar presente nesse dia, no auge dos meus 18 anos; recordo-me de que tudo aconteceu numa noite bastante chuvosa, mas, ainda assim, o evento teve um público numeroso, com pessoas de diversas faixas etárias, desde crianças e adultos até idosos.

Para contextualizar o evento ocorrido em Ananindeua, essa aglomeração de pessoas em torno do anime *Dragon Ball Super* fazia parte de um fenômeno maior que vinha ocorrendo na América Latina, em que milhares de fãs organizaram exhibições públicas do episódio final, transformando o consumo individual do anime

em uma experiência coletiva. Esses acontecimentos nos mostram um caráter afetivo e identitário da cultura otaku, capaz de articular pertencimento, memória geracional e ocupação simbólica do espaço urbano.

Outro exemplo interessante ocorreu na *Usina da Paz Prof. Amintas Pinheiro*, localizada no bairro do Icuí-Guajará, em Ananindeua, que integra o programa estadual *Territórios pela Paz* (TerPaz), com o objetivo de promover maior inclusão social por meio de serviços integrados de educação, cultura, esporte e cidadania. Diante desse contexto, podemos observar o projeto “*Conecta da Paz: a cultura Geek no coração do Icuí-Guajará*”, realizado na Usina da Paz em diferentes edições. Segundo a publicação do Sistema de Bibliotecas da Fundação Cultural do Pará, em 02 de setembro de 2023, a Usina da Paz Icuí sediou uma edição do evento, com atividades como sessões de RPG³, quizzes temáticos e jogos de tabuleiro, e integrou também concursos de cosplay e ambientações voltadas ao universo geek, utilizando, inclusive, o espaço da biblioteca como cenário (SISTEMA DE BIBLIOTECAS FCP, 2023).

No dia 24 de agosto de 2024, temos registro de uma nova edição em que essa proposta de inclusão tem continuidade; novamente, a biblioteca se tornou um espaço de imersão para jogos de RPG e promove atividades culturais associadas à cultura pop, ampliando o acesso da comunidade local a esse repertório simbólico (SISTEMA DE BIBLIOTECAS FCP, 2024).

As iniciativas nos mostram o processo de globalização cultural, essa promoção de eventos que o Estado realiza ao levar atividades normalmente associadas a eventos privados, promovendo ações de políticas públicas, convenções de anime, encontros de cosplay e sessões de RPG, utilizando a estrutura pública em um território periférico. Desse modo, o Estado acaba por reconhecer a cultura geek como uma expressão legítima de sociabilidade juvenil. A ocupação da biblioteca e de outros espaços institucionais por práticas ligadas ao universo otaku também evidencia a inclusão de pessoas que, por sua vez, nunca tiveram condições de participar desses eventos; assim, podemos perceber que o Estado reafirma a pluralidade das manifestações culturais contemporâneas.

³ RPG (Role Playing Game), é jogado com diversas pessoas e cada uma delas é designada a interpretar papéis fictícios para o desenvolvimento do jogo.

Observando esses dois movimentos, tanto o de aspecto institucional quanto o de forma espontânea, como no caso do Ginásio Abacatão, podemos perceber que a cultura geek em Ananindeua não se restringe a um nicho isolado, mas constitui um campo ativo de sociabilidade juvenil e de construção identitária. De certa forma, podemos afirmar que o poder público reconhece e incorpora essa cultura nas políticas de inclusão e lazer; por outro lado, os próprios fãs demonstram capacidade organizativa para transformar equipamentos urbanos em espaços de celebração cultural.

Esses acontecimentos nos mostram que a cultura otaku na Região Metropolitana de Belém não deve ser compreendida apenas como consumo midiático, mas também como prática social que articula a cultura globalizada com os aspectos do território, da juventude e do espaço público. Seja por meio da programação estruturada da Usina da Paz, seja pela mobilização coletiva no Ginásio Abacatão, observa-se a consolidação de uma cena cultural que afirma sua presença na dinâmica urbana amazônica contemporânea.

De certa forma, podemos analisar o processo de hibridização cultural presente nesses encontros. A hibridização é entendida como a combinação de matrizes culturais distintas, que se manifesta de diversas formas na cena otaku da Região Metropolitana de Belém. Nesse sentido, como destaca o antropólogo Néstor García Canclini (2015), os processos culturais contemporâneos são marcados pela mistura e recombinação de elementos provenientes de diferentes tradições, gerando novas formas culturais híbridas (Canclini, 2015). Em todos esses eventos citados acima, é notório o processo de hibridização; o evento Animandrake é onde mais se nota esse processo. Existe uma adaptação da cultura pop japonesa ao contexto de Belém, a exemplo das músicas populares dos animes, no contexto brasileiro, que trazem sua adaptação ao gênero e ao gosto musicais, remixando suas batidas e misturando as duas culturas.

Conclusão

Este trabalho buscou entender como a cultura geek, especialmente ligada aos animes e mangás, vem ganhando espaço na Região Metropolitana de Belém.

Observou-se que eventos e atividades voltados para esse universo têm se tornado cada vez mais presentes, reunindo jovens e criando novos espaços de convivência, lazer e expressão cultural.

Eventos como *Anime Geek Day* ou atividades realizadas em espaços como as Usinas da Paz demonstram que a cultura otaku deixou de ser vista apenas como algo restrito a pequenos grupos e passou a ocupar espaços culturais cada vez mais amplos e institucionalizados. Esses eventos acabam funcionando como pontos de encontro onde jovens que compartilham interesses comuns criam amizades e encontram formas de se expressar por meio de práticas como cosplay.

Diante desse processo, fica evidente a influência da globalização; muitos desses elementos presentes nesses eventos têm origem em produtos culturais internacionais, como animes japoneses e outras mídias da cultura pop. Portanto, quando chegam a um contexto local, essas referências passam por adaptações e reinterpretações realizadas pelos próprios participantes. Assim, ocorre um processo de hibridização cultural, no qual elementos globais se misturam com experiências e realidades locais, criando formas culturais próprias dentro da cidade.

Na região metropolitana de Belém, esse fenômeno mostra como jovens da periferia também participam de circuitos culturais globais, ao mesmo tempo em que produzem suas próprias formas de apropriação e expressão.

Para finalizarmos, podemos perceber que o crescimento desses eventos revela transformações importantes no cenário cultural urbano da região. A presença cada vez maior da cultura otaku está situada em um processo de globalização, no qual o consumo de aspectos de outras culturas circula cada vez mais por várias camadas da nossa região; assim, percebemos o conceito de *mediascape* de Appadurai (1996), que foi ponto central deste trabalho. Ao mesmo tempo, podemos observar que a cultura não ocorre de forma homogênea, mas por meio de processos de adaptação e de mistura cultural, que acabam produzindo novas formas de vivência e de participação cultural nas cidades amazônicas.

Referências

AGÊNCIA Pará. *UsiPaz Icuí-Guajará comemora 2 anos com quase 500 mil atendimentos*. 2023. Disponível em: <https://www.agenciapara.com.br>. Acesso em: 10 jan. 2026.

APPADURAI, Arjun. *Modernity at Large: Cultural Dimensions of Globalization*. Minneapolis: University of Minnesota Press, 1996.

AZUMA, Hiroki. *Otaku: Japan's Database Animals*. Minneapolis: University of Minnesota Press, 2009.

CASTELLS, Manuel. *A sociedade em rede*. 7. ed. São Paulo: Paz e Terra, 2003. (A era da informação: economia, sociedade e cultura, v. 1.)

CAVALLARO, Dani. *Anime and the Visual Novel: Narrative Structure, Design and Play at the Crossroads of Animation and Computer Games*. Jefferson: McFarland, 2010.

CANCLINI, Néstor García. *Culturas híbridas: estratégias para entrar e sair da modernidade*. 4. ed. São Paulo: Edusp, 2008.

DOL – Diário Online. Ananindeua terá exibição do último episódio de Dragon Ball em ginásio em 2018. Disponível em: https://dol.com.br/_noticia-496006-ananindeua-tera-exibicao-do-ultimo-episodio-de-dragon-ball-em-ginasio.html. Acesso em: 20 nov. 2025.

Estatísticas de telecomunicações no Brasil. 2024. Disponível em: <https://www.teleco.com.br>. Acesso em: 20 nov. 2025.

GEERTZ, Clifford. *A interpretação das culturas*. Rio de Janeiro: LTC, 1989.

HALL, Stuart. A centralidade da cultura: notas sobre as revoluções culturais do nosso tempo. *Educação & Realidade*, Porto Alegre, v. 22, n. 2, p. 15–46, 1997.

HALL, Stuart. *Da diáspora: identidades e mediações culturais*. Belo Horizonte: UFMG, 2003.

HEBDIGE, Dick. *Subcultura: o significado do estilo*. São Paulo: Cosac Naify, 2018.

Indicadores de tecnologia e inovação no Brasil. 2024.

Disponível em: <https://consecti.org.br>. Acesso em: 20 nov. 2025.

LAMARRE, Thomas. *The Anime Machine: A Media Theory of Animation*. Minneapolis: University of Minnesota Press, 2009.

LUYTEN, Sonia Bibe. *Mangá: o poder dos quadrinhos japoneses*. São Paulo: Hedra, 2012.

MAFFESOLI, Michel. *O tempo das tribos: o declínio do individualismo nas sociedades de massa*. 3. ed. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 1998.

MAFFESOLI, Michel. *O conhecimento comum: introdução à sociologia compreensiva*. Porto Alegre: Sulina, 2006.

NAGADO, A.; MATSUDA, M.; GOES, R. *Cultura Pop Japonesa 'histórias e curiosidades'*. 1ª edição. 2011.

NAPIER, Susan J. *Anime from Akira to Princess Mononoke: Experiencing Contemporary Japanese Animation*. New York: Palgrave, 2001.

NAPIER, Susan J. *Anime from Akira to Howl's Moving Castle: Experiencing Contemporary Japanese Animation*. New York: Palgrave Macmillan, 2005.

Pesquisa Nacional por Amostra de Domicílios Contínua: Tecnologia da Informação e Comunicação – *PNAD Contínua TIC 2024*. Rio de Janeiro: IBGE, 2024.

SANTOS, M. *Por uma outra Globalização do pensamento único à consciência universal*. Record, 2000.

SISTEMA de Bibliotecas da Fundação Cultural do Pará. *Conecta da Paz: a cultura Geek no coração do Icuí-Guajará*. 2023. Disponível em: <https://sistemabib.fcp.pa.gov.br/icui/conecta-da-paz-a-cultura-geek-no-coracao-do-icui-guajara/>. Acesso em: 20 nov. 2025

SISTEMA de Bibliotecas da Fundação Cultural do Pará. *Usina da Paz recebe evento geek e transforma biblioteca em cenário de RPG*. 2024. Disponível em:

<https://sistemabib.fcp.pa.gov.br/icui/usina-da-paz-recebe-evento-geek-e-transforma-biblioteca-em-cenario-de-rpg/>. Acesso em: 20 nov. 2025