

UNIVERSIDADE FEDERAL DE GOIÁS  
FACULDADE DE EDUCAÇÃO FÍSICA E DANÇA  
LICENCIATURA EM EDUCAÇÃO FÍSICA

Artur Alves de Bastos Taveira

**PARACICLISMO X YOWAMUSHI PEDAL:  
UMA ANÁLISE SOBRE AS PROBLEMÁTICAS PRESENTES NO ANIMÊ  
PROMOCIONAL DOS JOGOS PARALÍMPICOS DE TÓQUIO 2020 E SUAS  
POSSIBILIDADES NA EDUCAÇÃO FÍSICA ESCOLAR.**

Goiânia

2023



UNIVERSIDADE FEDERAL DE GOIÁS  
FACULDADE DE EDUCAÇÃO FÍSICA E DANÇA

**TERMO DE CIÊNCIA E DE AUTORIZAÇÃO PARA DISPONIBILIZAR VERSÕES  
ELETRÔNICAS DE TRABALHO DE CONCLUSÃO DE CURSO DE GRADUAÇÃO NO  
REPOSITÓRIO INSTITUCIONAL DA UFG**

Na qualidade de titular dos direitos de autor, autorizo a Universidade Federal de Goiás (UFG) a disponibilizar, gratuitamente, por meio do Repositório Institucional (RI/UFG), regulamentado pela Resolução CEPEC no 1240/2014, sem ressarcimento dos direitos autorais, de acordo com a Lei no 9.610/98, o documento conforme permissões assinaladas abaixo, para fins de leitura, impressão e/ou download, a título de divulgação da produção científica brasileira, a partir desta data.

O conteúdo dos Trabalhos de Conclusão dos Cursos de Graduação disponibilizado no RI/UFG é de responsabilidade exclusiva dos autores. Ao encaminhar(em) o produto final, o(s) autor(a)(es)(as) e o(a) orientador(a) firmam o compromisso de que o trabalho não contém nenhuma violação de quaisquer direitos autorais ou outro direito de terceiros.

**1. Identificação do Trabalho de Conclusão de Curso de Graduação (TCCG)**

Nome(s) completo(s) do(a)(s) autor(a)(es)(as): Artur Alves de Bastos Taveira

Título do trabalho: Paraciclismo X YOWAMUSHI PEDAL: uma análise sobre as problemáticas presentes no animê promocional dos Jogos Paralímpicos de Tóquio 2020 e suas possibilidades na educação física escolar.

**2. Informações de acesso ao documento (este campo deve ser preenchido pelo orientador) Concorda com a liberação total do documento [ X ] SIM [ ] NÃO<sup>1</sup>**

[1] Neste caso o documento será embargado por até um ano a partir da data de defesa. Após esse período, a possível disponibilização ocorrerá apenas mediante: a) consulta ao(à)(s) autor(a)(es)(as) e ao(à) orientador(a); b) novo Termo de Ciência e de Autorização (TECA) assinado e inserido no arquivo do TCCG. O documento não será disponibilizado durante o período de embargo.

**Casos de embargo:**

- Solicitação de registro de patente;
- Submissão de artigo em revista científica;
- Publicação como capítulo de livro.

**Obs.: Este termo deve ser assinado no SEI pelo orientador e pelo autor.**



Documento assinado eletronicamente por **Flórence Rosana Faganello Gemente, Professora do Magistério Superior**, em 30/08/2023, às 09:01, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no § 3º do art. 4º do [Decreto nº 10.543, de 13 de novembro de 2020](#).



Documento assinado eletronicamente por **Artur Alves De Bastos Taveira, Discente**, em 30/08/2023, às 09:05, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no § 3º do art. 4º do [Decreto nº 10.543, de 13 de novembro de 2020](#).



A autenticidade deste documento pode ser conferida no site [https://sei.ufg.br/sei/controlador\\_externo.php?acao=documento\\_conferir&id\\_orgao\\_acesso\\_externo=0](https://sei.ufg.br/sei/controlador_externo.php?acao=documento_conferir&id_orgao_acesso_externo=0), informando o código verificador **3973427** e o código CRC **3163D89F**.

Artur Alves de Bastos Taveira

**PARACICLISMO X YOWAMUSHI PEDAL:  
UMA ANÁLISE SOBRE AS PROBLEMÁTICAS PRESENTES NO ANIMÊ  
PROMOCIONAL DOS JOGOS PARALÍMPICOS DE TÓQUIO 2020 E SUAS  
POSSIBILIDADES NA EDUCAÇÃO FÍSICA ESCOLAR.**

Monografia apresentada à Faculdade de Educação Física e Dança da Universidade Federal de Goiás como requisito para finalização do curso de Licenciatura em Educação Física.

Orientadora: Profa. Dra. Flórence Rosana Faganello Gemente.

Goiânia

2023

Ficha de identificação da obra elaborada pelo autor, através do Programa de Geração Automática do Sistema de Bibliotecas da UFG.

Taveira, Artur Alves de Bastos

Paraciclismo X YOWAMUSHI PEDAL: uma análise sobre as problemáticas presentes no animê promocional dos Jogos Paralímpicos de Tóquio 2020 e suas possibilidades na educação física escolar [manuscrito] / Artur Alves de Bastos Taveira. - 2023.  
111 f.: il.

Orientador: Profa. Dra. Flórence Rosana Faganello Gemente .  
Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação) - Universidade Federal de Goiás, Faculdade de Educação Física e Dança (FEFD), Educação Física, Goiânia, 2023.

Bibliografia.

Inclui siglas, abreviaturas, tabelas, lista de figuras, lista de tabelas.

1. Jogos Paralímpicos. 2. Animê e mangá. 3. Representação das pessoas com deficiência. 4. Educação Física Escolar. I. Gemente , Flórence Rosana Faganello, orient. II. Título.

CDU 796



UNIVERSIDADE FEDERAL DE GOIÁS  
FACULDADE DE EDUCAÇÃO FÍSICA E DANÇA

## ATA DE DEFESA DE TRABALHO DE CONCLUSÃO DE CURSO

Na data de **28/08/2023**, às **8 horas**, de forma **presencial** na **Faculdade de Educação Física e Dança da Universidade Federal de Goiás**, iniciou-se a sessão pública de defesa do Trabalho de Conclusão de Curso (TCC) intitulado **“Paraciclismo X YOWAMUSHI PEDAL: uma análise sobre as problemáticas presentes no animê promocional dos Jogos Paralímpicos de Tóquio 2020 e suas possibilidades na educação física escolar”**, de autoria de **Artur Alves de Bastos Taveira**, do curso de **Educação Física - Licenciatura**, da Faculdade de Educação Física e Dança da UFG. Os trabalhos foram instalados pela **Profa. Dra. Flórence Rosana Faganello Gemente - orientadora FEFD/UFG** com a participação dos demais membros da Banca Examinadora: **Profa. Dra. Ana Paula Salles da Silva - FEFD/UFG** e **Prof. Dr. Sérgio de Almeida Moura - FEFD/UFG**. Após a apresentação, a banca examinadora realizou a arguição do(a) estudante. Posteriormente, de forma reservada, a Banca Examinadora atribuiu a nota final de **10,0 (dez)**, tendo sido o TCC considerado aprovado.

Proclamados os resultados, os trabalhos foram encerrados e, para constar, lavrou-se a presente ata que segue assinada pelos Membros da Banca Examinadora.



---

Documento assinado eletronicamente por **Flórence Rosana Faganello Gemente, Professora do Magistério Superior**, em 29/08/2023, às 22:57, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no § 3º do art. 4º do [Decreto nº 10.543, de 13 de novembro de 2020](#).



---

Documento assinado eletronicamente por **Ana Paula Salles Da Silva, Professor do Magistério Superior**, em 30/08/2023, às 06:59, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no § 3º do art. 4º do [Decreto nº 10.543, de 13 de novembro de 2020](#).



---

Documento assinado eletronicamente por **Sérgio De Almeida Moura, Professor do Magistério Superior**, em 30/08/2023, às 10:56, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no § 3º do art. 4º do [Decreto nº 10.543, de 13 de novembro de 2020](#).

---



A autenticidade deste documento pode ser conferida no site [https://sei.ufg.br/sei/controlador\\_externo.php?acao=documento\\_conferir&id\\_orgao\\_acesso\\_externo=0](https://sei.ufg.br/sei/controlador_externo.php?acao=documento_conferir&id_orgao_acesso_externo=0), informando o código verificador **3973425** e o código CRC **30791561**.

---

---

Artur Alves de Bastos Taveira

**PARACICLISMO X YOWAMUSHI PEDAL:  
UMA ANÁLISE SOBRE AS PROBLEMÁTICAS PRESENTES NO ANIMÊ  
PROMOCIONAL DOS JOGOS PARALÍMPICOS DE TÓQUIO 2020 E SUAS  
POSSIBILIDADES NA EDUCAÇÃO FÍSICA ESCOLAR.**

Esta monografia foi aprovada em sua forma final

Goiânia, 28 de agosto de 2023.

Este trabalho é dedicado a coletividade, em uma tentativa de contribuir para nossa formação social.

## AGRADECIMENTOS

Primeiramente agradeço ao meu pai e minha mãe, e minha mãe e ao meu pai por tudo, não consigo imaginar essa formação sem o suporte e afeto dos dois. Também agradeço as professoras e professores da FEFD e das outras unidades com que tive aula, não só a minha formação como professor, mas também como pessoa, a presença de vocês foi fundamental para que eu conseguisse chegar até esse momento, de mesmo modo o trabalho das pessoas na secretaria e no cuidado com a unidade foi imprescindível para que o ambiente fosse propício, a todas essas pessoas meu sincero muito obrigado!

Destaco meu agradecimento a minha orientadora Florence, que me ajudou e apoiou durante o processo, e também a professora Ana Paula Salles que por conta de ocasiões da vida não pode estar nesse papel, contudo ela foi primordial para a consolidação da ideia, com suas proposições e incentivos, as duas fica a minha imensa gratidão.

Fico feliz e nostálgico ao relembrar os momentos com meus amigos e amigas que conheci durante essa formação, as conversas, os debates, as intrigas e as risadas foram muito especiais e frutíferas, agradeço pelo tempo que passamos juntos e espero que todos nós possamos alcançar nossos objetivos e pretensões, e acima de tudo estarmos felizes com a nossa ação e contribuição para com a sociedade.

Também agradeço aos meus amigos e amigas que encontrei no decorrer da vida, pelas trocas e pelos momentos juntos. Em especial aos que me ajudaram durante a realização desse trabalho, seja por terem me escutado “discursar” unilateralmente sobre o tema, ou nas traduções e explicações sobre os termos em japonês, e claro a todos e todas que compartilham da paixão por esse tipo de mídia e suas ramificações.

Por fim fica a minha gratidão ao Castro Alves Voleibol e ao meu amigo e para sempre “professor” Eliel, pelas oportunidades e momentos que sem dúvida nenhuma mostraram a essência do ser humano e da vida, obrigado a todos e a todas que de diferentes maneiras estiveram presentes em minha vida.

*“A ficção consiste, portanto, não em mostrar o invisível,  
mas em mostrar o quanto é invisível a invisibilidade do visível”*

(FOUCAULT, 2009, p. 225)

## RESUMO

Os Jogos Paralímpicos detêm um grande papel social enquanto fomentador de visibilidade e debate sobre a inclusão e exclusão das pessoas com deficiência na sociedade. A maneira com que os e as atletas são representadas nas mídias e propagandas sobre o evento, é um fator que influencia o tipo de imagem exibida pela competição, podendo ser uma que ajude no processo de inclusão ou uma que reproduza discursos preconceituosos contra as pessoas com deficiência. A partir disso, o atual trabalho teve como objetivo analisar quais as problemáticas presentes em Paraciclismo x *YOWAMUSHI PEDAL*, que é o sétimo episódio de *Animation x Paralympic*, um animê produzido como vídeo promocional dos Jogos Paralímpicos de Tóquio 2020. Trata-se de uma pesquisa qualitativa pautada nos princípios da Análise de Conteúdo, na qual nos atemos em nossa análise ao modo como os e as atletas foram retratados dentro dessa mídia, se mantiveram os estereótipos e estigmas presentes em retratações passadas, ou se propuseram uma maneira de representação diferente, e também as possíveis inserções dela dentro da Educação Física Escolar. Foi possível verificar que as representações encontradas no episódio analisado, tiveram como objetivo a construção de uma imagem que foca nas potencialidades e performance física do atleta, que foram retratadas de uma maneira realista. O esporte paralímpico também teve destaque na narrativa, sendo evidenciado seu papel de propiciar a visibilidade e inserção social das pessoas com deficiência, também verificamos uma ausência do contexto social e do papel do Estado na narrativa, o que pode direcionar a responsabilidade somente para os indivíduos. Consideramos que o episódio analisado apresenta uma retratação positiva do atleta com deficiência, sendo então uma representação que avança no discurso e debate sobre inclusão e se distancia de uma parte dos estereótipos presentes nas mídias e propagandas das Paralimpíadas, contudo o episódio ainda apresenta alguns estereótipos comuns em relação as pessoas com deficiência em sua narrativa. Ressaltamos ainda sua potencialidade de inserção dentro da Educação Física Escolar, onde a partir de uma mediação direcionada a uma formação de alunos e alunas, capazes de dialogar criticamente e produzir respostas às mensagens presentes nas mídias, é possível objetivar um processo de desconstrução e ressignificação de ideários preconceituosos, e dialogar com possibilidades de inclusão da diversidade e reconhecer potencialidades na diversidade corporal e, também, na diversidade esportiva.

**Palavras-chave:** Jogos Paralímpicos; Animê e mangá; Representação das pessoas com deficiência; Educação Física Escolar.

## ABSTRACT

The Paralympic Games play a major social role in promoting visibility and debate about the inclusion and exclusion of people with disabilities in society. The way in which the athletes are represented in the media and advertisements about the event is a factor that influences the type of image displayed by the competition, which can be one that helps the process of inclusion or one that reproduces prejudiced discourses against people with disabilities. With this in mind, the aim of this study was to analyze the problematics present in Para cycling x YOWAMUSHI PEDAL that is the seventh episode of Animation x Paralympic, an anime produced as promotional video for the Tokyo 2020 Paralympic Games. This is a qualitative study based on the principles of Content Analysis, in which we analyzed how the athletes were portrayed in this media, whether they maintained the stereotypes and stigmas present in past portrayals, or whether they proposed a different way of representation, and also the possible insertions of it within School Physical Education.. It was possible to verify that the representations found in the episode analyzed were aimed at building an image that focuses on the athlete's potentialities and physical performance, which were portrayed in a realistic way. Paralympic sports was also prominent in the narrative, highlighting its role in the visibility and social inclusion of people with disabilities. We also observed an absence of the social context and the role of the state in the narrative, which may place the responsibility solely on individuals. We conclude that the episode analyzed presents a positive portrayal of an athlete with disability, making it a representation that advances the discourse and debate on inclusion and distances itself from some of the stereotypes present in the Paralympic media and advertisements, however, the episode still presents some common stereotypes towards people with disabilities in its narrative. We also emphasize its potential in School Physical Education, through mediation directed at forming students capable of engaging in critical dialogue and producing responses to the messages conveyed in the media, which can lead to a process of deconstruction and resignification of prejudiced ideals and dialogue with possibilities for the inclusion of diversity as well acknowledge potential within corporal diversity, and in sports diversity.

**Keywords:** Paralympic Games; Anime and manga; Portrayal of people with disability; School Physical Education.

## LISTA DE FIGURAS

<b>Figura 01:</b> Cena de <i>Momotarō: Umi no Shinpei (Momotaro Sacred Sailors)</i> , animê feito como propaganda para a Segunda Guerra Mundial, sendo lançado em abril de 1945.....	37
<b>Figura 02:</b> Cena de <i>Hakujaden</i> .....	38
<b>Figura 03:</b> Cena de <i>Tetsuwan Atomu</i> .....	39
<b>Figura 04:</b> Poster de <i>Demon Slayer - Mugen Train: O Filme</i> , o filme de animação com maior bilheteria no Japão, e sucesso mundial, foi exibido nos cinemas do Brasil em 2021.....	43
<b>Figura 05:</b> Imagem promocional do animê, revelando seus personagens principais.....	46
<b>Figura 06:</b> Entrevista de Chōkai Renshi no episódio 4 do animê.....	47
<b>Figura 07:</b> Suzuki Tōru em sua entrevista, no episódio 8 de <i>Breakers</i> .....	47
<b>Figura 08:</b> Atleta Kakehata Eiko em sua entrevista no episódio 12 do animê.....	48
<b>Figura 09:</b> Entrevista de Takurō Yamada no episódio 16, o último do animê.....	49
<b>Figura 10:</b> Capa do volume 1 da <i>Paralympic Jump</i> . ....	50
<b>Figura 11:</b> Ensaio fotográfico presente no volume 3 do magazine.....	51
<b>Figura 12:</b> Entrevista com Daniel Dias e Ellie Cole no volume 3 do magazine.....	51
<b>Figura 13:</b> Capa do volume 2 da <i>Paralympic Jump</i> .....	52
<b>Figura 14:</b> Imagem promocional do primeiro capítulo de <i>Bravo Blind Soccer</i> .....	53
<b>Figura 15:</b> Imagem promocional do primeiro capítulo de <i>Tough Bangai-hen Yawara no Shou</i> . .....	54
<b>Figura 16:</b> Imagem promocional do primeiro capítulo de <i>Kamiji!: Kamiji Yui (Wheelchair Tennis) STORY</i> .....	54
<b>Figura 17:</b> Capa do volume 3 da <i>Paralympic Jump</i> .....	55
<b>Figura 18:</b> Capa do volume 4 da <i>Paralympic Jump</i> .....	56
<b>Figura 19:</b> Capa do volume 5 da <i>Paralympic Jump</i> .....	57
<b>Figura 20:</b> Foto tirada pelo autor do artigo no metrô de Tóquio na linha de Ginza em 2018..	58
<b>Figura 21:</b> Capa do quarto volume de <i>REAL</i> .....	61
<b>Figura 22:</b> Yūki ao encontrar as crianças e contar sobre seus “super” sentidos.....	62
<b>Figura 23:</b> Cena em que Satoshi explica sobre sua deficiência.....	63
<b>Figura 24:</b> Quadros citados acima pelo autor.....	64
<b>Figura 25:</b> Cena em que Satoshi protege a pessoa na rua.....	65
<b>Figura 26:</b> Páginas do mangá em que Kamiji recebe a nova cadeira de seu treinador.....	66
<b>Figura 27:</b> Teranishi ao refletir sobre sua vontade de ser o <i>tapper</i> dos atletas que formou.....	67
<b>Figura 28:</b> Cena em que Teranishi comemora com Kawai a vitória da prova.....	68

<b>Figura 29:</b> Poster promocional do animê com os episódios lançados antes das Paralimpíadas.....	70
<b>Figura 30:</b> Cena do terceiro episódio, com Maruo Eiichirō de <i>Baby Steps</i> na esquerda e o atleta Kunieda Shingo na direita.....	71
<b>Figura 31:</b> Personagem do episódio 13 que foi baseada na atleta Muraoka Momoka.....	72
<b>Figura 32:</b> Cena da entrevista entre Mariko e Iwabuchi.....	73
<b>Figura 33:</b> Chōkai Renshi na esquerda e o repórter de blusa cinza na direita.....	73
<b>Figura 34:</b> Cena do episódio 4 contendo uma situação comum em obras de comédia.....	77
<b>Figura 35:</b> Cena do oitavo episódio citada acima.....	78
<b>Figura 36:</b> Onoda Sakamichi no animê de <i>Yowamushi Pedal</i> .....	81
<b>Figura 37:</b> Naruko na esquerda e Imaizumi na direita.....	82
<b>Figura 38:</b> Kawamoto Shōta em uma entrevista para o <i>Ani x Para</i> .....	82
<b>Figura 39:</b> Personagem de Kawamoto no animê.....	83
<b>Figura 40:</b> Cena em que Onoda se encontra no chão.....	84
<b>Figura 41:</b> Enquadramento da cena na perna de Kawamoto.....	85
<b>Figura 42:</b> Enquadramento da cena no pedal da bicicleta.....	85
<b>Figura 43:</b> Onoda refletindo sobre alguns elementos do paraciclismo. ....	86
<b>Figura 44:</b> Kawamoto contando sobre sua vida.....	87
<b>Figura 45:</b> Kawamoto sobre sua experiência com a bicicleta.....	87
<b>Figura 46:</b> Cena do atleta fazendo a proposta para Onoda.....	88
<b>Figura 47:</b> Kawamoto explicando o paraciclismo.....	89
<b>Figura 48:</b> Apresentação do triciclo.....	89
<b>Figura 49:</b> Apresentação da tandem.....	90
<b>Figura 50:</b> Apresentação da <i>handbike</i> .....	90
<b>Figura 51:</b> Onoda refletindo sobre as qualidades do atleta.....	91
<b>Figura 52:</b> Onoda percebendo que deverá se esforçar bastante na corrida.....	92
<b>Figura 53:</b> Naruko e Imaizumi comentando sobre a corrida.....	92
<b>Figura 54:</b> Cena onde outros integrantes do time direcionam sua atenção a corrida.....	93
<b>Figura 55:</b> Kawamoto agradecendo a Onoda, por ter ele não ter se contido na corrida.....	94
<b>Figura 56:</b> Cena entre do aperto de mãos entre Kawamoto e Onoda.....	95
<b>Figura 57:</b> Pergunta que aparece após a cena final.....	96
<b>Figura 58:</b> Cena final do episódio.....	103

## LISTA DE TABELAS

<b>Tabela 1:</b> As 10 maiores bilheterias do cinema japonês, estando os animês em negrito.....	41
<b>Tabela 2:</b> Principais informações dos episódios do <i>Ani X Para</i> .....	75

## LISTA DE ABREVIATURAS E SIGLAS

<b>AJA</b>	<i>The Association of Japanese Animations</i> (Associação de Animações Japonesas)
<b>CPB</b>	Comitê Paralímpico Brasileiro
<b>IPC</b>	International Paralympic Committee (Comitê Paralímpico Internacional)
<b>MMA</b>	Artes Marciais Mistas
<b>NHK</b>	<i>Nippon Hōsō Kyōkai</i> (Corporação de Radiodifusão do Japão)
<b>OMS</b>	Organização Mundial da Saúde
<b>PAHO</b>	Organização Pan-Americana da Saúde
<b>TDIC</b>	Tecnologias Digitais de Informação e Comunicação

## SUMÁRIO

<b>1. INTRODUÇÃO.....</b>	<b>16</b>
<b>2. REVISÃO DE LITERATURA .....</b>	<b>19</b>
2.1 A IMPORTÂNCIA DO DEBATE E PROPOSIÇÕES SOBRE AS MÍDIAS NA EDUCAÇÃO E NA EDUCAÇÃO FÍSICA.....	19
2.2 ÀS PESSOAS COM DEFICIÊNCIA NA MÍDIA NO JAPÃO.....	23
2.3 A IMPORTÂNCIA DOS ANIMÊS E MANGÁS PARA O CONTEXTO JAPONÊS E MUNDIAL .....	35
2.3.1 CONTEXTO DA PRODUÇÃO DE ANIMÊS E MANGÁS PROMOCIONAIS PARA A PARALIMPÍADA DE 2020.....	45
2.3.2 PRINCIPAIS ASPECTOS ABORDADOS NA PRODUÇÃO ACADÊMICA SOBRE A MÍDIA <i>PARALYMPIC JUMP</i> SOBRE AS PARALIMPÍADAS DE TÓQUIO 2020.....	57
2.3.3 CONTEXTO DA PRODUÇÃO DO <i>ANIMATION X PARALYMPIC</i> .....	70
<b>3. METODOLOGIA .....</b>	<b>79</b>
<b>4. RESULTADOS .....</b>	<b>81</b>
4.1 A INVISIBILIDADE DO ATLETA COM DEFICIÊNCIA.....	84
4.2 POTENCIALIDADES E VISIBILIDADE A PARTIR DO ESPORTE.....	89
<b>5. ANÁLISE DAS REPRESENTAÇÕES PRESENTES NO EPISÓDIO: POSSÍVEIS IMPLICAÇÕES E AVANÇOS .....</b>	<b>97</b>
<b>6. CONSIDERAÇÕES FINAIS .....</b>	<b>104</b>
<b>REFERÊNCIAS.....</b>	<b>106</b>

## 1. INTRODUÇÃO

A Paralimpíada é um grande evento esportivo mundial, que ocorre logo após as Olimpíadas compartilhando a mesma sede, e assim como ela o evento recebe milhares de atletas do mundo todo e tem uma grande cobertura da mídia, se comparada a outros eventos de pessoas com deficiência, pois ainda é uma cobertura pequena em relação a outros eventos esportivos. Em Londres no ano de 2012 e no Rio em 2016, estima-se a presença de mais de 2 milhões de espectadores em cada um dos eventos. Verificou-se também um grande engajamento online na edição do Rio 2016, onde através das redes sociais se teve um número próximo a 1 bilhão de pessoas interagindo, sendo este um novo recorde para o evento (IPC, 2016?).

A primeira edição da Paralimpíadas ocorreu em 1960 em Roma, e teve a participação de aproximadamente 400 atletas de 23 países. A última edição das Paralimpíadas foi a de Tóquio 2020, que ocorreu entre os meses de agosto a setembro de 2021 por conta do avanço da pandemia da COVID-19<sup>1</sup>. Nela participaram 4393 atletas, de 162 países, ela foi a segunda Paralimpíadas sediada pelo país, que também foi sede da segunda edição desse evento em 1964, que teve a presença de 378 atletas de 21 países (IPC, 20--?, 2021?).

A cada edição, se tem uma expectativa maior em relação a quantidade e desempenho dos e das atletas, assim como a mudança estrutural em termos de acessibilidade, que o país sede precisa passar para abarcar todos e todas as atletas e pessoas que estarão na competição. Outro aspecto de extrema importância ligado às Paralimpíadas, é o discurso de diversidade e inclusão, que é defendido pelo Comitê Paralímpico Internacional (IPC), e expresso no evento organizado pelo comitê, que coloca que:

Diversidade é uma realidade. Inclusão é uma escolha. O IPC escolhe liderar essa questão porque apenas ao se contabilizar e se beneficiar da diferença que nós vamos continuar a crescer e sustentar o Movimento Paralímpico. [...] Diversidade e inclusão são fundamentais para o que o IPC é e o que ele defende. (IPC, 2017, p.3, tradução nossa).

---

<sup>1</sup> A COVID-19, é uma doença causada pelo novo vírus SARS-CoV-2 e tem como sintomas centrais a febre, tosse seca e cansaço, se assemelhando com o de uma gripe comum, contudo alguns de seus sintomas mais graves são a falta de ar, dor persistente e pressão no peito, que nos quadros mais graves levam a complicações que ocasionam a morte do indivíduo. Em janeiro de 2020, a Organização Mundial da Saúde (OMS) decretou o surto do novo coronavírus, e em março foi classificada como uma pandemia pela entidade (Organização Pan-americana da Saúde, PAHO). A pandemia da COVID-19 acabou atingindo todo o globo e demandou várias ações para contê-la, dentre elas o uso de máscaras faciais e o distanciamento, com isso o cotidiano das pessoas sofreu drásticas mudanças, e vários eventos mundiais foram adiados, e ou cancelados, como foi o caso da Paralimpíada de Tóquio, que era pra ocorrer em 2020 e só pode, e com grandes críticas, ser realizada em 2021, quando já se tinham desenvolvido a primeira vacina contra a doença.

O IPC toma como o núcleo da sua atenção estes temas, e faz todo um planejamento para que eles sejam trabalhados nas Paralimpíadas, e que atinja o local que o evento está sendo sediado como também os locais que acompanham remotamente as Paralimpíadas. A entidade se aprofunda no tema da diversidade, postulando que:

Diversidade está incorporada na singularidade e pluralidade das identidades dos grupos presentes na sociedade. É essencial assegurar uma interação harmoniosa entre as pessoas e para garantir justiça social. A defesa da diversidade é uma ética fundamental, inseparável do respeito pela dignidade humana. Isso implica um comprometimento com os direitos humanos e liberdades fundamentais, em particular os direitos das pessoas pertencentes a uma minoria. (IPC, 2017, p.3, tradução nossa).

Sendo assim, as Paralimpíadas vão além dos jogos e do espetáculo, visto que nesse contexto ela acaba carregando um importante papel social, como o holofote, o principal meio de visibilizar e trazer à tona a discussão das questões de inclusão e das potencialidades das pessoas com deficiência. Desse modo ela é “[..] uma relevante ferramenta social e de comunicação para chamar a atenção mundial frente a necessidade de um maior conhecimento e entendimento da deficiência” (BUSH et al., 2013; PULLEN & SILK, 2020; PURDUE & HOWE, 2012, apud KOLOTOUCHKINA et al., 2021, p. 101.)

Como a competição irá ser vista por milhões de pessoas, o potencial de divulgação e visibilidade não pode ser ignorado, sendo que ele pode ajudar no processo de inclusão e conhecimento sobre a causa das pessoas com deficiência pela luta por seus direitos, como também reforçar os estereótipos e preconceitos presentes na sociedade, um fator que tem influência sobre isso é o modo como as pessoas com deficiência são retratadas nas mídias e propagandas sobre as Paralimpíadas.

Para as Paralimpíadas de Tóquio 2020 foram adotadas várias estratégias para a propagação e divulgação da competição, algumas que vinham sendo desenvolvidas em edições passadas, como a produção de material educativo, oficinas escolares e engajamento da comunidade local. Contudo nessa edição inovaram na maneira de divulgar, utilizaram de mídias muito presentes e relevantes em sua cultura, que no caso são o animê e o mangá, grandes expoentes da cultura pop japonesa em seu próprio território e também mundialmente (KOLOTOUCHKINA et al., 2021).

Nesta estratégia foram produzidos animês e mangás especificamente como propagandas das Paralimpíadas de Tóquio 2020, a NHK (*Nippon Hōsō Kyōkai*, ou em português Corporação de Radiodifusão do Japão) principal emissora pública do Japão, foi a produtora de dois desses

animês, sendo eles: *Animation X Paralympic (Ani x Para)* e *Breakers*, que foram transmitidos tanto na televisão como em plataformas de *streaming*. Uma outra mídia produzida foi pela *Shueisha*, que é uma das maiores editoras do Japão e dona da revista mais famosa de mangás do mundo a *Weekly Shounen Jump*, a *Paralympic Jump* foi criada e é um magazine que contém tanto histórias em formato de mangá, como entrevistas e artigos sobre as Paralimpíadas.

A partir dessas novas mídias criadas para a propaganda das Paralimpíadas, surge a indagação, de como as pessoas com deficiência e os esportes paralímpicos foram retratadas nestas mídias, se mantiveram os estereótipos e estigmas presentes em retratações passadas, ou propuseram uma maneira de representação diferente? Além disso, por tratarem de esportes paralímpicos, qual seria a sua possibilidade de inserção dentro da Educação Física escolar?

Sendo assim, este trabalho apresenta o seguinte problema: Quais as problemáticas apresentadas nos animês produzidos para a divulgação das Paralimpíadas de Tóquio 2020 e quais são as suas potencialidades e limitações pedagógicas para a Educação Física escolar?

Dito isso, teremos como objetivo analisar as problemáticas presentes no episódio 7 do animê *Animation x Paralympic*, que tem como título *Paraciclismo x YOWAMUSHI PEDAL* e foi produzido como meio de propaganda das Paralimpíadas de Tóquio 2020, assim como as possíveis potencialidades e limitações dessa mídia ser trabalhada na Educação Física escolar.

O tema foi escolhido pela importância da discussão sobre inclusão dentro da nossa sociedade, ainda mais atrelada a mídia que é uma grande influência na contemporaneidade, além de ser é um dos principais meios de visibilidade da deficiência para a população. Também foi levado em conta o contato do autor com as mídias animê e mangá, que estiveram presentes em grande parte da sua vida e influenciaram na sua formação humana. Conjuntamente com a possibilidade da aproximação do campo da Educação Física com este tipo de mídia, que não foi tão explorada pela comunidade acadêmica.

## 2. REVISÃO DE LITERATURA

### 2.1 A IMPORTÂNCIA DO DEBATE E PROPOSIÇÕES SOBRE AS MÍDIAS NA EDUCAÇÃO E NA EDUCAÇÃO FÍSICA.

As mídias, assim como as tecnologias digitais da informação e comunicação (TDIC), estão inseridas em nossa sociedade de modo que não podemos nos dissociar delas. Por sua presença constante no cotidiano das pessoas, as mídias acabam exercendo grande influência na formação social, como postula Fantin (2011, p.28) “as mídias não só asseguram formas de socialização e transmissão simbólica, mas também participam como elementos importantes da nossa prática sociocultural na construção de significados da nossa inteligibilidade do mundo.”.

Conforme a autora destaca, as mídias influenciam a nossa formação como seres humanos, desse modo conseqüentemente há a influência no processo educativo, aqui entendido a partir de Saviani (2011, p.13) como “[...] ato de produzir, direta e intencionalmente, em cada indivíduo singular, a humanidade que é produzida histórica e coletivamente pelo conjunto dos homens”. Logo, por se tratar de uma mediação cultural, é imprescindível para a Educação se debruçar no meio já presente no ambiente escolar através dos alunos e alunas, e que exerce tal força de ação sobre a cultura. Sobre o tema, Camilo e Betti (2010, p.124) discorrem:

[...] a proliferação do acesso aos meios de informação e comunicação por (quase) todos os segmentos sociais, com as mais diferentes motivações, ao oferecer à população acesso a informações e bens culturais, os quais possivelmente não seriam apresentados acessados de outra maneira, “alimentam” os processos de significação e representação de realidade. Sobre esta perspectiva torna-se relevante a escola, instituição social de formação cultural dos indivíduos, debruçar-se avidamente na análise e compreensão deste fenômeno para melhor conduzir seu trabalho.

O principal conceito discutido no Brasil sobre essa questão é o de mídia-educação, que segundo Fantin (2011), se apoia nas Ciências da Comunicação e da Educação, a autora também disserta que se tem como objetivo “à formação de um usuário ativo, crítico e criativo de todas as tecnologias de comunicação e informação e de todas as mídias.” (p.28). Desse modo, o consumidor passivo que não reflete sobre o seu consumo, e apenas reproduz o que é direcionado a ele, é o resultado a ser evitado no contexto escolar, a busca pela reflexão e entendimento das mídias, assim como a apropriação de suas características, toma a frente. Fantin (2011, p.29) ainda enfatiza:

[...] a mídia-educação implica a adoção de uma postura “crítica e criadora” de capacidades comunicativas, expressivas e relacionais para avaliar ética e esteticamente o que está sendo oferecido pelas mídias, para interagir significativamente com suas produções e para produzir mídias também.

A mídia-educação, em seu debate se propõe a superar as propostas de educação para as mídias com conotação reducionista (CAMILO; BETTI, 2010), sendo exemplos, a concepção da leitura crítica com o foco em apenas algumas mídias, em especial o cinema, e a visão inoculatória caracterizada pela aversão às mídias, detendo um aspecto protetor que visava defender os usuários dos perigos desse meio (FANTIN, 2011). É importante ressaltar, que a mídia-educação também busca se afastar da dicotomização entre as dimensões de ferramenta pedagógica e de objeto de estudo, onde se separava entre uma visão instrumental ou conteudista das mídias, sobre isso Camilo e Betti (2010, p.130) apresentam:

Belloni (2001) e Fantin (2006) concordam que a integração das mídias no sistema educacional deva superar tanto a visão instrumental como a visão conteudista no trabalho pedagógico, construindo práticas sobre duas dimensões indissociáveis: como ferramenta pedagógica, e como objeto de estudo, que é complexo e multifacetado.

Refletindo sobre essa colocação, acreditamos que seu objetivo seja garantir um trabalho mais amplo, ao não separar entre ferramenta ou conteúdo temos a possibilidade de abranger a real extensão das mídias em nossa sociedade. Não desassociando a teoria da prática pode-se propiciar a formação de um ou uma estudante, que além de crítico e criativo perante as mídias, é também produtor, pois se apropriou das principais características desse meio.

Fantin (2011), aprofunda a discussão sobre mídia-educação ao postular que ela pode ser entendida com base em três perspectivas, a crítica, instrumental e expressivo-produtiva, que respectivamente significam educar sobre/para, com e através dos meios. Seguidamente ela afirma “Diversas experiências demonstram que é possível não só ensinar com, sobre e através dos meios, mas formar espectadores/autores/produtores críticos que negociam os significados, que constroem conhecimento e que interagem de diversas formas com os objetos da cultura” (FANTIN, 2011, p.30)

A Educação Física tem fortes laços com a mídia, sua cultura foi mediada e transformada pela relação entre sociedade e esse meio. O objeto da Educação Física, a cultura corporal ou cultura corporal de movimento, a partir de sua relação com a mídia chegou em um ponto, que segundo Betti (2001, p.125) “senão no plano da prática ativa, ao menos no plano do consumo de informações e imagens, tornou-se publicamente partilhada na sociedade contemporânea”.

Como o autor disserta, os elementos da Educação Física chegam a grande parte das pessoas da sociedade seja numa dimensão prática, ou visual e interativa através das mídias, desse modo é possível afirmar que se tornaram “públicos” ao menos na última dimensão.

Mauro Betti (2001), nos atenta para a forma das mensagens sobre os elementos da Educação Física presentes no discurso midiático, ele discorre que a maneira predominante é a espetacularização, onde o “esporte espetáculo” se constitui como um novo modelo de consumo. Sobre o esporte espetáculo, Betti (2001, p.126) afirma que é:

[...] realidade textual relativamente autônoma face à prática “real” do esporte, construída pela codificação e mediação dos eventos esportivos efetuados pelo enquadramento das câmaras televisivas, a edição das imagens e os comentários que se acrescentam a elas, que interpretam para o espectador o que ele está vendo.

Nessa perspectiva, o consumo do esporte, eventos esportivos ocorre por mediações midiáticas, tendo uma valorização da maneira em que se mostra, a forma utilizada ao invés do que se mostra, o conteúdo almejado, para isso o esporte espetáculo se apoia nas técnicas e recursos da linguagem audiovisual, potencializando seu discurso (BETTI, 2001). Discurso esse, que preconiza um esporte de alto rendimento com ênfase em um esforço máximo, vitórias a qualquer custo, enriquecimento e deixa de lado outros aspectos desse elemento da cultura corporal, sendo esta uma característica do esporte espetáculo, como afirma Betti (2001, p.126) “O preço que se paga pela espetacularização do esporte é a fragmentação e descontextualização do fenômeno esportivo”.

O discurso das mídias, além de descaracterizar e transformar o fenômeno esportivo em espetáculo, reduz o campo da Educação Física ao esporte, desconsiderando os elementos da cultura corporal ou cultura corporal de movimento, o que exige uma ação e posicionamento da Educação Física escolar, visto a extensão da relação entre o campo e esse meio. Ao discorrer sobre esta questão, Betti (1998, apud BETTI, 2001, p. 127), apresenta:

[...] é fundamental perceber que o esporte telespetáculo—e possivelmente no futuro outras formas da cultura corporal de movimento que progressivamente vão se tornando objeto das mídias—faz parte da cultura corporal de movimento contemporânea, e tal exige da educação física escolar uma nova tarefa pedagógica: contribuir para a formação do receptor crítico, inteligente e sensível frente às produções das mídias no campo da cultura corporal de movimento.

Como já apresentado anteriormente, a partir da mídia-educação, se objetiva a formação de um indivíduo ativo, crítico e reflexivo para, com e através das mídias. No contexto de uma mídia-educação física, é importante propiciar uma possibilidade de diálogo com as mídias, tendo a intenção de formar alunos e alunas capazes de visualizar as mensagens e discursos presentes nesses meios, além de refletir e discutir sobre como a cultura corporal se encontra e ressignifica na contemporaneidade com grande presença desses meios.

A partir dessa compreensão, entendemos ser fundamental abordar e investigar sobre as mídias na Educação Física escolar, não evitando ou ignorando esses meios nas aulas como se não existissem, sua presença e impacto na sociedade é iminente e atinge diretamente os elementos trabalhados pela Educação Física, abordando-os ou não, ainda haverá repercussão da sua influência sobre a sociedade. Camilo e Betti (2010, p.134) acerca desse ponto, dissertam:

Não devemos negar a priori as novas mídias que aparecem constantemente nas mãos e bolsos dos alunos e em seus comportamentos. É tarefa da escola e, nesse caso, da Educação Física escolar, dar respaldo ao aluno em suas escolhas sobre como se relacionar com essas mídias e, portanto, elas precisam ser reconhecidas como meios e conteúdos de extrema relevância no currículo escolar.

Por consequência, o papel da escola e dos professores e professoras é imprescindível, tendo a mediação como um ponto fundamental, nos apoiando aqui em Orofino (2005) que dialoga com Orozco, mas especificamente com a teoria das mediações múltiplas do autor. Orofino (2005, p.64) apresenta que Orozco classificou as diferentes mediações em quatro grupos: “a mediação individual”; “a mediação situacional”; “mediação institucional”; e “mediação vídeo-tecnológica”.

Esses quatro grupos como discorre Orofino (2005, p.64) são impregnados pela cultura, onde a mediação individual “leva em conta as dimensões cognitivas e subjetivas dos atores sociais”, a mediação situacional “considera os diferentes cenários em que ocorre a interação entre a TV e as audiências”, já a mediação institucional “fala dos sistemas e estruturas sociais em jogo e destaca o papel desempenhado” pelas “instituições sociais”, já a mediação vídeo-tecnológica busca entender que o meio estudado apresenta sua própria mediação, não meramente reproduzindo outras mediações (OROFINO, 2005).

A autora argumenta que a escola é um espaço onde se agrupa várias culturas, e consequentemente identidades e visões de mundo distintas, que mediam a recepção dos meios de diferentes maneiras, ou seja, estão presentes diferentes mediações da recepção do conteúdo midiático. Orofino (2005) ainda destaca a importância da escola estabelecer seu papel de

mediação institucional, visto que se não houver direcionamento e mediação da escola como instituição, deixando as mediações ocorrerem de corriqueiro e trivial, pode-se ocasionar em reprodução de estereótipos, preconceitos e discursos hegemônicos presentes nas mídias. Orofino (2005, p.65) nos atenta a essa questão discorrendo que “a escola torna-se muito mais um espaço de mediação situacional do que institucional. Uma vez que as mediações ocorrem muito mais no pátio da escola do que na sala de aula.”.

Portanto a escola, e os professores e professoras devem assumir a responsabilidade institucional e objetivar como coloca Orofino (2005, p.66) “possibilidades de ressemantização, diálogo, debate e resposta sobre o que os alunos e alunas recebem na mídia nossa de todo dia.”. Na especificidade de nossa pesquisa, isso se demonstra essencial no trabalho de temas como inclusão, diferenças, visibilidade das pessoas com deficiência e esportes paralímpicos e adaptados, uma vez que dá a possibilidade de dialogar e debater esses temas, além de confrontar os discursos preconceituosos e hegemônicos, que estão enraizados na sociedade e podem estar presentes nas mensagens midiáticas, como o capacitismo, a infantilização, ideia de “coitado” dentre outros, e possibilitar os alunos e alunas a ter um olhar mais crítico a estes temas e produzir respostas a esses ideários excludentes e preconceituosos.

Desse modo, este trabalho concorda com os posicionamentos dos autores e autoras, apresentados acima e buscará contribuir para o campo da mídia e Educação Física escolar, se apresentando como um possível suporte a professores e professoras que gostariam de inserir as mídias no desenvolvimento do trabalho de temas como esporte paralímpico, inclusão e visibilidade das pessoas com deficiência em suas aulas. As mídias referidas neste trabalho, podem ser pouco familiares aos professores e professoras e também parecem ser pouco exploradas pelo campo da Educação Física, dito isso a seguir iremos trazer elementos que ajudem a contextualizar e enriquecer o debate, e conseqüentemente fundamentar a nossa análise da representação das pessoas com deficiência em um episódio do *Ani x Para*.

## 2.2 ÀS PESSOAS COM DEFICIÊNCIA NA MÍDIA NO JAPÃO.

Pelo fato de nosso objeto de pesquisa ser um elemento cultural japonês, entendemos ser importante fazer uma breve contextualização de como as pessoas com deficiência são vistas nessa sociedade, e também como são retratadas em algumas mídias do Japão. O que vai ser apresentado aqui, também pode vir a ser a realidade em outros países, pois o preconceito para com as pessoas com deficiência é uma questão social de todo o globo, sendo assim nosso objetivo aqui é trazer elementos da realidade desse país.

Como a autora Yoshihiko Okuyama traz em seu livro sobre a retratação das pessoas com deficiência nos mangás, o *Reframing Disability in Manga*, o conceito de deficiência não é algo totalmente padronizado, ele sofre mudanças de um grupo cultural para outro, e para entendermos melhor as mudanças de atitude que ocorreram, como também os ideários antigos sobre as pessoas com diferenças físicas ou intelectuais que estão internalizados na sociedade japonesa, é conseqüentemente importante retomar narrativas históricas dessas pessoas (OKUYAMA, 2020). Ela, ao seguir sobre essa questão, destaca que no Japão existem dois conceitos antigos que potencializam a negatividade perante as pessoas com deficiência no país, que são *inga* e *kegare*.

O conceito de *inga*, denota o carma, é um conceito Budista que por séculos está enraizado na psique japonesa, como Okuyama destaca, carma é uma palavra da língua sânscrita que simboliza uma ação, está é impulsionada por intenções, que irão resultar em certas conseqüências. O cerne da ideia é, se você for bem intencionado, se envolver em boas ações, elas serão bem recompensadas na sua próxima vida, contudo o contrário também se aplica, se realizarmos más ações e formos maliciosos, posteriormente seremos cobrados por isto (OKUYAMA, 2020). A autora ainda discorre sobre o conceito de *inga*, o qual é considerado uma ideologia cultural, é frequentemente apontado por ativistas dos direitos das pessoas com deficiência, como, um modo de preconceito japonês, que ocorre de modo implícito, nas entrelinhas, contra as pessoas com deficiência, colaborando com essa discriminação.

Desse modo, a partir do conceito de carma tudo o que nos representa, ou nos acontece é “explicado” por nossas ações passadas, legitimando assim um pensamento preconceituoso pelo fato de, se a pessoa tem uma diversidade, ela é a “culpada” e está pagando por suas más ações feitas anteriormente. Okuyama, ao citar Suzuki (2004, p.99, apud OKUYAMA, 2020 p.6, tradução nossa) explica que “o conceito de carma em sua origem não pretendia instigar uma atitude discriminatória perante os socialmente estigmatizados: ‘Esse tipo de fatalismo era veemente rejeitado pelo Buddha’”. Ela prossegue postulando, ao citar Tsuzuki e Nonaka (1995, p.231, apud OKUYAMA, 2020 p.6, tradução nossa) que: “Por usarem a teoria do *inga* de maneira errônea, os japoneses passaram a ver a deficiência ‘como uma punição pelo mal cometido na vida passada de alguém ou na vida passada de um familiar próximo’”.

O conceito de *kegare*, denota impureza e contaminação, é uma outra ideologia de discriminação contra o *Other*, como destaca Okuyama (2020). Heyer (2015, p.129, apud OKUYAMA, 2020, p.7, tradução nossa), ao citar Iwakuma (2000), postula “O estigma associado com ter uma deficiência é baseado nas crenças culturais japonesas sobre o *kegare*, ou impureza. Pessoas com deficiência (e por conseqüência, seus familiares) eram considerados

contaminados e mantidos fora da vista pública.”. Okuyama ao ponderar como esses dois conceitos se uniram, acaba se referenciando em Momma (1997), e disserta:

[...] a percepção de impureza atribuída ao termo *kegare* foi estendida a categoria de coisas consideradas tabu ou ambíguas (*aimai*, em suas palavras), incluindo objetos e fenômenos sem um claro significado. Dois exemplos são doenças sem causas identificadas e deformação física sem cura. Em especulação, ambos conceitos de *inga* e *kegare* se fundiram através dos séculos e começaram a ser usados como a ideologia unificada que justifica qualquer ato discriminatório. (OKUYAMA, 2020, p.7, tradução nossa).

Estes dois conceitos, como destacado acima se fundiram com o passar dos séculos, acabam tendo uma grande carga no ideário do preconceito da sociedade japonesa para com as pessoas com deficiência. Como Okuyama traz, a maioria da literatura japonesa feita pelos ativistas das causas das pessoas com deficiência, colocam o conceito de *inga* “como ideia mais influente que leva ao preconceito contra pessoas com deficiência na sociedade japonesa moderna” (K. HIROSE 1997; ONO, SHIBA, 1983; NAMASE ,1999; MORITA, 2015, apud OKUYAMA, 2020 p.7, tradução nossa). Ao fazer um paralelo com a realidade ocidental, a autora postula que os conceitos de *inga* e *kegare* são de certo modo similares à noção de estigma presente no debate ocidental sobre deficiência (OKUYAMA, 2020).

Esse estigma existente na sociedade japonesa se expressa também no termo utilizado no país, Okuyama (2020) discorre em duas de suas obras a terminologia contemporânea oficial, para pessoas com deficiência no Japão, sendo ela: *shōgaisha*, ou *shōgai* quando vai se referir a “deficiência”, palavra que pode carregar vários significados assim como em outras línguas. A autora coloca que *shōgai* consiste de dois caracteres, o *shō* tem significado de “interferência” e *gai* seria “dano/prejuízo”, são conotações negativas que também podem vir a significar obstáculo e estorvo (OKUYAMA, 2020, 2022), o *sha* em *shōgaisha* é um sufixo que demarca a referência a uma pessoa.

Gotō ([1995] 2004, p.23, apud OKUYAMA, 2020, p.9, tradução nossa) discorre sobre essa terminologia a partir de sua vivência como uma pessoa com deficiência durante o período da Segunda Guerra Mundial, destacando que “[...] os caracteres de ‘interferência’ derivam da antiquada visão de que aqueles com limitações físicas deveriam fazer todo esforço para evitarem serem um fardo aos indivíduos de corpos saudáveis.”. Okuyama (2020, p.9, tradução nossa) ainda discorre “A tradução literal da palavra *shōgai* tende a enfatizar o aspecto do impedimento físico e coloca o significado da deficiência no contexto do modelo médico.

É válido aqui ressaltar que, as pessoas com deficiência no país são classificadas pelo seu governo de um modo restrito, como Okuyama (2022, p.21, tradução nossa) postula, no Japão “[...] o governo classifica as pessoas com deficiência em três grupos de *shōgaisha*: *hintai shōgaisha* (pessoa com deficiência física), *chiteki shōgaisha* (pessoa com deficiência intelectual), e *seishin shōgaisha* (pessoa com deficiência mental). De mesmo modo Lopes e Uehara (2020), ao se basearem em Suzuki (2009), Lo (2012) e Maior (2016) fazem esta afirmação e ainda complementam:

No primeiro tipo, enquadram-se casos de comprometimento físico e deficiências visuais e auditivas. O segundo lida com atraso no aprendizado, limitações na comunicação, cuidado pessoal e habilidades sociais. E o terceiro com anormalidades de ordem psicológica, como esquizofrenia. (LOPES, UEHARA, 2020, p.54).

Para serem reconhecidos como pessoas com deficiência dentro do Japão, e terem acesso aos serviços sociais que lhe são direito, é necessário elas carregarem consigo um cartão de identificação e um guia sobre deficiência, ele contém o seu nome tipo e severidade da condição, como Lopes e Uehara (2020) explanam, ao se basearem em Heyer (2000). Os autores ainda destacam que os grupos de ativistas criticam essa medida, tendo em vista o estigma existente e a vergonha nesse tipo de identificação (HEYER 2000a, apud LOPES, UEHARA, 2020).

Essa ação do governo que foi citada acima, não é a única proposta de índole discriminatória para com esse grupo no país. O governo japonês tem em seu histórico a Lei de Proteção Eugênica de 1948, tendo perdurado até 1996, como Lopes e Uehara trazem, ela autorizava a esterilização com ou sem consenso de pessoas com deficiência, e isso ocorria no âmbito da legalidade, e tinha o objetivo de “prevenir o nascimento de descendentes inferiores(...), proteger a vida e saúde da mãe (...), melhorar a qualidade da nação” (HURST, 2018, p.2, apud LOPES, UEHARA, 2020, p.55).

A partir da matéria de Hurst (2018), Lopes e Uehara (2020) ainda complementam que durante o período que a lei perdurou se teve um número aproximado de 25 mil pessoas esterilizadas, destas 16.500 foram forçadas a tal procedimento, as vítimas mais novas tinham entre 9 e 10 anos (HURST, 2018 apud LOPES, UEHARA, 2020). Também apresentam, que o Japão não foi o único país a ter um plano desse calibre, dando como exemplo a Suécia e a Alemanha, contudo o país oriental foi o único destes a não providenciar nenhuma compensação às vítimas pelos seus atos, tendo os dois anteriores se desculpado publicamente e também compensado as pessoas pela violência sofrida (McCURRY, 2018; ASAHI SHIMBUN, 2018a, apud LOPES, UEHARA, 2020).

Como apresenta Okuyama (2020, p.11, tradução nossa) "No Japão, a base teórica dos estudos sobre a deficiência se centra sobre dois modelos Principais- nomeadamente, médico e social". O modelo médico, que, "atribui as causas da deficiência às condições médicas e biológicas de um indivíduo, negligenciando o fato de que barreiras sociais e do ambiente também criam limitações para os indivíduos" (OKUYAMA, 2020, p.11, tradução nossa), ou seja, o indivíduo acaba sendo totalmente dependente, principalmente dos profissionais da saúde, e o único motivo seria as próprias condições que ele nasceu, não tendo nenhuma influência externa. Nesse modelo, a deficiência também é vista "como uma doença que tem uma causa física, e conseqüentemente pode ser curada ou ao menos tratada" (ELLIS, GOGGIN, 2015, p.21, apud OKUYAMA, 2020, p.11, tradução nossa).

Um outro ponto importante colocado pela autora, é que "Historicamente, o tratamento das pessoas com deficiência variou de ignorar sua existência até os institucionalizar, erradicá-los completamente do espaço público" (OKUYAMA, 2020, p.11, tradução nossa). No caso do Japão, isso pode ser visto a partir do processo de criação de centros residenciais, onde no país previamente o bem estar das pessoas com deficiência era uma responsabilidade privada, no caso referente a família, que resolvia tudo através do *kazoku ai* (amor familiar) (YŌDA, 1999, p.304, apud STIBBE, 2004, tradução nossa). No período após a Segunda Guerra Mundial, por volta de 1970 quando o Japão se recuperava economicamente, ocorreram muitos incidentes envolvendo pessoas com deficiência que tiveram suas vidas tiradas por seus próprios familiares, estes tinham a responsabilidade por eles, a partir destes casos e da pressão vinda dos familiares o governo japonês passou a criar instituições de cuidado, tendo objetivo de evitar mais acontecimentos desse tipo (KUGAYAMA, 2016, apud OKUYAMA, 2020; STIBBE, 2004).

A realidade que as pessoas com deficiência encontravam nessas instituições, era carregada de aversão, como discorrem Hayashi e Okuhira (2001, p.857, apud STIBBE, 2004, p.1, tradução nossa), era uma vida de "segregação e obediência, sem privacidade, as pessoas choravam quietas em suas camas enquanto toleravam... abusos diários. Stibbe (2004, p.1, tradução nossa), ao se basear em Maturaba (2001), compara esse cenário com "[...] os das vítimas da hanseníase que eram forçadas ao isolamento pela *Lei de Prevenção da Hanseníase*, revogada apenas em 1996". Tendo traços muito presentes do modelo médico, que colocava a deficiência como uma doença e desse modo, precisava ser "tratada" tendo seus "pacientes" isolados ficando aos cuidados de profissionais da saúde.

Ao se basear em Matsui et al (2011), Okuyama (2020, p.11, tradução nossa), discorre, "O modelo social da Deficiência - a ideia de que é socialmente Estruturada - veio como uma

antítese ao modelo médico”. No modelo social o foco não é mais a própria pessoa ou seu biológico, mas como Okuyama discorre:

Defensores do modelo social argumentam que a deficiência é criada por restrições sociais que afetam os deficientes, incluindo preconceito e discriminação institucional, edifícios inacessíveis, sistema de transportes inadequados, educação segregada e ambientes de força de trabalho excludentes em uma sociedade de corpos capazes. (OKUYAMA, 2020, p.12, tradução nossa).

O modelo social, em sua essência se contrapõem ao modelo médico, e foi primeiramente postulado por Oliver (1990), e Oliver e Barnes (1998), como aponta Okuyama (2020). Sobre este modelo, Oliver (1996, p.22, apud OKUYAMA, 2020, p.12, tradução nossa) disserta “É a sociedade que incapacita as pessoas com deficiência física. A incapacidade é algo imposto em cima de nossas deficiências pela forma que somos desnecessariamente excluídos e isolados da plena participação na sociedade”.

O modelo social na sociedade japonesa, começa a ganhar espaço no mesmo período que surgiram as instituições de cuidados criadas pelo governo, na mesma época surge a intensificação de grupos ativistas pelos direitos das pessoas com deficiência, influenciados pelos movimentos de direitos civis e das mulheres na década de 70 (ILEA, 2009, p.176, apud OKUYAMA, 2020).

Sobre os grupos ativistas nesta época no Japão, pode-se destacar a ação do grupo *Aoi Shiba*, contudo, como Stibbe (2004, p.1, tradução nossa) aponta:

Apesar dos sucessos do grupo ativista *Aoi Shiba* nos anos de 1960 e 1970, pessoas com deficiência que não podiam ser ‘curadas’ ou de outro modo tidas como ‘normais’ permaneceram largamente segregadas em hospitais, instituições, casas familiares ou escolas especiais.

Essas discussões apoiadas em um modelo social adquirem mais tração a partir de movimentos internacionais que pressionaram o governo japonês juntamente com os ativistas locais, podendo se destacar o Ano Internacional das Pessoas Deficientes instituído pela ONU em 1981, sendo demandado “participação total e igualdade” (ONU, 2000 apud STIBBE, 2004, p.1, tradução nossa). Também houve movimentos das próprias pessoas com deficiência juntamente com seus cuidadores, que desafiaram as autoridades médicas, na década de 1980, demandando mudanças no tratamento (KUMAGAYA, 2016, apud OKUYAMA, 2020). Essas ações contribuíram para que o governo criasse novas leis e planos de ação, assim como conselhos para fiscalizar os centros de convivência, nos anos 90 a discussão sobre deficiência

acabou atingindo um novo patamar de importância no Japão (GOTTLIEB, 2001, p.981, apud STIBBE, 2004). Sobre esse período, Stibbe ao dialogar com Mogi (1994), discorre:

No geral, a direção da mudança social no Japão tem sido se distanciar do isolamento em casas de família, da segregação em instituições, e do modelo médico, onde todos estes tornavam pessoas com deficiência impotentes, e ir em direção ao ativismo, o modelo social e o poder político que ele implica. (STIBBE, 2004, p.2, tradução nossa).

É importante aqui ressaltar que o modelo social foi revisado criticamente, as críticas feitas pelos e pelas pesquisadoras ocorreram especialmente durante o período dos anos de 1990 e de 2000 (OKUYAMA, 2020), e elas se centraram na limitação do modelo social em lidar com “as profundas dimensões sociais, culturais, corporais e empíricas da Deficiência - reveladas, por exemplo, na deficiência intelectual, doenças ou saúde mental.” (ELLIS, GOGGIN, 2015, p.23 apud OKUYAMA, 2020, p.12, tradução nossa). Estas revisões e críticas ao modelo social, não foram o fim desse tipo de abordagem, ela serviu como o pontapé inicial para vários pesquisadores e pesquisadoras, formularem abordagens mais plurais ao terem o modelo social como influência (OKUYAMA, 2020; STIBBE, 2004).

Como se pode ver através desse pequeno recorte, o estigma para com as pessoas com deficiência na sociedade japonesa, esteve presente desde elementos culturais e religiosos, como o *inga* e o *kegare*, assim como na terminologia utilizada e em medidas adotadas no governo, que se pautou muito no modelo médico. Mesmo com a inserção do modelo social na discussão da sociedade e a luta dos ativistas, o estigma e atitudes discriminatórias de pessoas e do governo ainda perduraram no país, podemos ver situações contemporâneas com traços dessas atitudes negativas, como a institucionalização das pessoas com deficiência, como Lopes e Uehara (2020) ao se basearem em Adams (2016) discorrem:

Outra tradição ainda comum é a institucionalização de deficientes. As crianças portadoras estudam em escolas especiais (*yôgo gakkô*), cada qual dedicada exclusivamente a específicos tipos de deficiências e, ao graduar, ou elas vivem em centros de reabilitação públicos e privados ou trabalham em armazéns afastados (*jusan shisetsu*) ou em empresas de bem-estar social (*fukushi kôjô*). Em suma, a condição de isolamento perdura durante suas vidas. (LOPES, UEHARA, 2020, p.56).

Um acontecimento que também pode ser reflexo desse estigma, foi o fatídico episódio no centro residencial *Tsukui Yamayuri En* na cidade de Sagami-hara, na província de Kanagawa no Japão. Ocorreu na noite do dia 26 de julho de 2016, um ex-funcionário chamado Uematsu Satoshi invadiu o local, que era para pessoas com deficiência, amarrou os funcionários

presentes em serviço, e assassinou 19 residentes de idades que variavam dos 18 aos 60, e como é apresentado na reportagem, ao ter sua foto tirada na viatura, Uematsu estava sorrindo e ao chegar na estação de polícia, ele não apresentava nenhum tipo de remorso pelo seu crime (JAPAN TIMES, 2016c, apud OKUYAMA, 2020).

Ao serem feitas investigações sobre Uematsu, foi descoberto meses antes do incidente, o fato dele ter enviado uma carta a políticos que continha a seguinte mensagem: “Meu objetivo é um mundo em que deficientes muito debilitados possam passar pela eutanásia, com o consentimento de seus responsáveis, se eles forem incapazes de viverem em suas casas e serem ativos na sociedade” (BBC, 2016, apud OKUYAMA, 2020, p.24, tradução nossa). Em uma de suas redes sociais, ele postou sua mensagem final antes do ato, na postagem continha uma mensagem pedindo a paz mundial e glorificando o Japão, onde escreveu em inglês “*Beautiful Japan!*” (RICH, 2016, apud OKUYAMA, 2020).

Esse fatídico acontecimento além de ser um reflexo do estigma presente na sociedade, demonstra como uma pessoa pode se sentir na legitimidade de ser preconceituosa e negar a vida de outros seres humanos, apenas por serem diferentes. Se não há um posicionamento perante essas questões, o preconceito e o estigma continuam a ser reforçados como a “realidade” ou “norma”, e as pessoas os reproduzem como a verdade que deve ser seguida. Ressaltamos aqui a importância de uma educação que reconheça, respeite e acolha a diversidade como parte da humanidade, possibilitando um reforço a um comportamento de inclusão ao invés da exclusão.

Após ser apresentado esses acontecimentos, assim como um pouco da realidade das pessoas com deficiência na sociedade japonesa e os estigmas presentes nela, vamos agora debater um pouco sobre a representatividade delas na mídia japonesa, aqui daremos enfoque a mídias que conseguimos encontrar na literatura e se aproximam do nosso objeto de estudo neste trabalho, o animê.

Stibbe (2004) em seu artigo sobre a retratação de pessoas com deficiência, relações de poder e gênero na televisão japonesa, ao dialogar com Hayashi e Okuhira (2001, p.861) discorre que “Antes de 1990 a invisibilidade das pessoas com deficiência dentro da sociedade japonesa estava em paralelo com sua invisibilidade na televisão. A população de 6 milhões de deficientes foi marginalizada como uma ‘existência que não deveria existir’” (STIBBE, 2004, p.2, tradução nossa)

Stibbe (2004) também argumenta que apesar de mais provável as pessoas com deficiência aparecerem nesta época em programas especiais com baixo investimento e em horários com pouca audiência, notou-se, na contramão, um repentino aumento de personagens com deficiência na ficção, em particular nos *doramas* (drama), uma espécie de telenovela de

bastante alcance no Japão. Além disso, é importante destacar que esses personagens eram normalmente interpretados por atores “sem-deficiência” (STIBBE, 2004). Essa situação passa uma ideia de que atores e atrizes com deficiência não conseguem representar a si mesmos e suas histórias, o que é um reflexo do ideário de incapacidade ligado as pessoas com deficiência.

Dentro dos *doramas*, Stibbe (2004) discorre que os personagens com deficiência apareceram primeiramente em 1993 e 1994, contudo eram personagens secundários, e foi no ano de 1995 que se teve uma personagem com deficiência como protagonista, foi na obra *Hoshi no Kinka* (Moeda dos Céus, em uma tradução simples), ela é uma história de romance com Aya, uma enfermeira surda apaixonada por um médico. O autor também diz que por conta de sua grande popularidade, um outro *dorama* estreou no mesmo ano com um tema similar, tendo como protagonista um homem surdo, e personagens surdos acabaram se tornando um tema recorrente nessa mídia nos anos seguintes (STIBBE, 2004).

Uma outra obra também foi destacada por ter tido uma imensa popularidade não só no Japão, mas também em outros países do leste asiático, foi *Byūtifuru Raifu* (Vida Bela) de 2000, uma história de romance entre uma cadeirante e um cabeleireiro, interpretado por um artista de alto nível de popularidade no país. Stibbe (2004) ao se basear em Sugimoto (2001), discorre a partir da autora, que os *doramas* tiveram grande impacto na sociedade japonesa, deram visibilidade a conceitos já existentes e que não tinham sido debatidos, além do grande aumento no estudo da língua de sinais no país, e na venda de dicionários sobre a língua de sinais que nos últimos 10 anos tinham sido vendidas 20.000 cópias, e repentinamente 8.000 dicionários foram vendidos em um período de 6 semanas (STIBBE, 2004).

Por conta dessa realidade imposta às pessoas com deficiência no Japão, elas sofrem uma profunda segregação, como foi apresentado anteriormente. Stibbe (2004) argumenta que para muitas pessoas do país a única experiência delas com a “deficiência” é através das retratações na televisão, e por isso esse veículo tem um papel importante na “construção” do conceito de deficiência dentro da sociedade japonesa. Conseqüentemente o autor postula: “[...] dada a posição central da televisão japonesa na construção social da deficiência no Japão, é importante questionar até que ponto os dramas apoiam a agenda do ativismo da deficiência e até que ponto eles podem estar reforçando a resistência às mudanças sociais” (STIBBE, 2004, p.3, tradução nossa).

Desse modo o autor acaba analisando os principais *doramas* que continham personagens com deficiência, o recorte foi obras lançadas no período de 1990 a 2002, dando um total de 13 obras. Em sua análise primária o autor disserta que as representações nos *doramas* acabaram não indo de encontro, com muitas das imagens negativas sobre pessoas com deficiência

presentes em séries e filmes do Ocidente, que pesquisadores como Klobas (1988, apud STIBBE, 2004) identificaram, e sobre essas imagens, Stibbe (2004, p.3, tradução nossa) afirma que na mídia japonesa, as pessoas com deficiência não são retratadas como “loucas” (NORDEN, 1994, apud STIBBE, 2004), ou como “más e cruéis” (CAMPBELL, HOEM, 2001, apud STIBBE, 2004) e não existe “medo e ódio” (LONGMORE, 2005, apud STIBBE, 2004) para com as pessoas com deficiência (STIBBE, 2004).

Ao continuar sua análise, Stibbe (2004) propõe que ela seja feita tentando verificar traços dos modelos médico e social dentro da mídia em questão. Nos doramas, ele discorre que em todos se teve uma tendência na maneira de retratar as personagens com deficiência, elas foram colocadas como fatídicas vítimas isoladas, tinham pouco contato com seus pares e nenhum contato com grupos de empoderamento, o oposto do que estava ocorrendo na realidade, onde as pessoas com deficiência tinham abraçado o modelo social e se uniam para ações políticas (STIBBE, 2004).

No modelo social como vimos anteriormente, o que incapacita as pessoas com deficiência são as barreiras sociais e físicas, nele o ativismo pela causa dessas pessoas deve trabalhar para remoção destas, como também afirma Stibbe (2004). O autor postula o fato de nos *doramas* aparecem representações nessa linha, contudo o mais longe que elas vão é mostrar ao público a existência dessas barreiras, pois, as personagens com deficiência perante por exemplo, as barreiras físicas se mostram passivas e aceitam essa realidade ao invés de questionar e se posicionarem com uma consciência política na questão da acessibilidade. Nas barreiras sociais, se é destacado o preconceito com o romance entre pessoas com deficiência e “sem deficiência”, também não é mostrada uma “solução” pois nos *doramas* não se tem um final feliz, no qual o romance entre essas pessoas é concretizado, a barreira social sempre é predominante, o atrito da tentativa nunca quebra a barreira (STIBBE, 2004), e como o autor também afirma, nessa mídia “A imutabilidade da barreira é portanto pressuposta, apresentada como um fato garantido na sociedade japonesa, sem quase nenhuma dica de como ela poderia ser superada” (STIBBE, 2004, p.4, tradução nossa).

Stibbe (2004) sobre o modelo social conclui que, mesmo a maioria dos *doramas* mostrando as barreiras a partir do modelo social, os *doramas* são produzidos de um modo que “evita firmemente a conclusão de que a sociedade pode, muito menos deveria, mudar.” (2004, p.4). Conseqüentemente, se a sociedade não tem o preparo para mudar, então são os indivíduos, neste caso as pessoas com deficiência, que devem sofrer a mudança, com isso o modelo médico ganha espaço na narrativa, Stibbe (2004) nesse ponto coloca o modelo médico junto com o individual, e argumenta:

Existem várias maneiras de acordo com o modelo médico, em que indivíduos podem mudar para alcançar uma vida mais ‘normal’: a) sendo curados; b) suportando estoicamente as desvantagens causadas pelas barreiras; c) batalhando para superar as barreiras; d) através do ajustamento psicológico a deficiência ou; e) submetendo-se a proteção de uma pessoa não deficiente. (STIBBE, 2004, p.4, tradução nossa)

Quanto a esses aspectos do modelo médico, Stibbe (2004), afirma que todos eles estão presentes nos *doramas* com personagens com deficiência. Um dos exemplos dados pelo autor é a presença do *gaman*, visto anteriormente também por Valentine (2001, p.711), ele é um substantivo que traz uma conotação de “tolerar, aguentar uma situação ruim sem reclamar”. Como o autor discorre, os *doramas* retratam o *gaman* como uma virtude de personagens com deficiência, desse modo estariam reforçando o modelo médico, por sugerirem que a solução para as pessoas com deficiência seria tolerarem as barreiras em silêncio e não reclamarem, ao invés de tentar removê-las através de ações políticas. Ele também afirma que até certo ponto, todos os personagens com deficiência nos *doramas* apresentam o *gaman* como característica (STIBBE, 2004).

Como foi apontado pelo autor, muitos dos aspectos do modelo médico/individual, como a cura, persistência individual, proteção e outros, estão presentes nos *doramas* analisados, e até quando se tinha elementos do modelo social, as barreiras não podiam ser transpostas, eram apenas apresentadas a quem assistia e tomadas como imutáveis. Um outro elemento apresentado pelo autor é a relação de gênero, a maioria dos aspectos do modelo médico/individual apareciam ligados à imagem da mulher que sempre aparecia como submissa (STIBBE, 2004).

Stibbe ainda aponta, que mesmo havendo exceções por conta de serem mídias produzidas por várias pessoas diferentes, “[...] é difícil evitar a conclusão de que os dramas refletem e potencialmente reproduzem desigualdades tradicionais: não sendo uma resposta positiva às pautas do ativismo da deficiência, mas uma reação contra elas.” (2004, p.8, tradução nossa). Com essa conclusão, ele afirmou que esse tipo de mídia foi ao contrário das ações sociais pela igualdade e direitos, as quais vinham ocorrendo na sociedade japonesa, assim ponderamos que essas retratações podem ter vindo a contribuir para uma imagem discriminatória e estigmatizada das pessoas com deficiência no país.

Okuyama (2020) apresenta em seu livro sobre a retratação da deficiência nos mangás, alguns trabalhos que abordaram a questão. A autora ao se basear na pesquisa de Gottlieb (2006, apud OKUYAMA, 2020), apresenta que a linguagem discriminatória ainda era utilizada para

se referir a pessoas com deficiência em mangás nos anos de 1970 e 1980, e não havia nenhum tipo de punição em termos legais ou críticas do público enquanto a isso, e quando pessoas paraplégicas eram retratadas nos mangás, normalmente se dava como um objeto de dó e pena. Okuyama (2020) ao dialogar com Nagai (1998), discorre que também era comum algumas das representações serem enganosas e tendenciosas, ela postula ainda, que houve uma mudança no modo de se representar as pessoas com deficiência nos mangás, recentemente essa minoria passou a ser retratadas de uma maneira relativamente realista e positiva (OKUYAMA, 2020).

O trabalho de Kawai e Ikenaga (2015 apud OKUYAMA, 2020) também é citado por Okuyama (2020), ela nos apresenta que ao analisarem 53 obras de mangás diferentes os autores encontraram alguns padrões de retratação que aparecem nas mídias. Um destes padrões, é a deficiência ser “obtida” pelas personagens após elas já terem crescido, outro padrão é o da “obtenção” da deficiência coincidir com outras crises na vida das personagens, sendo dado de exemplo a perda de uma pessoa querida, ou traumas emocionais que acontecem em conjunto com a “obtenção” da deficiência (OKUYAMA, 2020).

Okuyama (2020) apresenta um outro padrão identificado pelos autores, o dos personagens com deficiência serem retratados como pessoas que perseveram e transpõem uma série de obstáculos, além de conseguirem sucesso em suas vidas devido ou apesar de suas deficiências. Assim como protagonistas com deficiência desenvolverem superpoderes ou habilidades ao “adquirirem” a deficiência, enquanto outros são retratados como super heróis (OKUYAMA, 2020). Ao analisar a obra de Kawai e Ikenaga (2015 apud OKUYAMA, 2020) sobre a retratação das pessoas com deficiência nos mangás, Okuyama aponta:

[...] apesar de muitos títulos retratarem a deficiência, esse gênero não foi utilizado no Japão para *shōgai rikai kyōiku* (educação para compreensão das necessidades especiais), muitas vezes por conta das representações estereotipadas ou imprecisas, ou até mesmo imagens completamente negativas, de pessoas com deficiência que não são tão incomuns nas representações dos mangás. (OKUYAMA, 2020, p.29, tradução nossa).

Como apresentado, às pessoas com deficiência quando são retratadas nos mangás, tendem a ser discriminadas e estigmatizadas, contudo, como postula Okuyama (2020), contemporaneamente há uma mudança nessa retratação, a autora após analisar 15 obras, como também entrevistar diversos autores e editores de mangás discorre “Eu posso assegurar que a atual indústria de mangás aumentou sua consciência sobre seu passado problemático.” (OKUYAMA, 2020, p.152, tradução nossa). A autora ainda comenta, o fato de existir a presença dessas narrativas com representações realistas, em uma mídia com um histórico

negativo, que detém o poder de entreter e um grande alcance é revigorante, assim como o aumento da visibilidade midiática das pautas da deficiência no Japão (OKUYAMA, 2020).

É relevante aqui evidenciar que Okuyama (2020), tem em seu trabalho, a proposição de mangás como possíveis agentes de mudança social, e para isso a autora adota critérios para a seleção das obras a serem analisadas, sendo alguns deles: a) a personagem com deficiência deve ser a protagonista ou principal coadjuvante na história; b) essa personagem não possa ser retratada dentro do modelo *supercrip*, pois é necessária a retração de pessoas com deficiência comuns, não como algo “super” e fora do comum; c) a história deve ter a intenção de ser informativa, sobre a deficiência apresentada, e proporcionar, ou ao menos tentar, uma descrição realista.

A autora ao discorrer sobre essa escolha, ressalta a situação de não ser possível esperar de todos os mangás que apresentem personagens com deficiência, a possibilidade de serem agentes de mudança, apenas obras cuidadosamente escolhidas podem contribuir para tornar a cultura escolar e do trabalho mais inclusivas para pessoas com diferenças (OKUYAMA, 2020).

Nossas duas referências sobre a representação das pessoas com deficiência no Japão, foram Stibbe (2004) e Okuyama (2020), os dois tiveram conclusões divergentes sobre a questão da retratação, mesmo trazendo colocações convergentes, sobre a realidade na sociedade japonesa para com essas pessoas. Importante ressaltar o fato dessas pesquisas terem um recorte temporal diferente, e ambas analisaram mídias distintas, mas que estão presentes dentro da cultura pop japonesa. Os recortes temporais distintos, podem vir a ser um indicativo de que mudanças estão ocorrendo na maneira de se retratar pessoas com deficiência na mídia, mesmo levando em consideração mídias diferentes.

Com base nessa constatação, iremos verificar mais adiante, como estão colocadas as obras produzidas, mangás e animês, para a publicidade das Paralímpiadas de Tóquio 2020, se elas irão apresentar alguns dos conceitos vistos anteriormente, como também se irão se aproximar de retratações que ocorreram no início do *boom* como trouxe Stibbe (2004), ou de algumas representações contemporâneas que têm a possibilidade de serem utilizadas como agentes de mudança e visibilidade, como Okuyama (2020) postulou.

### 2.3 A IMPORTÂNCIA DOS ANIMÊS E MANGÁS PARA O CONTEXTO JAPONÊS E MUNDIAL

Neste trabalho, iremos ter um foco maior nos animês por conta de ser o objeto principal a ser analisado nesta pesquisa, mesmo o mangá tendo raízes mais profundas na cultura japonesa.

Contudo, isso não chega a ser uma grande questão pois o animê e o mangá muitas vezes são tidos como mídias “irmãs”, uma vez que existe um grande vínculo entre essas duas mídias. O fato de que a maioria dos enredos presentes nos animês serem baseados em histórias de mangás já existentes, foi um dos fatores determinantes para estas duas mídias se interligarem, sendo intensificado por conta da ascensão televisiva no Japão, e que hoje em dia, como discorre Brito (2013, p. 67) vivem em “um processo de retroalimentação, onde as transformações e a dinâmica de consumo e circulação dos animês influi diretamente na indústria de mangás e vice versa”. Ainda que o animê e o mangá sejam mídias distintas, elas compartilham muito em comum, seja por conta de terem estéticas semelhantes ou por compartilharem uma herança cultural em comum, no caso os *kibyoshi* que são livros ilustrados e *ukiyo-e* que é um tipo de xilogravura japonesa (NAPIER, 2001).

O termo animê no ocidente, é utilizado para se referir a animação japonesa com seu estilo técnico e visual distinto, e é o nome pelo qual ela se tornou conhecida mundialmente. Contudo, no Japão como coloca Sato (2005, p.31) “Até a ocupação norte-americana, os desenhos animados no Japão eram em geral chamados de *dōga* (‘imagens em movimento’)”. A autora destaca que essa também servia para se referir aos filmes live-action, e que não havia uma palavra específica para animação. Por conta da influência da língua dos norte-americanos, surgiram novas expressões que se originaram do inglês, é daí que surge o termo animê que, segundo a autora é proveniente do inglês *animation*, e passa a ser utilizado como sinônimo de desenhos animados. Cristiane Sato ainda afirma que:

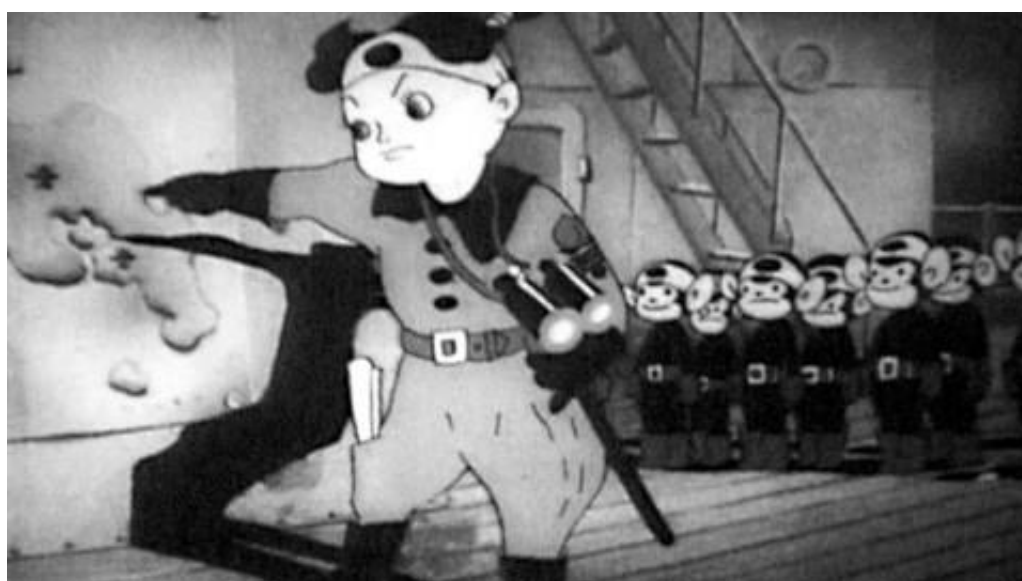
Com a difusão de produções de animações japonesas no exterior a partir da década de 1980, a palavra ‘animê’ virou sinônimo de animação com a estética e a técnica desenvolvida pelos japoneses, embora no Japão ela signifique todo e qualquer tipo de desenho animado, japonês ou não. (SATO, 2005, p.32).

A animação no Japão pode ser dividida em dois períodos, um pré e outro pós Segunda Guerra Mundial. No primeiro período os japoneses tiveram seu primeiro contato com a animação por volta de 1910, através das telas dos cinemas com desenhos animados vindos dos Estados Unidos. A partir desses desenhos, desenhistas japoneses passaram a explorar os curtas metragens, em 1917 Seitaro Kitayama produziu *Saru Kani Kassen* (“A luta entre o caranguejo e o macaco”), essa e outras primeiras animações eram baseadas em fábulas infantis japonesas (SATO, 2005). A autora também destaca dois pontos que tiveram grande influência nas características dos desenhos animados produzidos ao longo do século XX no país, que são a

constante busca por redução de custos e a limitação de recursos materiais e financeiros no Japão” (SATO, 2005, p.30).

No Japão, o período de ditadura militar, que teve início na década de 1930 e que perdurou até o fim da Segunda Guerra Mundial, influenciou todos os aspectos da vida cotidiana. No caso da animação e do cinema, ambos foram utilizados com um caráter educacional militar e de propaganda militarista. Desse modo os estúdios de cinema e de animação ficaram sobre o controle do governo militar, que passou a financiar produções de caráter propagandista, além de censurar o resto das produções, as propagandas eram feitas a partir de produções já existentes, que eram adaptadas a esse tipo de discurso (SATO, 2005). Sato (2005) ainda discorre que, mesmo com a censura sobre a liberdade de expressão, esse período foi caracterizado por uma grande evolução técnica na animação japonesa, por conta do grande investimento do governo que apostava nas propagandas militaristas.

**Figura 01:** Cena de *Momotarō: Umi no Shinpei (Momotaro Sacred Sailors)*, animê feito como propaganda para a Segunda Guerra Mundial, sendo lançado em abril de 1945.



**Fonte:** *Momotarō: Umi no Shinpei*, Shōchiku Dōga Kenkyūjo, 1945.

O segundo período, referente após a Segunda Guerra Mundial, é marcado por um ciclo de reorganização do país que necessitava reestruturar sua economia e política. Consequentemente esse período instável acaba atingindo a animação e o cinema japonês, os quais foram muito afetados por conta das matérias primas serem importadas a um custo muito alto, tornando as produções impraticáveis (BRITO, 2013). A ocupação dos norte-americanos

após a guerra teve muita influência na organização social e cultural dos japoneses. Nesse período houve grande perda das produções lançadas nos anos anteriores pelo cunho militarista e propagandista dessas produções. Sato (2005), ainda destaca que mais da metade das obras foram analisadas e condenadas à destruição, dos muitos desenhos feitos nessa época se resta somente poucas ilustrações ou relatos.

A produção dos animês foi se reerguer no final de 1950, como salienta Brito (2013, p.75) quando o país se “encontrava numa situação econômica mais equilibrada e a crescente classe média japonesa se mostrava ansiosa em obter novos produtos e utilitários, aquecendo a atividade industrial e o comércio”. A produção que dá o início desse novo estágio é *Hakujaden* (A lenda da serpente branca), que foi o primeiro longa-metragem em cores deste período após a guerra, produzido pelo estúdio Toei Dōga em 1958, que é o atual Toei Animation um dos maiores produtores de animês da indústria (BRITO, 2013; SATO, 2005; NAPIER, 2001).

**Figura 02:** Cena de *Hakujaden*.



**Fonte:** *Hakujaden*, Toei, 1958.

O grande marco para a indústria dos animês e mangás, ou melhor dizendo, a maior influência foi sem dúvidas Osamu Tezuka que é denominado como ‘*mangá no kamisama*’(‘deus dos quadrinhos’), sendo considerado um divisor de águas nas duas mídias, como apresenta Sato (2005, p.33). Tezuka que se formou em medicina em 1952 pela Faculdade de Medicina de Osaka, tinha o sonho de se tornar um animador, contudo encontrou grandes dificuldades inicialmente por conta dos estudos e da condição financeira. Todavia, continuou a

carreira de desenhista e acabou revolucionando a indústria de mangás ao trazer a mídia técnicas copiadas do cinema, sendo seu primeiro sucesso *Shin Takarajima* (“A nova ilha do tesouro”), lançado em 1947 e que vendeu 500 mil cópias na época (SATO, 2005).

Após *Shin Takarajima*, o autor lançou várias obras em sequência, muitas no formato de *akahon* (livro vermelho), que era um tipo de produção que visava o custo mais baixo possível, mesmo formato de seu primeiro mangá, acabou sendo lançado mais de 36 *akahons* entre 1947 a 1953 e também outros mangás em revistas mensais. Tendo um ritmo de trabalho muito intenso, Tezuka acabou fazendo com que outros desenhistas e editoras que eram concorrência, aumentassem também seus ritmos, ocasionando um crescimento ainda maior na emergente indústria (BRITO, 2013).

Osamu Tezuka chega na animação em 1959, onde co-dirigiu e produziu o roteiro para um longa-metragem para o estúdio Toei Animation, após essa experiência ele acaba fundando seu próprio estúdio o Mushi Production em 1961. Foi nesse estúdio que produziu e lançou na televisão o que pode ser considerado a primeira série de animê da TV japonesa, *Tetsuwan Atomu* (*Atom Boy*) em 1963. A série foi baseada no mangá em publicação na época, que foi criado por ele em 1952. *Tetsuwan Atomu* foi exibido semanalmente durante 3 anos, foi o precursor da indústria de animação na TV japonesa, que apenas cresceu exponencialmente após a sua estreia (SATO, 2005).

**Figura 03:** Cena de *Tetsuwan Atomu*.



**Fonte:** *Tetsuwan Atomu*, Mushi Production, 1962.

O animê e o mangá, tiveram um grande crescimento e impacto cultural após a Segunda Guerra Mundial, começaram a se estabelecer como grandes expoentes da emergente cultura

pop japonesa na época, alavancada pelo crescente movimento de consumo que era tanto apoiado pelo governo para alimentar a economia, como também um reflexo do lazer que estava em evidência por conta da grande crescente de industrialização no país. Sendo o animê o maior representante mundial da cultura pop japonesa, ele acaba permitindo que os outros produtos do pop japonês, como o próprio mangá, os *games*, produções musicais, assim como as manifestações culturais tradicionais tenham maior visibilidade ao redor do globo (BRITO, 2013). Entendendo-se aqui como cultura pop, o que Cristiane Sato afirma:

um fenômeno de produção industrial de ícones e referências que se tornam comuns a um povo através da mídia. Não se trata apenas de veiculação. A mídia é utilizada como suporte e também como ferramenta de produção desses produtos culturais os quais divulga. (SATO, 2007, apud BRITO, 2013, p.46).

Assim como para Sato (2007 apud BRITO, 2013), Luyten (2005) defende que para algo ser identificado como pop ele deve se tornar popular, no sentido de ser disseminado e propagado, além de ser consumido. A autora ainda coloca que:

A cultura pop é um poderoso reflexo da sociedade na qual vivemos e não se restringe somente ao aspecto estético, mas desempenha um papel importante atingindo da mesma maneira todas as pessoas em sentido cultural mais amplo. (LUYTEN, 2005, p.7).

Desse modo, a cultura pop tem como característica o fato de ser propagada na sociedade, por estar muito presente no cotidiano e ser muito consumida por toda a população, é por consequência popular e tem seus reflexos na sociedade que a consome. No caso da cultura pop japonesa, em específico do animê, como afirma Napier (2001, p.7, tradução nossa) “Diferentemente dos *cartoons* no ocidente, no Japão o animê é um fenômeno verdadeiramente dominante no pop cultural”. Essa dominância se expressa no sucesso comercial dos animês e de seus produtos relacionados, como música e *merchandises*, mercado que foi estimado em 2.74 trilhões de ienes, valor maior que 20 bilhões de dólares, em 2022 pela Associação de Animações Japonesas (*The Association of Japanese Animations/ AJA*), em seu relatório de 2023.

Sucesso esse que é expresso não só nas telas de televisão, ou nos serviços de streaming, o animê ainda detém enorme relevância nas telas de cinema, que foi onde tudo começou, as maiores bilheterias do cinema japonês de todos os tempos, em seu top 10 conta com 6 animês, dois deles estando na primeira e na segunda colocação, desbancando sucessos de bilheteria do cinema mundial.

**Tabela 1:** As 10 maiores bilheterias do cinema japonês, estando os animês em negrito.

Nome da obra	Colocação no ranking de maior bilheteria	Tamanho da bilheteria em ienes	Ano de lançamento
<b>Demon Slayer - Mugen Train: O Filme</b>	1°	404,3 milhões	2020
<b>A Viagem de Chihiro</b>	2°	316,8 milhões	2001
Titanic	3°	277,7 milhões	1997
Frozen - Uma Aventura Congelante	4°	255 milhões	2014
<b>Your Name</b>	5°	251,7 milhões	2016
Harry Potter e a Pedra Filosofal	6°	203 milhões	2001
<b>Princesa Mononoke</b>	7°	201,8 milhões	1997
<b>One Piece Film: Red</b>	8°	197,1 milhões	2022
<b>O Castelo Animado</b>	9°	196 milhões	2004
Bayside Shakedown 2	10°	173,5 milhões	2003

Fonte: <http://www.kogyotsushin.com/archives/alltime/>

Elaborado pelo autor

Dois grandes fatores que levaram a ascensão do animê até se tornar um grande elemento da cultura pop japonesa, foram o declínio da produção de filmes live-action no país juntamente com a popularização do aparelho de televisão. Susan Napier postula que o animê:

Por um longo período era ofuscado pelo esplêndido cinema live-action japonês e existia apenas como uma razoável alternativa secundária e amplamente direcionada ao público infantil. Até certo ponto a ascensão da animação no Japão está em uma relação inversa com o declínio da indústria japonesa de filmes, que, nas décadas de 50 e 60, era uma das maiores do mundo (NAPIER, 2001, p.16, tradução nossa).

Nesse mesmo período os aparelhos de televisão no Japão, tiveram um estrondoso aumento de fabricação, alavancados pela política nacional de produção e consumo, que entre os anos de 1957 a 1959 passou de 613 mil aparelhos/ano para 2,8 milhões, o que fez com que na década de 70 o aparelho televisivo, que já reproduzia imagens em cores, se tornasse um bem de massa (BRITO, 2013). Como a autora afirma, esse período coincidiu com o período de estreia e popularização dos animês na programação televisiva. Fator que foi intensificado pelas condições do ambiente que a população japonesa vivia na época, as cidades se encontravam com grandes taxas de poluição, ocasionadas pela grande atividade industrial no país, que ainda estava em crescimento econômico, o que levava a população a evitar a exposição às ruas poluídas (BRITO, 2013). Consequentemente:

Neste cenário, as atividades de lazer que podiam ser desfrutadas em ambientes fechados demonstraram grande apelo, ajudando a consolidar um forte mercado de entretenimento midiático ancorado sobretudo nos mangás (quadrinhos japoneses), animês, cinema e programas televisivos. (BRITO, 2013, p.60).

Um outro importante aspecto para o sucesso dos animês e mangás tanto no Japão como mundialmente, é a maneira que eles abordam diferentes temas, e conseguem abranger uma enorme gama de consumidores das mais variadas etapas da vida. Brito (2013) discorre, dizendo que as duas mídias:

[...] são majoritariamente divididas em relação ao público-alvo, denominado "demografia". Neste esquema, as produções são divididas de acordo com o indicador demográfico. Os critérios de segmentação são o sexo (feminino e masculino, exceto para os infantis que usualmente não fazem essa distinção), o gênero (terror, comédia, ficção, fantasia, erótico, etc.) e a idade (criança, jovem, adulto). Muitas combinações são possíveis entre esses três recortes básicos e o resultado é uma variedade imensa de temáticas e produções dentro de cada demografia. (BRITO, 2013, p. 95).

As histórias retratadas têm um objetivo em específico, dependendo do público que se tem como alvo, a demografia, esse fator juntamente com a estrutura serializada, uma sequência narrativa que engaja o consumidor, contribuiu para o sucesso dessas mídias que acabaram se difundindo na sociedade japonesa e de outros países do globo. Essa particularidade é o que

coloca o animê como distinto das outras animações do ocidente, o qual muitas vezes foi comparado com as do estúdio Disney, sendo que no Japão as animações sempre retrataram temas para além dos que os *Cartoons* trabalharam, tendo uma maior proximidade com o cinema *live-action* (BRITO, 2013; NAPIER, 2001). Brito ainda postula que:

[...] assim como existem filmes de guerra, dramas, romances (homossexuais, heterossexuais, etc.), terror, infantis, históricos, educativos, ação, ficção científica, eróticos, pornográficos, também existe espaço adequado a todas essas temáticas no mercado de animês e mesmo para a combinação delas dentro de uma mesma história (BRITO, 2013, p. 96).

A exportação dos animês para fora do Japão já ocorria desde *Tetsuwan Atomu* de Tezuka, que foi exportado dois anos depois da sua estreia na TV, em 1966 (SATO, 2005). Muitas foram as obras que tiveram um sucesso comercial fora do Japão, seja nas telas do cinema como *Mononoke Hime* (Princesa Mononoke) e *Akira*, como também nas televisões com *Dragon Ball* e *Naruto*. Tanto nelas como nos jogos com *Pokémon* e *Yu-Gi-Oh!* ajudaram a estabelecer esse mercado que cresce desde os anos 2000. Atualmente esse mercado é avaliado em 1.31 trilhões de ienes, valor que chega a quase 10 bilhões de dólares, segundo a AJA, e tem um alcance a 87,2% da população mundial, onde os animês e os filmes animados japoneses estão sendo exibidos em 112 países do mundo, segundo FinNode (apud Brito, 2013).

**Figura 04:** Poster de *Demon Slayer - Mugen Train: O Filme*, o filme de animação com maior bilheteria no Japão, e sucesso mundial, foi exibido nos cinemas do Brasil em 2021.



**Fonte:** *Demon Slayer - Mugen Train: O Filme*, Ufotable, 2020.

Esse apelo da cultura pop japonesa, que tem como um de seus reflexos o seu enorme valor de mercado e sua popularidade, detém em seu sucesso o apoio do governo japonês que lançou como estratégia o projeto *Cool Japan*, concretizado em 2012 pelo Ministério da Economia, Comércio e Indústria (METI). Esse projeto visa a exportação em massa da cultura pop do país, em especial os animês, mangás, jogos e música além de outros elementos culturais tradicionais. A busca por uma maior visibilidade cultural no exterior, tinha como motivo um aumento da receita e da geração de empregos no país, que vinha de uma recente recuperação da sua maior crise econômica desde o pós guerra em 1945 (BRITO, 2013). Douglas McGray (2002) foi o primeiro a destacar o Japão como emergente potência cultural, sendo o pioneiro nessa discussão em sua matéria *Japan's Gross National Cool*, que veio a originar o termo *Cool Japan*, o qual foi aderido no discurso de vários campos do país, além de relacionar esse fenômeno com o conceito de *Soft Power* (BRITO, 2013; NAKAMURA, 2018; LAM, 2007).

Conceito esse que vem de Joseph Nye (2004, p.5, tradução nossa) que afirma que é “fazer os outros quererem os resultados que você deseja”, e não por meio de coerção, característica essa do *Hard Power*, mas sim da cooptação. O autor destaca ainda que o *Soft Power* é mais que uma influência ou persuasão, é a capacidade de gerar atração, essa que geralmente leva ao consentimento (NYE, 2004). Sobre esse conceito Brito (2013, p.116) postula que “Soft power é a habilidade de conseguir os resultados desejados através do manejo de fontes de atração, sendo elas, no caso do Estado, as políticas externas, os valores políticos e a cultura”. Desse modo, sendo a produção cultural uma fonte de atração do *Soft Power*, o Japão através desse projeto acabou estabelecendo sua cultura pop e tradicional como um *Soft Power* (BRITO, 2013; NAKAMURA, 2018; LAM, 2007), que é consumido e está presente por vários países do mundo.

Visto a tamanha popularidade dos animês e também dos mangás, assim como suas características de roteiro e produção, elas se apresentam como mídias com grande poder de atração e de cativação, que até foram utilizadas pelo Estado Japonês, que se beneficiou delas para garantir benefícios políticos, culturais e econômicos (BRITO, 2013). Elas podem ser utilizadas com objetivos bem específicos, como já vieram sendo, como por exemplo, para fomentar o turismo no país e até como ferramentas na educação, desse modo o animê e o mangá também foram utilizados como meio de propaganda de eventos, onde aqui nos atentaremos aos produzidos as Paralimpíadas, como veremos nos próximos capítulos.

### 2.3.1 CONTEXTO DA PRODUÇÃO DE ANIMÊS E MANGÁS PROMOCIONAIS PARA A PARALIMPIÁDA DE 2020.

Neste capítulo, iremos apresentar as obras produzidas como propaganda da Paralimpíada de Tóquio, além de contextualizar as suas produções, apresentando suas premissas, formato de distribuição e pessoas envolvidas em suas criações. Três produções podem ser identificadas como propaganda direta das Paralimpíadas, sendo elas: *Ani X Para*; *Breakers*; e *Paralympic Jump*. Veremos a seguir, sobre as duas últimas, *Ani X Para*, terá seu próprio capítulo onde nos aprofundaremos na obra, visto que é o nosso objeto a ser analisado neste trabalho.

A NHK é a única emissora pública do Japão, ela esteve encarregada da cobertura dos jogos Paralímpicos de Tóquio 2020, e foi a produtora de *Ani X Para* e *Breakers*, ambos servindo como propaganda para o evento. *Breakers* é um animê lançado de 7 de janeiro a 26 de maio de 2020, a obra contou com um total de 16 episódios que eram lançados semanalmente, e transmitidos no canal digital da emissora em um programa educacional. *Breakers* tem a seguinte sinopse:

Os seres humanos têm o poder de liberar seu potencial sob variadas condições. Uma pessoa que segue em frente quebrando a parede chamada limite... É isso que é um paratleta. A entusiasmante história de garotos e garotas que após conhecerem e receberem dicas de Ren Narita, um cientista esportivo pouco ortodoxo, abrem a "Porta do Potencial" como paratletas e, assim, desenvolvem-se. Quatro histórias: "Basquete em cadeira de rodas", "Atletismo Paralímpico-salto em altura", "Goalball", "Natação Paralímpica". (NHK, 2020, tradução nossa).

A obra é dividida em quatro histórias, com quatro episódios de 9 minutos para cada uma, o/a protagonista a partir do encontro com o cientista do esporte Ren Narita, passa a ter contato com um determinado esporte e o treina, a narrativa segue a partir desse padrão para cada personagem. No último episódio de cada história é mostrado qual foi o/a atleta do Japão que serviu de inspiração para o/a protagonista, uma pequena entrevista é realizada com cada atleta onde contam sobre suas experiências com o esporte, dificuldades encontradas e expectativas.

**Figura 05:** Imagem promocional do animê, revelando seus personagens principais.



**Fonte:** <https://www6.nhk.or.jp/anime/program/detail.html?i=breakers>

Na história do Basquete em cadeira de rodas, o atleta escolhido foi Chōkai Renshi, ele participou das Paralimpíadas do Rio 2016 tendo 17 anos na época, e acabou ganhando a medalha de prata em Tóquio 2020. O atleta que serviu como modelo para o salto em altura, foi Suzuki Tōru que é bem experiente já tendo participado de cinco Paralimpíadas.

**Figura 06:** Entrevista de Chōkai Renshi no episódio 4 do animê.



**Fonte:** *Breakers*, NHK, 2020.

**Figura 07:** Suzuki Tōru em sua entrevista, no episódio 8 de *Breakers*.



**Fonte:** *Breakers*, NHK, 2020.

Já no Goalball foi escolhida uma atleta como modelo, Kakehata Eiko representou o Japão nas Paralimpíadas de Londres, Rio e Tóquio, a atleta ganhou uma medalha de ouro em 2012 e uma de bronze em 2020. Para a última história, a de Natação, o atleta Takurō Yamada

foi o modelo para o personagem em *Breakers*, Takurō ganhou uma medalha de bronze nas Paralimpíadas do Rio em 2016.

**Figura 08:** Atleta Kakehata Eiko em sua entrevista no episódio 12 do animê.



**Fonte:** *Breakers*, NHK, 2020.

Para a realização das entrevistas, a produção do animê discorre que para além dos atletas, teve a cooperação da Federação Japonesa de Basquete em cadeira de rodas, da Federação Japonesa de Natação Paralímpica, como também da Associação Japonesa de Goalball, assim como dos times que os atletas fazem parte (NHK, 2020).

*Breakers* foi lançado em um período estratégico para a propaganda das Paralimpíadas de Tóquio 2020 Contudo ela foi adiada por conta da pandemia da COVID-19, como dito anteriormente. O animê acabou recebendo uma reexibição, no entanto ela ocorreu ainda em 2020, nessa ocasião cada história foi compilada em um único episódio e transmitida novamente no canal digital da emissora. *Breakers* não foi licenciado no ocidente, por isso não conta com legendas oficiais em outras línguas, só é possível encontrar versões legendadas em outras línguas na internet, essas traduções foram feitas por fãs de animê. Também se pode encontrar os episódios sem legenda no site oficial da NHK, em sua aba educacional, ou como consta no site “NHK for School”.

**Figura 09:** Entrevista de Takurō Yamada no episódio 16, o último do animê.



**Fonte:** *Breakers*, NHK, 2020.

Dentre as características da produção desse animê, podemos citar a variedade em sua *staff*<sup>2</sup>, diferentes estúdios foram responsáveis pela animação dos episódios, bem como diretores distintos para três das quatro histórias. Outro aspecto de *Breakers* é seu design original, criado especificamente para a obra, da mesma maneira que seus personagens, embora tendo tido atletas como modelos, o que se difere um pouco das outras obras de propaganda das Paralimpíadas, como veremos a seguir. Destacamos também que não foi encontrado um estudo em português ou inglês sobre essa mídia.

*Paralympic Jump* é um magazine produzida pela Shueisha, uma das principais editoras do Japão e dona da principal revista semanal de mangás do mundo (*Shūkan Shōnen Jump*), em uma colaboração de sua revista semanal de mangás para jovens adultos e adultos (*Shūkan Young Jump*) e do site *Sportiva*. *Paralympic Jump* foi anunciada em 2017 e teve seu primeiro volume lançado nesse mesmo ano, em novembro, seu quinto e último volume foi lançado em agosto de 2021. Seu formato é descrito como de um *mook*, acrônimo entre magazine e *book* (livro), termo de origem japonesa que se refere a um tipo de livro com características de um magazine.

---

<sup>2</sup> Quando nos referimos a *staff* nos animês, estamos levando em consideração as pessoas responsáveis pela produção, como diretor, roteiristas, animadores, dubladores, encarregados dos desenhos e da música, assim como outras funções que participam do processo de criação de um animê.

Figura 10: Capa do volume 1 da *Paralympic Jump*.



Fonte: *Paralympic Jump*, Shueisha, 2017.

Em cada volume estão presentes ensaios fotográficos e entrevistas com atletas japoneses e internacionais, assim como matérias sobre os esportes presentes nas Paralimpíadas. As entrevistas com atletas de outros países são parte do documentário “*WHO I AM Paralympics*” (Quem eu sou Paralimpíadas, seria uma tradução aproximada) feito em colaboração entre o IPC e o canal por assinatura japonês WOWOW, série originalmente lançada no Youtube desde 2016 tendo apresentado 40 atletas de 25 países diferentes em sua primeira temporada. Este documentário acabou ganhando mais uma temporada em 2023<sup>3</sup>, onde irá exibir três medalhistas das Paralimpíadas de Tóquio 2020.

Alguns dos e das atletas internacionais que aparecerem na magazine são: Patrick Anderson canadense que ganhou 4 medalhas em Paralimpíadas no Basquete em cadeira de

<sup>3</sup> Ela foi lançada no início do ano de 2023, e conta com 3 episódios. Pode ser encontrada no canal do Youtube do projeto: <https://www.youtube.com/playlist?list=PLaBzzOA-v6UIZO2ZMxfSzUb7urG6YSdoP>.

rodas; Ellie Cole a australiana com 17 medalhas conquistadas em Paralimpíadas na natação; Beatrice Vio da Itália tendo ganhado 4 medalhas em Jogos Paralímpicos na Esgrima em cadeira de rodas; e Daniel Dias o brasileiro que detém em seu currículo a conquista de 27 medalhas em Paralimpíadas, sendo um dos maiores medalhistas em um único esporte na competição. Estes ganharam esse foco por serem os grandes destaques em suas modalidades.

**Figura 11:** Ensaio fotográfico presente no volume 3 do magazine.



**Fonte:** *Paralympic Jump*, Shueisha, 2019.

**Figura 12:** Entrevista com Daniel Dias e Ellie Cole no volume 3 do magazine.



**Fonte:** *Paralympic Jump*, Shueisha, 2019.

As edições da *Paralympic Jump* também contêm mangás, com um capítulo lançado a cada volume, alguns deles são escritos e desenhados por pessoas famosas na indústria por suas obras com tema de esporte, como Takahashi Yōichi criador de *Captain Tsubasa* que é conhecido no Brasil como Super Campeões, obra sobre futebol de enorme sucesso mundial, e Saruwatari Tetsuya autor de *Tough* mangá sobre artes marciais mistas (MMA), com certa popularidade dentro da indústria.

Figura 13: Capa do volume 2 da *Paralympic Jump*.



Fonte: *Paralympic Jump*, Shueisha, 2018.

Dentre os mangás com o foco em atletas publicados no magazine, dois são dos autores citados acima, Takahashi Yōichi foi responsável por *Bravo Blind Soccer* um mangá sobre futebol de cegos, Yōichi por ser um autor famoso por uma obra de futebol, acaba tendo a possibilidade de atrair a atenção do público, visto que sua arte e maneira de desenvolver uma história estão presentes neste mangá. Saruwatari Tetsuya lançou um *spin-off* (obra derivada de outra) de seu principal mangá *Tough*, *Tough Bangai-hen Yawara no Shou* é uma história de

ação inspirada no atleta Satoshi Fujimoto, um judoca cego que conquistou várias medalhas nas Paralimpíadas.

**Figura 14:** Imagem promocional do primeiro capítulo de *Bravo Blind Soccer*.



**Fonte:** Paralympic Jump, Shueisha, 2018.

Assim como o *spin-off* de *Tough, Kamiji!: Kamiji Yui (Wheelchair Tennis) STORY*, é baseado em uma pessoa real. Kamiji Yui é uma das principais atletas de tênis em cadeira de rodas, ela ganhou 3 medalhas em Paralimpíadas além de vários títulos nos principais torneios de tênis, os *Grand Slam*. Este mangá é escrito por Fuuji Hikari e desenhado por Masahiko Aoi, e conta parte da vida da atleta.

Um outro aspecto que vale a pena ser ressaltado, são as capas de cada volume, que são desenhadas por Inoue Takehiko um dos autores mais famosos de mangá do mundo, tendo lançado *Slam Dunk* um mangá de basquete extremamente popular. Inoue também é responsável por *REAL*, um mangá com foco em basquete em cadeira de rodas lançado desde 1999, que conta a história de três adolescentes que a partir do esporte refletem e enfrentam a realidade que se encontram, *REAL* é lançado no Brasil pela editora Panini desde 2021.

**Figura 15:** Imagem promocional do primeiro capítulo de *Tough Bangai-hen Yawara no Shou*.



**Fonte:** Paralympic Jump, Shueisha, 2017.

**Figura 16:** Imagem promocional do primeiro capítulo de *Kamiji!: Kamiji Yui (Wheelchair Tennis) STORY*.



**Fonte:** Paralympic Jump, Shueisha, 2017.

O outro mangá presente no magazine é *Shokunin Tsukuribito ~Parasports wo Sasaeru Hitoya mono~*, nele o foco não são os atletas, mas sim os atletas-guias, apoios e todos aqueles que estão presentes no processo de um esporte paralímpico. Em sua narrativa, se tem um capítulo para cada história, algumas delas são sobre: um atleta-guia novato que está aprendendo a correr junto com um atleta; o histórico da construção japonesa dos esquis para o esporte adaptado; e um professor de Educação Física que se torna um *tapper*<sup>4</sup> e chega ir as Paralimpíadas.

Nas características de produção dos mangás presentes na *Paralympic Jump*, pode ser visto que utilizaram alguns autores conhecidos por suas obras de esporte, para produzirem as histórias que serviram como propaganda, o que pode ajudar a aumentar as chances de captar a atenção do público, já que designs familiares estão presentes no magazine. Um outro aspecto é o das histórias se basearem em atletas paralímpicos, como Kamiji Yui e Satoshi Fujimoto, estruturando suas narrativas a partir destes.

**Figura 17:** Capa do volume 3 da *Paralympic Jump*.



**Fonte:** *Paralympic Jump*, Shueisha, 2019.

<sup>4</sup> São técnicos ou voluntários que tem a função de alertar os e as atletas com deficiência visual, o quão próximos estão da borda da piscina, para tal utilizam um bastão com pontas de espuma.

A *Paralympic Jump* se diferencia de *Breakers* para além de seu formato de mídia, a abordagem das duas quanto a *staff* se difere, pois a magazine apostou em autores já estabelecidos na indústria por suas obras de esporte, e o animê utilizou um design original que talvez não chame tanta a atenção quanto o do magazine. O período de distribuição também é distinto, onde o animê acabou sendo transmitido apenas em 2020, e a magazine teve um volume lançado a cada ano, de 2017 a 2021, ano que aconteceu às Paralimpíadas, essa diferença pode ser explicada pela distinção entre as mídias, animê e mangá, contudo, não impediria uma nova exibição de *Breakers* no ano das Paralimpíadas de Tóquio.

**Figura 18:** Capa do volume 4 da *Paralympic Jump*.



**Fonte:** *Paralympic Jump*, Shueisha, 2020.

A partir da apresentação destas mídias, fica a indagação: como as pessoas com deficiência foram retratadas? Foram apresentações positivas ou negativas? Por ambas as mídias estarem disponíveis oficialmente apenas em japonês, há uma limitação de quem consegue ter

acesso e consequentemente analisá-las, esse pode ser um dos fatores que levou a se ter uma produção acadêmica escassa sobre elas, todavia, uma análise da *Paralympic Jump* já foi feita anteriormente, como veremos no capítulo a seguir, sobre a retratação presente no magazine.

**Figura 19:** Capa do volume 5 da *Paralympic Jump*.



**Fonte:** *Paralympic Jump*, Shueisha, 2021.

### 2.3.2 PRINCIPAIS ASPECTOS ABORDADOS NA PRODUÇÃO ACADÊMICA SOBRE A MÍDIA *PARALYMPIC JUMP* SOBRE AS PARALIMPÍADAS DE TÓQUIO 2020.

Van Der Veere (2020) em seu artigo analisa como são construídas as narrativas sobre deficiência dentro dos mangás da *Paralympic Jump*, o autor discorre sobre os três primeiros

volumes do magazine. Ele faz uma breve contextualização, sobre como as pessoas com deficiência são representadas dentro do discurso dos Jogos Paralímpicos, e para isso ele traz em seu texto alguns elementos para ajudar nesta discussão.

Um destes elementos que podemos destacar são as representações não realistas que estão presentes dentro das Paralimpíadas, Van Der Veere (2020) dá como exemplo o marketing feito para a competição. Ao analisar um pôster que estava presente em um metrô do Japão, ele discorre que o foco principal acaba sendo o jogador de rugby em uma cadeira de rodas, onde ao estar no centro da imagem e em frente ao elevador, buscam passar uma ideia de acessibilidade ligando-a a Paralimpíada de Tóquio (VAN DER VEERE, 2020).

**Figura 20:** Foto tirada pelo autor do artigo no metrô de Tóquio na linha de Ginza em 2018.



**Fonte:** Van Deer Veere (2020, p.1).

Contudo, como o autor aponta, a cadeira de rodas da imagem é imprópria para o uso cotidiano, além de ela não poder entrar dentro do elevador presente nas estações de metrô, por conta de sua base larga. Desse modo, esse poster acaba sendo uma representação irreal, e como o ele destaca “[...] os comitês organizadores responsáveis por esse pôster estão replicando totalmente deturpações comuns que já existiam dentro do discurso Paralímpico” (VAN DER VEERE, 2020, p.2).

Sobre estas deturpações, representações irreais dentro do movimento Paralímpico, Van Der Veere (2020), destaca o fato dos e das atletas serem representados como *supercrips*, que como Berger discorre, são:

[...] aqueles indivíduos cujas histórias inspiradoras de coragem, dedicação, e trabalho duro provam que é possível, que se pode desafiar as probabilidades e

realizar o impossível. A preocupação é que essas histórias de sucesso promovam expectativas irrealistas sobre o que as pessoas com deficiência podem alcançar, o que elas deveriam ser capazes de realizar apenas se esforçando o suficiente. A sociedade não precisa mudar. É o mito do homem auto-suficiente. (BERGER, 2004, 798, apud VAN DER VEERE, 2020, p.2, tradução nossa).

Essa maneira de representar os e as atletas como *supercrips*, permanece dominante dentro do contexto dos Jogos Paralímpicos como comenta Van Der Veere (2020). Os Jogos do Rio 2016 são dados como exemplo, a cobertura feita pela mídia nestes jogos teve um foco em passar a imagem dos e das atletas com deficiência, como super heróis o que ao mesmo tempo criava expectativas irrealistas para a vasta maioria das pessoas com deficiência, a mídia neste evento também acabou falhando em abranger grandes problemas sociais, como emprego e bem-estar (KIRAKOSYAN, JUNIOR, 2018, p.144, apud VAN DER VEERE, 2020). Sobre os Jogos de Londres 2012, Van Der Veere (2020) ao se basear em Braye, Dixon e Gibbs (2013, 991), afirma que se teve uma situação similar onde os ativistas do Reino Unido expressaram seu descontentamento com a maneira que a deficiência foi representada nos jogos.

Ao desenvolver mais sobre essa questão, é colocado pelo autor que para construir essa narrativa do *supercrip*, os e as atletas devem ser apresentados como coitados (PEERS, 2009, p.654, apud VAN DER VEERE, 2020), e que para se tornarem “heróis” devem passar pela tragédia e a perda, conseqüentemente por a mídia representa-los dessa maneira, ela despolitiza as lutas das pessoas com deficiência, pois tratam a deficiência como um infortúnio pessoal (SHAKESPEARE, 1994, p.284, apud VAN DER VEERE, 2020). Van Der Veere (2020, p. 2, tradução nossa) ainda disserta que a deficiência “se torna um problema individual e a sociedade assume nenhuma responsabilidade”.

Outro elemento trazido pelo autor é a “hipervisibilidade”, ele afirma que os e as atletas mais famosos são aqueles que se adaptaram a tecnologia de mobilidade, em busca da excelência atlética (VAN DER VEERE, 2020). Por estes serem dominantes no que a mídia mostra em sua cobertura esportiva, aqueles que não podem ou simplesmente não querem tirar proveito do uso da tecnologia, são desempoderados por essa ação da mídia (HOWE, 2011, p.875, apud VAN DER VEERE, 2020). Van Der Veere (2020) ainda discorre que existe uma grande incoerência entre o que as Paralimpíadas apresentam em sua divulgação, e o que é vivenciado no dia a dia pelas pessoas com deficiência.

O autor ainda apresenta um pouco sobre como a deficiência é retratada na mídia japonesa, suas colocações se aproximam do que discutimos anteriormente, sendo o ponto principal a presença do modelo médico e da individualização da deficiência, tendo a sociedade

nenhuma responsabilidade, sendo o indivíduo o determinante se haverá ou não uma mudança. Acerca disto, Van Der Veere (2020) relaciona as representações na mídia japonesa com o modelo *supercrip*, pois as pessoas com deficiência são muitas vezes colocadas em narrativas heroicas, como aquelas que superaram as tragédias em sua vida, a partir disso ele disserta: “[...] em vez da sociedade se adaptar à necessidade das pessoas com deficiência, as próprias pessoas precisam achar meios de atender às expectativas sociais existentes. Essa narrativa do herói trágico, ‘*supercrip*’, reflete as representações atuais das Paralimpíadas.” (VAN DER VEERE, 2020, p.3, tradução nossa)

Após trazer esses elementos para a discussão, o autor inicia sua análise da *Paralympic Jump*, com o intuito de ver as evoluções da mídia em relação aos Jogos Paralímpicos de Tóquio 2020, e verificar se os mesmos problemas estarão presentes. Van Der Veere (2020) ressalta que a *Paralympic Jump*, conta com um grande suporte da comunidade de organizações envolvidas nos Jogos de Tóquio 2020, o autor coloca que dentro do colofon (página de rosto) do magazine, estão listados os comitês organizadores das Olimpíadas e Paralimpíadas, assim como a Associação Japonesa de Para-Esportes, o Comitê Paralímpico Japonês, o Centro de Suporte Paralímpico Fundação *Nippon*, e muitas associações de esportes adaptados específicos (VAN DER VEERE, 2020).

O fato da *Paralympic Jump* ser lançada em uma edição separada da *Shūkan Young Jump*, a revista que a originou, é colocado pelo autor como um indicativo dos esportes Paralímpicos, não serem considerados parte dos esportes *mainstream*, e conseqüentemente dos mangás habituais (VAN DER VEERE, 2020). O mangá *REAL* criado por Inoue Takehiko como já foi posto anteriormente, é tido como uma exceção para essa questão, Van Der Veere (2020) ao comentar sobre a narrativa deste mangá, discorre:

A narrativa apresentada em *REAL* vai contra o padrão em termos de representação da deficiência. Ela não se concentra em atletas que buscam feitos sobre-humanos. Em vez disso, ela retrata e visualiza a deficiência e explora as partes mais difíceis de viver com uma deficiência no Japão. (VAN DER VEERE, 2020, p.4, tradução nossa).

Van Der Veere (2020) dando continuidade sobre o mangá, cita Wood (2013, p. 648, apud VAN DER VEERE, 2020, p.4, tradução nossa) ao discorrer que a situação dos protagonistas em *REAL* leva aos leitores a “confrontar suas próprias atitudes e expectativas capacitistas, que muitas vezes deixam de considerar ou ‘ver’ que coisas como espaços públicos atendem a corpos normativos”. Expõe por fim, que mesmo com o sucesso do autor e de seu mangá ainda em lançamento, Inoue Takehiko acabou tendo sua participação limitada a algumas

ilustrações e entrevistas, fora as capas que também são de sua autoria (VAN DER VEERE, 2020).

Podemos considerar que, um possível lançamento de alguns capítulos da *Paralympic Jump* na revista principal, a *Shūkan Young Jump*, poderia potencializar a visibilidade desse projeto, ainda mais se fora os autores famosos já produzindo, Inoue Takehiko produzisse um mangá como propaganda para as Paralimpíadas, visto a popularidade dele e de suas obras.

**Figura 21:** Capa do quarto volume de *REAL*.



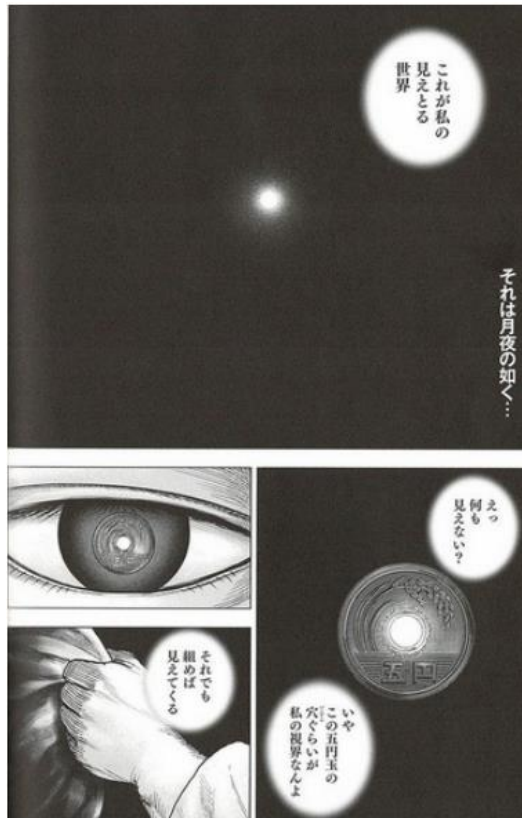
**Fonte:** Inoue Takehiko, *Shueisha*, 1999.

Sobre os mangás presentes no magazine, o autor começa com *Bravo Blind Soccer*, de Takahashi Yōichi, ele analisou os dois primeiros capítulos, presentes no volume 2 e 3 da *Paralympic Jump*. Van Der Veere (2020) discorre que a história é apresentada a partir de Rin, uma mulher que desperta o interesse em futebol de cegos por causa de seu irmão mais novo, que é cego, contudo ele acaba morrendo ao cair de uma plataforma de trem, e assim Rin acaba começando a jogar futebol, e se tornando bem sucedida, entretanto sofre uma lesão séria e abandona a carreira. Por conta disso, ela se voluntaria a um time de futebol de cegos, onde acaba conhecendo Yūki, o principal jogador do time e que defende a seleção japonesa, eles acabam começando a namorar pouco tempo depois.



de cinco ienes. Van Der Veere (2020) expõe que nesta parte os painéis escuros dão ênfase em sua deficiência, ao mesmo tempo em que passa um senso de desorientação, este tema está presente ao longo dos três capítulos, como afirma o autor.

**Figura 23:** Cena em que Satoshi explica sobre sua deficiência.



**Fonte:** *Paralympic Jump*, Shueisha, 2017 apud Van Der Veere (2020, p.6).

No primeiro capítulo há a luta de Satoshi com um monge cego, o protagonista o desafia por conta de sua reputação, que é a de não ser derrotado por pessoas “sem deficiência” mesmo sendo cego. O monge, após o derrotar facilmente discursa que os seres humanos têm a capacidade compensar por qualquer função, sentido perdido dando exemplos de que ao perder a visão, sua audição, tato e olfato se desenvolvem rapidamente. Van Der Veere (2020), ressalta a cena que Satoshi após se levantar através de sua força de vontade, faz o monge abrir seus olhos:

Ironicamente, o autor escolhe aqui transmitir uma sensação de urgência e gravidade na resposta do monge, desenhando-o com os olhos fechados sobre um fundo escuro, onde após ele abrir os olhos o fundo se ilumina. A ironia, aqui, é o monge ser cego, mas precisar ter que abrir os olhos para “ver” o quão séria a situação se tornou. (VAN DER VEERE, 2020, p.6, tradução nossa).

**Figura 24:** Quadros citados acima pelo autor.



**Fonte:** *Paralympic Jump*, Shueisha, 2017 apud Van Der Veere (2020, p.6).

A respeito do capítulo seguinte, Van Der Veere (2020) apresenta que Tetsuya continua a desenhar um contraste entre pessoas com deficiência versus “sem deficiência”, criando comparações entre a “capacidade” e a deficiência. Neste capítulo Satoshi enfrenta um bando de criminosos, ao se colocar à frente do grupo para proteger uma pessoa indefesa que não “tinha” deficiência, onde ele diz a si mesmo que mesmo uma pessoa cega pode ajudar uma pessoa “não cega”. Satoshi acaba saindo apenas com pequenas lesões após enfrentar os criminosos, pois alguém chamou a polícia até o local.

É destacado no artigo, que apesar da tentativa do protagonista de ser heroico e proteger uma pessoa, ele ainda se mantém dependente de fatores externos para salvá-lo da situação perigosa, é frisado ainda que novamente os painéis do mangá estão completamente escuros (VAN DER VEERE, 2020).

A narrativa presente no último capítulo analisado pelo autor, foi a da participação de Satoshi na Competição Internacional de Judô Paralímpico que ocorreu em Tóquio, o protagonista após várias lutas chega até a final onde irá enfrentar um ex-soldado armênio naturalizado. Os pensamentos de Satoshi são mostrados durante a luta, e em um determinado momento ele reflete que por conta de sua deficiência ele se torna capaz, dizendo a si mesmo: "É porque não consigo ver, que eu posso ver". Mesmo a narrativa mostrando os esforços e treinamentos intensos através das lembranças de Satoshi, no final ele acaba perdendo a luta (VAN DER VEERE, 2020).

**Figura 25:** Cena em que Satoshi protege a pessoa na rua.

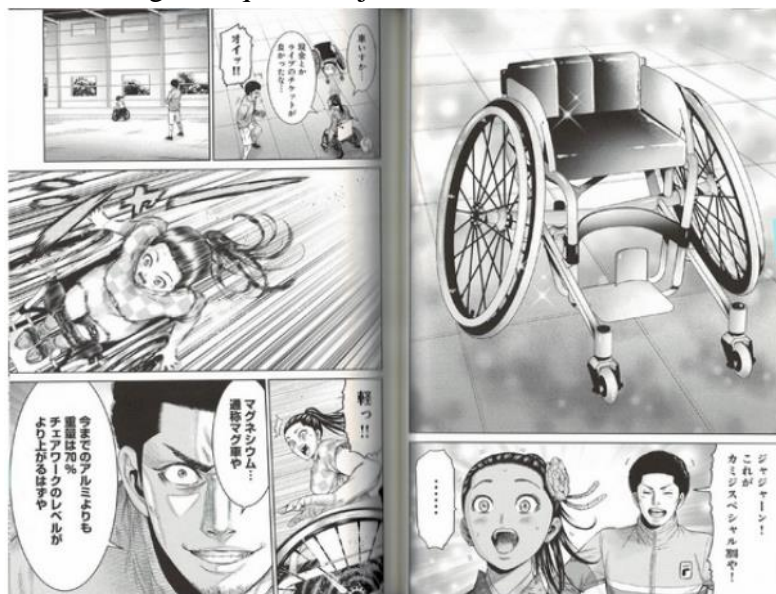


**Fonte:** *Paralympic Jump*, Shueisha, 2018 apud Van Der Veere (2020, p.7).

Sobre *Kamiji!*: *Kamiji Yui (Wheelchair Tennis) STORY*, o autor discorre que a narrativa apresenta uma retrospectiva da mãe de Kamiji Yui, na qual ela emocionalmente conta sobre a deficiência congênita da filha, tendo escutado que Kamiji iria ficar acamada pelo resto de sua vida, e que pela ajuda de várias pessoas junto com a existência do tênis, Kamiji pode chegar até “ali”, se referindo a filha ter carregado a bandeira do Japão nas Paralimpíadas de Rio 2016 (VAN DER VEERE, 2020).

Van Der Veere (2020), destaca que nos capítulos seguintes se tem um padrão recorrente, Kamiji acaba enfrentando adversários cada vez mais fortes o que leva a ela a persistir e não desistir, passando por um treinamento árduo para compensar por suas derrotas. O autor ressalta que um aspecto do desenvolvimento da personagem, é um fator de natureza material, a cadeira de magnésio que Kamiji recebe de seu treinador acaba recebendo destaque na narrativa do terceiro capítulo. Seu treinamento é direcionado para a adaptação a essa cadeira, após Kamiji ganhar controle sobre a cadeira, ela acaba vencendo o torneio aberto da França. A cadeira é bastante leve, sendo esse aspecto retratado em quadros onde a protagonista se move em alta velocidade, e o seu fundo se encontra borrado para dar ênfase na velocidade (VAN DER VEERE, 2020).

**Figura 26:** Páginas do mangá em que Kamiiji recebe a nova cadeira de seu treinador.



**Fonte:** *Paralympic Jump*, Shueisha, 2019 apud Van Der Veere (2020, p.8).

Após cobrir os mangás que tem um foco em atletas, o autor analisa uma história do mangá *Shokunin Tsukuribito ~Parasports wo Sasaeru Hitoya mono~*, ele se detém a narrativa que apresenta Teranishi Masato, o professor de Educação Física que se torna um *tapper* e chega a ir às Paralimpíadas, Van Der Veere (2020), salienta que é uma história baseada em uma pessoa real, que ganha o interesse na natação paralímpica após trabalhar em uma escola para cegos. O autor também evidencia o papel essencial que a narrativa dá a Teranishi, na formação de nadadores paralímpicos, sendo o principal Kawai Jun'ichi (VAN DER VEERE, 2020).

Teranishi Masato acaba acompanhando, o atleta Kawai Jun'ichi durante sua carreira Paralímpica, contudo nas competições por conta de regras estritas dos organizadores, Teranishi foi forçado a ser um observador, e ainda reflete seu desejo de ser o *tapper* dos atletas que ele mesmo criou, o autor destaca que a importância do papel de Teranishi é representada nos quadros, colocando-o atrás dos atletas e literalmente empurrando eles a frente. Nos Jogos Paralímpicos de Atenas 2004, Teranishi pode ficar ao lado de Kawai, e se alegra com a oportunidade, na prova dos 50 metros livres a centralidade de Teranishi na narrativa novamente é destacada, como o autor discorre:

Ele diz a si que até mesmo o menor erro pode ter grandes consequências, afirmando "tudo está em minhas mãos" [...]. Após a prova bem-sucedida de Kawai, Teranishi exclama com orgulho: "Ganhamos o ouro!!! Você se saiu bem, Kawai!!!" [...]. É interessante notar que, apesar de Kawai ser um dos nadadores paralímpicos mais bem-sucedidos do mundo, atualmente também

atuando como presidente do Comitê Paralímpico do Japão, seu papel nessa narrativa é superficial. (VAN DER VEERE, 2020, p.8, tradução nossa).

**Figura 27:** Teranishi ao refletir sobre sua vontade de ser o *tapper* dos atletas que formou.



**Fonte:** *Paralympic Jump*, Shueisha, 2019 apud Van Der Veere (2020, p.9).

Van Der Veere (2020), afirma que essa narrativa apresenta um discurso desempoderador, ele apresenta essa colocação a partir de algumas reflexões. A centralidade que Teranishi recebe dentro da narrativa na carreira de um dos atletas paralímpicos mais bem sucedidos do Japão é um ponto elencado pelo autor, como também o foco dominante nas ações de Teranishi, em vez das do atleta, o que acaba colocando como secundário, ou até mesmo insignificante os esforços do atleta ali representado. Outra reflexão é a presença de um ideário de Teranishi ter “criado” seus atletas, o que beira o paternalismo segundo o autor (VAN DER VEERE, 2020).

Peers (2009, p.658) é citado por Van Der Veere (2020, p.9, tradução nossa) ao apresentar que no discurso Paralímpico se tem um foco “nas decisões, ações e sacrifícios dos voluntários, especialistas e instituições de empoderamento”, o que acaba marginalizando “as ações e vozes dos atletas [...] deixando incontestáveis os discursos de incapacitação”. O autor também disserta, ao se basear em Braye (2016, p.1289), que esse tipo de discurso serve para fortalecer a noção de serem os profissionais “sem deficiência” que fazem as escolhas certas

para o bem das pessoas com deficiência no esporte (BRAYE, 2016, p.1289, apud VAN DER VEERE, 2020, tradução nossa).

**Figura 28:** Cena em que Teranishi comemora com Kawai a vitória da prova.



**Fonte:** *Paralympic Jump*, Shueisha, 2019 apud Van Der Veere (2020, p.9).

Ao fazer relações com os outros mangás analisados, Van Der Veere (2020) comenta que esse tipo de discurso aparece de forma mais sutil em *Bravo Blind Soccer*, no qual mesmo sendo uma história sobre futebol de cegos, a figura central acaba sendo Rin que se voluntaria ao time, suas ações são legitimadas por conta de seu irmão, que era cego. O autor também ressalta, que a morte do irmão de Rin aprofunda a conexão da deficiência, com a tragédia e a perda, podendo essa ser a razão dela ter o papel central na narrativa.

A estrela do time Yūki ganha centralidade, como postula Van Der Veere(2020), apenas quando ele mostra seus sentidos “super desenvolvidos”, no episódio com as crianças na ponte, que segundo o autor tiveram um papel igual a de quem lê a história, ao serem ensinadas sobre essa habilidade que Yūki desenvolve por conta de sua deficiência. O autor evidencia que essa narrativa também está presente em *Tough Bangai-hen Yawara no Shou*, pois o monge cego desenvolve seus sentidos a um nível sobre-humano por conta de sua “perda”, e Satoshi o protagonista da história, que implica um senso de tato elevado, ao afirmar que consegue “ver” por ser cego (VAN DER VEERE, 2020).

Nas suas conclusões, Van Der Veere (2020) disserta que a tragédia e a perda estiveram similarmente presentes nas narrativas dos e das atletas retratadas. O esporte é apresentado como uma ferramenta, que os leva a superar suas deficiências, também colocadas como “incapacidades”, se utilizada através de treinamento intenso e rigoroso, onde devem perseverar sobre as adversidades e restrições. A deficiência é colocada como uma questão totalmente individual, sendo um indicador a quase total omissão do aspecto social dentro das narrativas, o autor ainda comenta que “O contexto social desempenha pouco ou nenhum papel na narrativa

destas histórias. A sociedade não tem nenhuma responsabilidade. Evidentemente, a ideia do *supercrip* se apoderou fortemente das histórias apresentadas na *Paralympic Jump*.” (VAN DER VEERE, 2020, p.10, tradução nossa).

A “hipervisibilidade” é discutida mais uma vez, o autor postula que esse modo de representação da deficiência, está presente até na maneira que os personagens são apresentados, ele destaca que sempre nos dois primeiros capítulos a deficiência dos personagens principais é explorada. Para reforçar ainda mais para quem está lendo, os personagens cegos têm seus olhos esbranquiçados e no caso de Kamiiji, sua deficiência é destacada através de sua cadeira.

Van Der Veere (2020) também discorre sobre as capas da *Paralympic Jump*, onde em todas que ele analisou, se tem uma retratação de uma deficiência visível, nas duas primeiras as próteses para o atletismo e na terceira a cadeira de rodas para o basquete. Sobre essa questão, ao se basear em Peers (2009, p.655), argumenta: "Essa "hipervisibilidade" das deficiências dos atletas ajuda a reduzir as expectativas de desempenho, e reforça a deficiência, e não o desempenho atlético, como a principal característica das pessoas retratadas”. (VAN DER VEERE, 2020, p.10, tradução nossa).

Como podemos ver as representações presentes na *Paralympic Jump*, acabaram reforçando retratações negativas que já existiam dentro do discurso das Paralimpíadas, Van Der Veere (2020) salienta que não quer invalidar o trabalho duro das pessoas que tentaram promover os Jogos Paralímpicos de Tóquio 2020, através do magazine, pois ela tem seus pontos positivos, como a presença de atletas reais nas narrativas, tendo eles e elas ajudado na sua produção, além da *Paralympic Jump* apresentar os esportes e suas regras através de narrativas acessíveis. Ele afirma ainda que não deseja a descontinuação de projetos como este, contudo eles deveriam ter um entendimento mais crítico sobre a deficiência, a inclusão do contexto social, as lutas cotidianas daqueles que vivem dentro do Japão, para assim se ter uma narrativa mais realista dos e das atletas presentes dentro do contexto Paralímpico japonês (VAN DER VEERE, 2020).

Mesmo o autor tendo analisado apenas 3 dos 5 volumes do magazine, foi possível se ter uma visão de como foram as representações presentes nela, refletimos que se aproxima mais do que Stibbe (2004) encontrou nos *doramas*, representações com forte viés individualista, que tira toda a responsabilidade da sociedade e do Estado e coloca na própria pessoa, tendo esta que perseverar para superar suas “limitações”.

A seguir irá ser apresentado a mídia a ser analisada, e posteriormente uma análise de um episódio da obra, nos atentaremos como a deficiência é retratada a partir do que foi apresentado nos capítulos anteriores, e se ela irá se assemelhar ou não ao que foi encontrado na *Paralympic*

*Jump*, sendo ambas mídias produzidas como propaganda das Paralimpíadas de Tóquio 2020, será interessante ver suas semelhanças e/ou diferenças.

### 2.3.3 CONTEXTO DA PRODUÇÃO DO ANIMATION X PARALYMPIC

A obra *Ani X Para* foi produzida pela NHK, a emissora pública do Japão que foi responsável pela cobertura das Paralimpíadas, como já foi dito anteriormente. A obra conta com um total de 16 episódios lançados, tendo o primeiro estreado em 10 de novembro de 2017, e o décimo sexto em 12 de março de 2023, antes das Paralimpíadas foram lançados 12 episódios, os posteriores vieram a partir de 2022. Cada episódio tem a duração de 5 minutos, sendo que cada um aborda um esporte paralímpico diferente, eles foram transmitidos no canal de TV via satélite da emissora, o NHK BS1.

**Figura 29:** Poster promocional do animê com os episódios lançados antes das Paralimpíadas.



Fonte : *Ani X Para*, NHK, 2017.

A principal característica deste animê, é ter em sua produção o trabalho de várias pessoas com grande renome na indústria, de animê e mangá, assim como a participação de atletas reais dentro da narrativa. Cada episódio apresenta um esporte paralímpico diferente, a partir de traços já famosos, seja através de personagens de obras já existentes ou de personagens baseados em atletas paralímpicos.

Podemos dar como exemplo o terceiro episódio de *Ani x Para* que aborda o tênis em cadeira de rodas, nele temos a presença dos personagens de *Baby Steps*, um famoso mangá de tênis com adaptação para animê criado por Katsuki Hikaru, e do atleta Kunieda Shingo um dos principais tenistas em cadeiras de rodas, no episódio Maruo Eiichirō, o protagonista de *Baby Steps*, encontra Kunieda Shingo e joga uma partida de tênis contra ele.

**Figura 30:** Cena do terceiro episódio, com Maruo Eiichirō de *Baby Steps* na esquerda e o atleta Kunieda Shingo na direita.



**Fonte :** *Ani X Para*, NHK, 2018.

Um outro exemplo é o décimo terceiro episódio do animê, seu foco é o esqui alpino paralímpico, a personagem principal da história é baseada na atleta Muraoka Momoka. A atleta foi entrevistada pelo autor Eguchi Hisashi, que foi o responsável pelo design das personagens neste episódio, Eguchi é conhecido por seus mangás *Susume!! Pirates* e *Stop!! Hibari-kun!* além de suas ilustrações em outros trabalhos

**Figura 31:** Personagem do episódio 13 que foi baseada na atleta Muraoka Momoka.



**Fonte :** *Ani X Para*, NHK, 2022.

Além de autores e autoras de mangá famosos, a produção de *Ani X Para* conta com artistas musicais conhecidos, que realizaram as músicas de encerramento para cada episódio do animê, sendo esta uma característica da mídia, comumente os animês contam com a presença de aberturas e encerramentos em seus episódios.

Uma outra característica da produção, são as entrevistas realizadas com as principais pessoas envolvidas no projeto, e as matérias sobre os esportes presentes nas narrativas. No site do animê cada episódio tem sua própria página, onde podemos encontrar entrevistas feitas com a *staff*, que inclui o autor da obra original, o atleta que participou do episódio ou que foi a referência para a personagem, assim como o diretor do episódio e os animadores, além dos dubladores dos personagens e dos artistas responsáveis pela música, estas foram lançadas juntamente com seus respectivos episódios.

Damos como exemplo a entrevista da autora Mariko Yoshino, escritora do livro sobre tênis de mesa *Team Futari*, com o atleta de tênis de mesa paralímpico Iwabuchi Koyo, nesta entrevista a autora faz uma série de perguntas ao atleta, referente a sua carreira e estilo de jogo. No episódio 12 do animê, temos os personagens do livro de Mariko junto com o personagem que representa o atleta Iwabuchi, jogando tênis de mesa juntos. A entrevista entre os dois está disponível no site do animê, tanto em formato de vídeo como também de artigo.

**Figura 32:** Cena da entrevista entre Mariko e Iwabuchi.



**Fonte:** [https://www.nhk.or.jp/school/anipara/detail12\\_voice01.html](https://www.nhk.or.jp/school/anipara/detail12_voice01.html)

Também estão presentes matérias sobre cada esporte, em algumas o esporte é apresentado por um ou uma atleta da modalidade, explicando sobre suas características e como ele é praticado, em outras um repórter vivencia o esporte juntamente com os e as atletas. Abaixo apresentamos como exemplo, a matéria na qual o repórter tem a vivência do basquete em cadeira de rodas em conjunto com os atletas dessa modalidade, estando presente Chōkai Renshi o atleta que também teve uma participação em *Breakers*

**Figura 33:** Chōkai Renshi na esquerda e o repórter de blusa cinza na direita.



**Fonte:** [https://www.nhk.or.jp/school/anipara/detail11\\_about.html](https://www.nhk.or.jp/school/anipara/detail11_about.html)

Como podemos ver acima, o projeto *Ani X Para* não tem o foco apenas na animação, a NHK elaborou outros elementos para acompanhar o animê e potencializar a propaganda das Paralimpíadas de Tóquio 2020. As matérias sobre os esportes apresentados, a partir da mediação dos atletas, assim como as entrevistas que mostram um pouco do processo de elaboração dos episódios, a partir da visão de quem faz o processo criativo, trazem informações que incrementam a experiência para com a mídia, e consequentemente a deixa mais atrativa.

A distribuição do *Ani X Para* também ocorre de maneira diferente das outras duas mídias, já que ele está disponível oficialmente em outras línguas para além do japonês. No site do animê, ele está acessível em outros idiomas, como o Inglês (14 episódios disponíveis), Chinês (12 episódios), Francês (11 episódios), Espanhol (11 episódios) e Português<sup>5</sup> (11 episódios), não são todos os episódios que estão disponíveis, contudo no mínimo 11 episódios, até o momento, estão traduzidos oficialmente para as línguas ditas acima, alguns episódios também estão presentes no *Youtube*, no canal oficial dos Jogos Paralímpicos<sup>6</sup>, e também no canal da NHK *WORLD-JAPAN*<sup>7</sup> que contém todos os episódios lançados anteriormente aos Jogos Paralímpicos de Tóquio 2020.

É importante aqui ressaltar, que assim como *Breakers*, o *Ani X Para* tem seu site na aba educacional da NHK, e neste site ainda existe uma parte específica para escola, onde se encontram formulários e guias de estudo para serem utilizados em salas de aula em conjunto com o animê, contudo estão disponíveis apenas em japonês. Os formulários são divididos em duas situações, uma com o acesso à vivência esportiva que é separada em assistir o animê antes ou após a prática, sendo a outra situação onde não ocorrerão vivências do esporte, apenas uma reflexão acerca. Esse é um ponto interessante, visto que a própria produtora disponibiliza um material didático para ser usado juntamente com o animê, o que o distingue ainda mais das outras obras produzidas como propaganda das Paralimpíadas de Tóquio 2020 apresentadas aqui, já que não apresentam esse tipo de material.

Quanto ao período de exibição, o animê teve seus dois primeiros episódios lançados, assim como a magazine *Paralympic Jump*, em novembro de 2017. Aparentemente não houve uma periodicidade padrão, visto que os episódios foram exibidos sempre em intervalos de tempos diferentes, como veremos no quadro a seguir juntamente com outras informações sobre todos os episódios lançados até o momento:

---

<sup>5</sup> Link: <https://www3.nhk.or.jp/nhkworld/pt/ondemand/program/video/anipara/?type=tvEpisode&>

<sup>6</sup> Link para a playlist com os episódios no canal dos Jogos Paralímpicos: <https://www.youtube.com/watch?v=xrKi3naGfn0&list=PL6CBAXPeBajmlOF858x0EkrmYYbVssTVG>.

<sup>7</sup> Link para a playlist no canal da NHK: [https://www.youtube.com/playlist?list=PLFEzXnlQVwV\\_dCeR1p1FzjmLVXH53YRoj](https://www.youtube.com/playlist?list=PLFEzXnlQVwV_dCeR1p1FzjmLVXH53YRoj).

**Tabela 2:** Principais informações dos episódios do *Ani X Para*.

<b>Número do episódio</b>	<b>Data de lançamento</b>	<b>Esporte apresentado</b>	<b>Autor e/ou obra original</b>	<b>Atleta presente ou modelo para o episódio</b>
1	10 de Novembro de 2017.	Futebol de cegos.	Takahashi Yōichi.	Não apresentado.
2	10 de Novembro de 2017.	Atletismo paralímpico.	Kubonouchi Eisaku.	Não apresentado.
3	25 de Agosto de 2018	Tênis em cadeira de rodas.	Katsuki Hikaru: <i>Baby Steps.</i>	Kunieda Shingo, participação no episódio
4	17 de Novembro de 2018.	Goallball.	Akimoto Osamu: <i>Kochikame.</i>	Não apresentado.
5	15 de Dezembro de 2018.	Rugby em cadeira de rodas.	Chiba Tetsuya.	Ike Yukinobu, modelo para o personagem principal.
6	3 de Março de 2019.	Judô paralímpico.	Kawai Katsutoshi.	Hirose Junko, modelo para a personagem principal.
7	20 de Julho de 2019.	Ciclismo paralímpico.	Wataru Watanabe: <i>Yowamushi Pedal.</i>	Shota Kawamoto, participação no episódio.
8	12 de Novembro de 2019.	Badminton Paralímpico.	Seo Kōji.	Não apresentado.

9	30 de Março de 2020.	Bocha paralímpica.	Hiura Satoru: <i>Hotaru no Hikari.</i>	Takayuki Hirose, participação no episódio.
10	31 de Março de 2020.	Atletismo paralímpico: maratona.	Masahito Kagawa: <i>Mashiro Hi.</i>	Não apresentado.
11	18 de Outubro de 2020.	Basquete em cadeira de rodas.	Yagami Hiroki: <i>DEAR BOYS ACT4</i>	Não apresentado.
12	25 de Abril de 2021.	Tênis de mesa paralímpico.	Mariko Yoshino: <i>Team Futari.</i>	Iwabuchi Koyo, participação no episódio.
13	20 de Fevereiro de 2022.	Esqui alpino paralímpico.	Eguchi Hisashi.	Muraoka Momoka, modelo para a personagem principal.
14	20 de Fevereiro de 2022.	Snowboard paralímpico.	Shimamoto Kazuhiko.	Okamoto Keiji, modelo para o personagem principal.
15	22 de Agosto de 2022.	Vôlei sentado.	Ara Tatsuya: <i>Harigane Service.</i>	Não apresentado, contudo um personagem do episódio foi inspirado no atleta Morteza Mehrzad,
16	12 de Março de 2023.	Canoage paralímpica.	Takeda Ayano: <i>Kimi to Kogu</i>	Monika Seryu, participação no episódio.

			<i>Naga Toro kōkō kanū-bu.</i>	
--	--	--	------------------------------------	--

Fonte: <https://www.nhk.or.jp/school/anipara/>

Elaborado pelo autor.

Um outro elemento relevante é o nome “completo” do animê, *Ani x Para: Anata no Hīrō wa Dare desu ka?* (*Ani x Para: Quem é seu herói?*), é como a obra é referenciada nas propagandas. A frase em forma de pergunta “Quem é seu herói?”, funciona como um slogan que aparece no final de todos os episódios, normalmente dito por um ou uma das personagens presentes na história, propondo uma indagação a pessoa consumindo a mídia, sobre quem seria seu herói, característica que iremos abordar em nossa análise.

Como dito anteriormente, cada episódio apresenta esportes e personagens diferentes, essa questão também está presente na característica da produção, onde todos episódios são feitos por um estúdio e *staff* distinta, assim como em *Breakers*, em seu conjunto de episódios. Em *Ani x Para*, isso se reflete no fato de cada episódio ter uma abordagem diferente quanto a estrutura e narrativa, que normalmente está ligada a obra ou autor/autora responsável pelo episódio.

Por exemplo, o quarto episódio é uma colaboração com *Kochikame*, uma obra policial de comédia do autor Akimoto Osamu, neste episódio temos uma presença grande de comédia, que é um atributo da obra original. O personagem principal Ryōtsu Kankichi passa por várias situações “inusitadas”, que tentam transmitir um senso de humor por todo o episódio.

**Figura 34:** Cena do episódio 4 contendo uma situação comum em obras de comédia.



Fonte: *Ani X Para*, NHK, 2018.

Um outro exemplo é o oitavo episódio, a pessoa responsável pelo design é Seo Kōji conhecido por suas obras de romance, conseqüentemente neste episódio temos uma história de romance entre duas pessoas que jogam badminton. Essa característica fica mais palpável nas cenas finais do episódio, onde as personagens estão com as bochechas coradas pela presença um do outro, o que é um artifício comum dos animês para demonstrar vergonha pela situação e sentimentos românticos pela outra pessoa.

**Figura 35:** Cena do oitavo episódio citada acima.



**Fonte:** *Ani X Para*, NHK, 2019.

Entendemos ser crucial, para um maior entendimento do discurso presente nesse animê, evidenciar este aspecto da obra, visto sua influência na essência da história de cada episódio. Para identificar as nuances das narrativas, conhecer as características da obra original ou das outras obras do autor/autora, se mostra fundamental, por este motivo um dos fatores de escolha do episódio a ser analisado foi a proximidade do autor com o material original em colaboração com o episódio em questão, como veremos a seguir.

### 3. METODOLOGIA

Este trabalho se define como uma pesquisa qualitativa, esse tipo de estudo, não tem como seu cerne a incidência, ou variáveis de determinado objeto, na verdade como discorre Minayo (2015, p.21) “[...] trabalha com o universo dos significados, dos motivos, das aspirações, das crenças, dos valores e das atitudes.” (p.). Minayo (2015, p.21) também argumenta, que a pesquisa qualitativa tem como objeto “O universo da produção humana que pode ser resumido no mundo das relações, das representações e da intencionalidade”, o qual “dificilmente pode ser traduzido em números e indicadores quantitativos.”.

Partindo deste pressuposto, entendemos ser importante para atingir nosso objetivo com o objeto de estudo, nos apoiar na pesquisa qualitativa e não em uma abordagem quantitativa, visto que a nossa indagação é sobre como, de qual maneira e quais as características das representações de pessoas com deficiência nas mídias de propaganda para as Paralimpíadas de Tóquio 2020. Ou seja, nosso cerne é o discurso presente nas mídias e as mensagens que serão divulgadas e chegarão a quem entrar em contato com essas mídias, e para analisarmos esse objeto nos fundamentamos na Análise de Conteúdo.

Bardin (2010, p.44) define a Análise de Conteúdo como:

Um conjunto de técnicas de análise das comunicações visando obter por procedimentos sistemáticos e objectivos de descrição do conteúdo das mensagens indicadores (quantitativos ou não) que permitam a inferência de conhecimentos relativos às condições de produção/recepção (variáveis inferidas) destas mensagens.

A escolha da Análise de Conteúdo, se dá pela gama de possibilidades que ela proporciona, visto sua adaptabilidade à natureza do objeto, viabilizando a sistematização e interpretação das mensagens presentes nos elementos discursivos ou textuais do objeto. Como postula Bardin (2010, p.44), o objetivo da Análise de Conteúdo é realizar “deduções lógicas e justificadas, referentes à origem das mensagens tomadas em consideração (o emissor e o seu contexto, ou, eventualmente, os efeitos dessas mensagens)”.

Os procedimentos sistemáticos que foram utilizados neste trabalho são: a descrição, onde serão apresentadas as características do objeto; categorização, sendo a classificação dos elementos, primeiramente os separando e depois os agrupando, a partir de critérios; a inferência, podendo ser definida como uma dedução lógica sobre as mensagens do texto/objeto, buscando responder o que levou ou pode ter conduzido a tais mensagens, como também quais

consequências ou resultados elas poderão ocasionar; e a interpretação, que foi os significados propostos as características encontradas, na descrição e categorização a partir das inferências (BARDIN, 2010).

A escolha da obra a ser analisada, ocorreu após um primeiro contato com as obras produzidas como propaganda para as Paralimpíadas, nosso principal critério adotado foi a obra estar disponível em português e com um fácil acesso a população com conexão à internet. Desse modo a mídia escolhida para a realização da análise foi o *Ani x Para*.

Em seguida para a definição do episódio a ser analisado, foram assistidos todos os episódios do *Ani x Para*, para que pudéssemos verificar qual se encaixaria melhor em nossos critérios, que são: estar disponível em Português, visto que nem todos episódios estão traduzidos; ter a presença de personagens ou traços/estilo de narrativa familiares a nós, pois essa proximidade ajudaria a captar as nuances no episódio, advindas das características do autor original que está colaborando com o episódio. Em vista disso o episódio escolhido é o sétimo, que conta com a participação dos personagens de *Yowamushi Pedal* criado por Wataru Watanabe, sendo uma obra que nós temos um contato prévio, e está disponível em português, no site do animê.

A partir disso, o episódio foi assistido inúmeras vezes, de modo a possibilitar a apreensão de elementos para a análise a partir da decomposição do material, feita a partir de unidades de registro utilizadas para essa captação, sendo elas: a unidade personagem, tendo os personagens apresentados como principais, suas interações e ações como foco, e os secundários na medida em que interagiram com os principais; e a unidade acontecimento, por conta do formato do material analisado que apresenta uma narrativa, desse modo um recorte da cena/acontecimento potencializou o processo (BARDIN, 2010).

Cabe aqui ressaltar que para a análise, utilizamos a versão legendada em português do episódio, que se encontra no site do animê, há a possibilidade das legendas se diferirem da versão em inglês, ou até mesmo do texto original. Fizemos essa escolha, pois esta possivelmente será a versão que os professores e professoras, e os alunos e alunas entrarão em contato em escolas brasileiras.

Após a decomposição do material em partes, os separamos e reagrupamos, nesse processo chegamos a duas categorias: A invisibilidade do atleta com deficiência; e Potencialidades e visibilidade a partir dos esportes. A partir disso demos continuidade, realizando as inferências e interpretações. Em seguida, iremos apresentar a análise produzida no capítulo a seguir.

#### 4. RESULTADOS

O episódio analisado foi o sétimo, com o título de Paraciclismo x *Yowamushi Pedal* tendo sido lançado em 20 de julho de 2019. Este episódio, como o título demonstra é uma colaboração com a obra de esporte *Yowamushi Pedal* criada por Wataru Watanabe, o mangá sobre ciclismo foi lançado em 2008 e conta com 85 volumes lançados. A obra recebeu uma adaptação em animê em 2013 e sucessivas temporadas ao decorrer dos anos, atualmente o animê conta com 5 temporadas lançadas com mais de 130 episódios no total. É importante ressaltar também, que o estúdio e a *staff* dessa produção de *Yowamushi Pedal* foram responsáveis pelo episódio lançado no *Ani x Para*.

Os personagens da obra que participam do episódio, e detém uma relevância a narrativa são o protagonista da história Onoda Sakamichi, um garoto que entra no clube de ciclismo da escola *Sohoku* em seu primeiro ano do equivalente ao nosso Ensino Médio. Apesar de ter sido convidado a entrar no clube da escola por conta de suas habilidades nas subidas, Onoda não tem tanto contato com o esporte em si ele apenas utilizava a bicicleta como meio de condução. Outras características relevantes para a análise, são a admiração do personagem pela técnica de pedalar das pessoas, narrativa bem presente na obra original e a especialidade dele dentro do ciclismo ser as subidas.

**Figura 36:** Onoda Sakamichi no animê de *Yowamushi Pedal*.



**Fonte:** *Yowamushi Pedal*, TMS Entertainment, 2013.

Os outros dois personagens da obra que participam ativamente no episódio, são Naruko Shōkichi e Imaizumi Shunsuke principais personagens secundários em *Yowamushi Pedal*. As características relevantes dos dois personagens para a análise é o grande comportamento competitivo de ambos, assim como o fato de se considerarem rivais e sempre competirem um contra o outro até em treinamentos.

**Figura 37:** Naruko na esquerda e Imaizumi na direita.



**Fonte:** *Yowamushi Pedal*, TMS Entertainment, 2013.

No episódio também temos a participação do atleta Kawamoto Shōta, representante do Japão nas Paralimpíadas do Rio 2016 e Tóquio 2020. Seu personagem é um dos protagonistas neste sétimo episódio de *Ani x Para*, o atleta é desenhando pelo autor de *Yowamushi Pedal* para a sua participação no episódio.

**Figura 38:** Kawamoto Shōta em uma entrevista para o *Ani x Para*.



**Fonte:** *Ani x Para Vol.7 Paracycling*, NHK, 2019.

Link: [https://www.nhk.or.jp/school/anipara/detail07\\_real09.html#ttl](https://www.nhk.or.jp/school/anipara/detail07_real09.html#ttl).

Assim como os outros episódios do animê, o sétimo episódio contém 5 minutos de duração, e em sua história temos Onoda, Naruko e Imaizumi em um dia de treino após um campeonato, Onoda após ter sido deixado para trás por seus colegas acaba se encontrando com o atleta Kawamoto, e posteriormente o enfrenta em uma corrida. No site do animê onde é possível acessar o episódio em várias línguas, temos a seguinte sinopse em português para o episódio:

A popular série de mangá e anime sobre ciclismo "Yowamushi Pedal" apresenta Shota Kawamoto, um paratleta da vida real que pedala usando apenas uma perna. Neste episódio, ele compete numa corrida de estrada com Sakamichi Onoda, o protagonista de "Yowamushi Pedal". Sakamichi está chocado com as pedaladas surpreendentemente estáveis de Kawamoto. Kawamoto explica que isso é normal para ele, pois pedala com apenas uma perna desde criança. Kawamoto e Sakamichi se enfrentam numa corrida de estrada, e as coisas logo começam a esquentar. (NHK, 2019).

**Figura 39:** Personagem de Kawamoto no animê.



**Fonte:** *Ani X Para*, NHK-TMS Entertainment, 2019.

Dentro da narrativa do episódio, a partir das interações dos personagens e de acontecimentos foi possível captar alguns elementos que suscitaram em duas grandes categorias para a discussão, iremos tratar delas a seguir.

#### 4.1 A INVISIBILIDADE DO ATLETA COM DEFICIÊNCIA

No sétimo episódio de *Ani x Para*, há certos diálogos e acontecimentos que remetem a questão da invisibilidade, do não conhecimento acerca do atleta e consequentemente das pessoas com deficiência pela sociedade. No início do episódio temos uma das cenas que retratam esse ponto, Onoda após cair no chão por se distrair é abordado por uma pessoa de bicicleta, que no caso é o atleta Kawamoto. Onoda ao dirigir seu olhar a Kawamoto acaba fazendo em uma direção de baixo para cima, o que traz um foco ao corpo do atleta e a sua bicicleta, há um enquadramento direto na perna de Kawamoto mostrando sua deficiência, e também no pedal de sua bicicleta que é adaptada, o que em seguida nos leva ao pensamento de Onoda, onde ele afirma “Ele só tem uma perna”.

**Figura 40:** Cena em que Onoda se encontra no chão.



**Fonte:** *Ani X Para*, NHK-TMS Entertainment, 2019.

Este acontecimento foi construído narrativamente, de uma maneira que colocasse Onoda em um plano mais baixo que Kawamoto fazendo com que ao ele olhar para o atleta, seu primeiro contato visual fosse a parte de baixo do corpo de Kawamoto e sua bicicleta. Para demonstrar qual foi a visão que Onoda teve, ocorrem dois enquadramentos em sequência um na perna de Kawamoto tendo enfoque em sua deficiência, e outro no pedal de sua bicicleta adaptada. Esses enquadramentos ocorreram para “apresentar a deficiência” e a singularidade do equipamento esportivo de Kawamoto para quem está assistindo, emulando a visão que Onoda teve, e

justificar o pensamento e a expressão facial de Onoda ao ele afirmar que Kawamoto só tem uma perna.

**Figura 41:** Enquadramento da cena na perna de Kawamoto.



**Fonte:** *Ani X Para*, NHK-TMS Entertainment, 2019.

É importante ressaltar que esta cena leva o atleta Kawamoto ser apresentado, a partir de seu nome e trabalho, a Onoda e a quem assiste somente após a sua “deficiência” ser primeiramente apresentada, e com bastante foco pelo que se pode ver a partir dos enquadramentos, passando a ideia de que sua “deficiência” é o que lhe representa.

**Figura 42:** Enquadramento da cena no pedal da bicicleta.



**Fonte:** *Ani X Para*, NHK-TMS Entertainment, 2019.

Um outro elemento foi captado a partir de interações do personagem Onoda, que durante conversas com o atleta Kawamoto, acaba demonstrando sua falta de contato e conhecimento sobre o paraciclismo<sup>8</sup> e as Paralimpíadas. Durante a introdução de Kawamoto, Onoda acaba expressando desconhecimento ao termo ciclista paralímpico, em outra cena o atleta após descobrir que Onoda venceu o campeonato estudantil de ciclismo, pergunta se Onoda nunca viu o paraciclismo, e novamente Onoda anuncia que não tem contato com o assunto. Posteriormente durante a explicação de Kawamoto sobre o paraciclismo, Onoda acaba novamente expressando isso ao mostrar uma expressão de surpresa ao escutar o termo “corrida”.

Essas passagens denotam o quão “distantes” os esportes paralímpicos e atletas com deficiência estão de Onoda, o personagem demonstra que não conhece os Jogos Paralímpicos e nem a modalidade de paraciclismo, na cena após a explicação do esporte o próprio Onoda afirma a si mesmo em pensamento que “não sabia” sobre o paraciclismo. Essa afirmação do personagem, pode ser levada a população de modo geral, indagando se as pessoas conhecem sobre as Paralimpíadas e os esportes paralímpicos, ou sobre os e as atletas que estão inseridos nessa competição e modalidades.

**Figura 43:** Onoda refletindo sobre alguns elementos do paraciclismo



**Fonte:** *Ani X Para*, NHK-TMS Entertainment, 2019.

Logo em seguida Onoda dirige uma pergunta a Kawamoto, após sua explicação do paraciclismo, ele pergunta como o atleta é capaz de pedalar tão “suavemente” usando apenas uma perna, Kawamoto diz que é uma pergunta difícil e conta um pouco sobre sua vida. O atleta discorre que para ele pedalar dessa maneira é normal já que faz assim desde criança, pois perdeu

---

<sup>8</sup> Iremos utilizar o termo paraciclismo já que ele é o termo adotado no animê.

a perna logo após seu nascimento, seguidamente Kawamoto pergunta a Onoda se “é difícil de se imaginar” e o propõe uma corrida até o final do trajeto, para que Onoda possa ver por si mesmo como o atleta pedala.

**Figura 44:** Kawamoto contando sobre sua vida.



**Fonte:** *Ani X Para*, NHK-TMS Entertainment, 2019.

Esta pergunta de Onoda assim como sua indagação na explicação de Kawamoto sobre o paraciclismo, podem denotar um ideário de incapacidade e pouca expectativa perante pessoas com deficiência. Onoda aparenta estar surpreso ao escutar o termo “corrida”, e também pergunta como o atleta é capaz de pedalar com uma perna só, nesses acontecimentos possivelmente Onoda não refletiu sobre o fato de Kawamoto ser um atleta de alto rendimento, o que pressupõe um árduo treinamento, já que fica surpreso sobre a capacidade dele andar de bicicleta assim como participar de corridas.

**Figura 45:** Kawamoto sobre sua experiência com a bicicleta.



**Fonte:** *Ani X Para*, NHK-TMS Entertainment, 2019.

Esse ideário de incapacidade e pouca expectativa sobre pessoas com deficiência está enraizado na sociedade, e acaba sendo reproduzido como uma verdade, esses acontecimentos de Onoda refletem essa questão. Não foi mostrado o personagem refletindo sobre essas questões, ele apenas apresentava esses elementos prontamente, talvez essa situação foi planejada desta maneira para reforçar a existência desse ideário enraizado, que neste caso aqui é perpetuado por Onoda de maneira inconsciente.

Uma outra questão que emerge a partir desse diálogo, é a proposta de Kawamoto ao Onoda, uma corrida entre os dois para que Onoda possa ver por si mesmo como o atleta pedala, esta cena pode vir a reforçar a sensação de distância entre atletas e pessoas com deficiência das pessoas e atletas “sem deficiência”, onde a explicação/informação não é o suficiente para “legitimá-los” como capazes, é necessário provar através de uma demonstração. Essa necessidade de comprovar sua capacidade remete também ao ideário de incapacidade, ou até mesmo de inferioridade, onde por apresentarem diferenças do padrão de corpo imposto pela sociedade consequentemente seriam incapazes e inferiores.

**Figura 46:** Cena do atleta fazendo a proposta para Onoda.



**Fonte:** *Ani X Para*, NHK-TMS Entertainment, 2019.

A escolha de realização dessa cena é entendida, como uma maneira de interligar a primeira parte do episódio, que é a que encontramos os elementos dispostos aqui, com a segunda parte que apresentou elementos entendidos como constituintes da categoria a seguir.

#### 4.2 POTENCIALIDADES E VISIBILIDADE A PARTIR DO ESPORTE.

Os outros elementos obtidos no episódio do animê constituem essa categoria, visto que eles se referem e abordam questões sobre as potencialidades dos atletas e pessoas com deficiência, assim como a visibilidade a partir do esporte. Um acontecimento no episódio que retrata essas questões é a explicação de Kawamoto sobre o paraciclismo, no qual ele apresenta que é uma corrida para atletas com deficiência, havendo pessoas que usam o triciclo<sup>9</sup>, a *handbike*<sup>10</sup> e as tandem<sup>11</sup>, cada uma usada em uma categoria diferente e por pessoas com deficiências distintas.

**Figura 47:** Kawamoto explicando o paraciclismo.



**Fonte:** *Ani X Para*, NHK-TMS Entertainment, 2019.

**Figura 48:** Apresentação do triciclo.



**Fonte:** *Ani X Para*, NHK-TMS Entertainment, 2019.

<sup>9</sup> Utilizado por atletas das categorias T1 e T2, que são pessoas com paralisia cerebral cuja deficiência os impede de andar em bicicletas convencionais (Comitê Paralímpico Brasileiro, CPB).

<sup>10</sup> Bicicleta adaptada para se impulsionar com as mãos, é utilizada nas categorias H1 a H5 que se referem aos atletas com paraplegia e tetraplegia (Comitê Paralímpico Brasileiro, CPB).

<sup>11</sup> Bicicleta com dois bancos e quatro pedais, utilizada nas categorias de pessoas com deficiência visual que pedalam junto de seus guias (Comitê Paralímpico Brasileiro, CPB).

**Figura 49:** Apresentação da tandem



**Fonte:** *Ani X Para*, NHK-TMS Entertainment, 2019.

Essa cena não tem uma função de apenas ser uma apresentação do esporte para Onoda, ela também serve como uma exposição para as pessoas que irão assistir o episódio e que não tem conhecimento acerca do assunto. A narrativa se preocupa em contextualizar o esporte e dar elementos a quem a consome, indo possivelmente de encontro com um dos objetivos do projeto que é a propaganda dos Jogos Paralímpicos, utilizando-se do episódio para mostrar como é o paraciclismo e algumas de suas categorias.

**Figura 50** Apresentação da *handbike*.



**Fonte:** *Ani X Para*, NHK-TMS Entertainment, 2019.

A partir dos acontecimentos que ocorrem durante a corrida entre Kawamoto e Onoda, é possível captar outros elementos que se referem a essa categoria. Após propor a corrida, Kawamoto acelera e sai na frente deixando Onoda para trás, que em primeiro momento enquanto está atrás dele acaba refletindo sobre como Kawamoto pedala e suas qualidades, o atleta é referido como “muito rápido”, detentor de uma “pedalada poderosa e suave” e de um “equilíbrio incrível”, estas qualidades que levam Onoda a afirmar que terá de pedalar com força para alcançá-lo.

**Figura 51:** Onoda refletindo sobre as qualidades do atleta.



**Fonte:** *Ani X Para*, NHK-TMS Entertainment, 2019.

Vemos essa cena também como uma construção narrativa para que Onoda se encontrasse atrás de Kawamoto, e pudesse observar e refletir como o atleta pedala. As afirmações de Onoda sobre o “pedalar” de Kawamoto ocorrem de modo a evidenciar as qualidades do atleta, que não são apresentadas de uma maneira onde se coloque a deficiência como um fator que diminua o feito e a capacidade. Por exemplo, se os pensamentos de Onoda fossem formulados destacando a deficiência de Kawamoto, como na frase hipotética “Ele é muito rápido mesmo usando apenas uma perna”, o que estaria mais em evidência seria a deficiência e não a qualidade, reforçando um ideário preconceituoso de capacitismo.

A abordagem utilizada pela narrativa para essa questão, possibilita um olhar direcionado para as qualidades do atleta, isso pode ser visto tanto na verbalização de Onoda como no enquadramento realizado na cena, haja visto que se fosse a intencionalidade deles focar na deficiência, teriam utilizado um enquadramento parecido com o do primeiro encontro dos dois personagens, onde se teve um foco totalmente direcionado ao corpo do atleta.

**Figura 52:** Onoda percebendo que deverá se esforçar bastante na corrida.



**Fonte:** *Ani X Para*, NHK-TMS Entertainment, 2019.

Durante a cena da corrida também é possível perceber uma mudança na trilha sonora, a partir do momento que a corrida “inicia” e Kawamoto acelera somos introduzidos a uma música mais animada e vibrante, a mesma comumente utilizada no animê de *Yowamushi Pedal*, que tenta passar uma sensação de tensão e expectativa para realçar o clima de competição entre os dois personagens. Essa música perdura durante toda a corrida, até os dois personagens cruzarem a linha de chegada, onde ao estarem quase cruzando-a ela se acentua denotando o clímax desse clima de competição.

No decorrer do episódio foi possível encontrar outros elementos que enfatizaram a competição entre os dois personagens. Ao eles se aproximarem do final do percurso, acabam sendo percebidos por Naruko e Imaizumi, os dois discorrem que não sabem quem está correndo com Onoda, contudo enfatizam sobre o clima transmitido pelos dois corredores, Naruko e Imaizumi expõem que os dois parecem estar em uma competição de verdade.

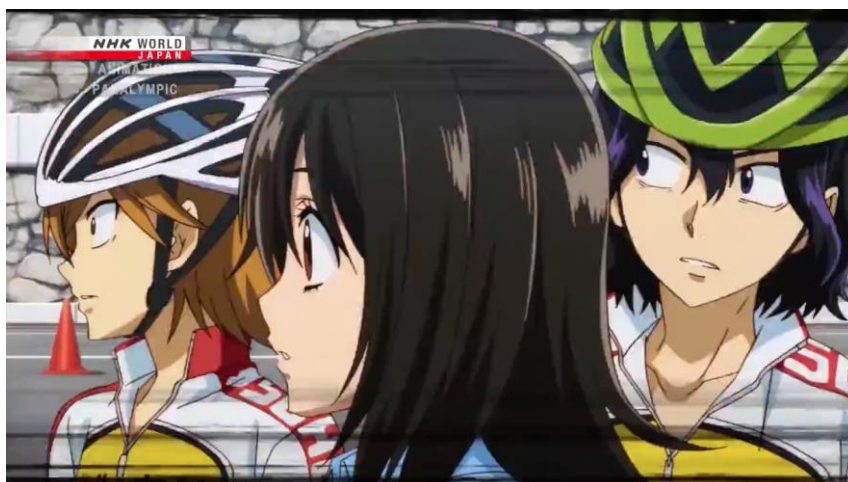
**Figura 53:** Naruko e Imaizumi comentando sobre a corrida.



**Fonte:** *Ani X Para*, NHK-TMS Entertainment, 2019.

Em uma outra cena, outros personagens da obra, dois integrantes do time e a auxiliar, são mostrados detendo seus focos na corrida entre Onoda e Kawamoto, que se aproximavam da linha de chegada. Estes elementos servem para reforçar que os dois estão correndo de maneira séria, e que seus esforços são equivalentes ao que se espera em uma competição de verdade. Esta visão a partir dos outros personagens potencializa ainda mais esse ponto, pois eles detêm poucas informações sobre quem é Kawamoto. Mesmo assim dirigem sua atenção e se mostram interessados em quem irá vencer a corrida. Aqui a deficiência não “ganha” destaque ou é enfatizada, pelas reações passadas pelos personagens o que se apresenta é apenas uma corrida acirrada entre duas pessoas, não sendo demonstrado nenhum julgamento ou ideia pré-concebida a partir imagem do corpo de outra pessoa.

**Figura 54:** Cena onde outros integrantes do time direcionam sua atenção a corrida.



**Fonte:** *Ani X Para*, NHK-TMS Entertainment, 2019.

Kawamoto e Onoda ao se aproximarem da linha de chegada aumentam suas respectivas velocidades. Nesta cena e assim como em outros momentos de aceleração a um enfoque no esforço empregado pelos dois personagens, que é representado por gritos como também por uma respiração acelerada. Essa questão também é apresentada após os dois cruzarem a linha de chegada, quando são mostrados por alguns segundos com uma respiração ofegante, e até apresentam certa dificuldade para falar, também é utilizada a presença de suor, nesta cena se enfatiza o cansaço de Kawamoto e Onoda após terminarem a corrida.

A cena do final da corrida dá a entender que ambos passaram pela linha de chegada ao mesmo tempo, tanto que Kawamoto comenta com Onoda que eles devem ter empatado, e Onoda confirma que sim, em seguida Onoda agradece ao atleta pela corrida e diz que se divertiu muito, Kawamoto fala o mesmo e que também ficou feliz por Onoda não ter se contido durante

a corrida contra ele, logo em seguida Onoda afirma que Kawamoto está correto, expressando ao atleta que ele não se conteve, ambos os personagens dão um aperto de mão.

**Figura 55:** Kawamoto agradecendo a Onoda, por ter ele não ter se contido na corrida.



**Fonte:** *Ani X Para*, NHK-TMS Entertainment, 2019.

O acontecimento do final da corrida nos possibilitou captar alguns elementos importantes, o fato de ambos empatarem presume que não houve vencedor, não se teve um melhor, havendo um reconhecimento do esforço de ambas as partes, não ocorreu uma distinção entre resultados ou possibilidades já que nenhum foi colocado como superior. Este é um fato importante pois a narrativa não construiu um confronto entre “pessoas com deficiência e pessoas sem deficiência”, foi apenas uma disputa entre duas pessoas não se tendo nenhuma diferenciação entre elas durante a corrida, a escolha do empate possivelmente foi para reforçar essa ideia.

Kawamoto expressa sua felicidade por Onoda não ter se contido na corrida, isto pode ser visto através do esforço empenhado por Onoda, representando pelos gritos, suores e expressões durante a corrida. Estes e outros elementos nos levam a pensar que Onoda não subestimou o atleta, não colocou a “deficiência” dele como um demérito, ou motivo para subestimá-lo, outro fator para essa questão foi o fato de Onoda ter ficado feliz ao invés de se frustrar com o resultado da corrida, denotando que Onoda respeita o atleta e não o vê como alguém inferior a ele.

A cena do aperto de mãos é um elemento que potencializa o discurso inclusivo da narrativa, na qual após uma corrida os dois se agradecem e demonstram um sinal de união ao

sorrirem e segurarem a mão um do outro. Fortalecendo a ideia anteriormente colocada aqui, de que o episódio não buscou um contra o outro, mas sim um com o outro.

**Figura 56:** Cena do aperto de mãos entre Kawamoto e Onoda.



**Fonte:** *Ani X Para*, NHK-TMS Entertainment, 2019.

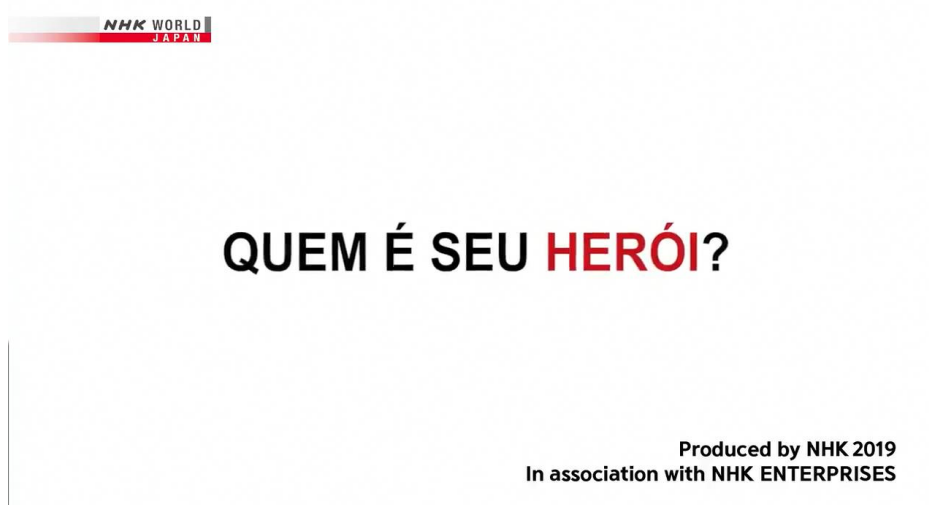
Após esta cena Onoda afirma a Kawamoto “O ciclismo é demais. Numa bicicleta, você pode se divertir com qualquer um, como fizemos.”, e Kawamoto concorda com ele e acrescenta que o ciclismo “expandiu muito minhas possibilidades”. Nesse diálogo pode-se captar um foco no elemento esporte, é evidenciando seu aspecto como um possível promovedor de inserção social para as pessoas com deficiência, como também potencializador de visibilidade para elas. O atleta afirma que o ciclismo expandiu suas possibilidades, este é um exemplo utilizado pela narrativa para exibir esse papel do esporte. Também podemos ver essa questão a partir da fala de Onoda, na qual ele dá ênfase na diversão com qualquer pessoa a partir da bicicleta.

Somos apresentados novamente ao final do episódio a elementos que novamente conotam o respeito pelo paratleta, como também a possibilidade de se divertir juntos. Naruko e Imaizumi aparecem logo depois de Kawamoto chamar Onoda para mais uma corrida, os dois chegam dizendo que o paratleta e Onoda estão se divertindo e pedem para participar também, eles deixam claro que não vão ficar para trás. Nesse acontecimento vemos dois personagens que até o momento só tinham observado a corrida, e agora pedem para participar pois se sentiram instigados, e expressam abertamente que não vão se conter pois não querem ficar para trás, denotando mais uma vez a possibilidade de serem competitivos ao correrem com o paratleta.

Posteriormente a cena final e os créditos, somos apresentados ao “slogan” do animê, que é “Quem é seu herói?”, esta pergunta é feita por Onoda e aparece escrita na “tela”, com a

palavra “herói” destacada de vermelho. Por estar posicionada depois da cena final, esta pergunta acaba sendo direcionada a quem está assistindo o episódio, somos indagados sobre quem é nosso herói, reflete-se sobre a intenção dessa pergunta, uma vez que ela é realizada pelo protagonista da história original, Onoda de *Yowamushi Pedal*, no final do episódio após sermos apresentados ao atleta Kawamoto que recebe grande destaque dentro da narrativa.

**Figura 57:** Pergunta que aparece após a cena final.



**Fonte:** *Ani X Para*, NHK-TMS Entertainment, 2019.

Uma possível consequência dessa pergunta seria a reflexão da pessoa que está assistindo, uma ponderação sobre qual é seu herói, qual pessoa ela admira, o personagem da obra já existente de ciclismo ou o atleta de paraciclismo exibido no episódio? O episódio apresenta alguns elementos que podem fundamentar a indagação, como foi apresentado anteriormente, na narrativa os personagens não são colocados um “contra” o outro ou busca-se estipular o melhor, são exibidas as potencialidades e esforço de ambos não havendo distinção.

Contudo, mesmo não havendo a busca de se estabelecer um melhor na narrativa, a presença dessa pergunta pode reforçar o ideário de que atletas com deficiência devem ser vistos e tratados como heróis pela sociedade, o que é um discurso de capacitismo, pois preconiza como um ato de heroísmo as capacidades atléticas de pessoas com deficiência, como se fosse um feito inimaginável e extraordinário de se alcançar por essas pessoas. Nos perguntamos também, se esta pergunta estaria presente em uma obra de propaganda para um esporte convencional.

O episódio apresenta limitações em sua abordagem, o que pode limitar a amplitude da discussão se o ponto de partida da pessoa for apenas o episódio, iremos tratar sobre essa questão juntamente com a interpretação dos elementos na parte a seguir.

## 5. ANÁLISE DAS REPRESENTAÇÕES PRESENTES NO EPISÓDIO: POSSÍVEIS IMPLICAÇÕES E AVANÇOS

Na primeira parte do episódio, a que ocorre antes da corrida, a narrativa se concentrou em apresentar Kawamoto e sua “deficiência”, o primeiro elemento é o enfoque no corpo e na bicicleta do atleta que nos é mostrado através da visão de Onoda, colocado naquela posição intencionalmente, assim como a explicação do atleta sobre como ele pedala com uma perna. Essas questões nos remetem ao que Van Der Veere (2020) traz em sua análise sobre a *Paralympic Jump*, ao autor discorrer sobre a “hipervisibilidade” presente na mídia, na qual no início das histórias a deficiência dos personagens é explorada e reforçada para quem está a consumindo. No sétimo episódio de *Ani x Para* isso ocorre pela mediação de Onoda, tanto por sua visão como por suas dúvidas.

O não conhecimento de Onoda sobre atletas com deficiência, Jogos Paralímpicos e os esportes presentes na competição, pode representar também o que Okuyama (2020) e Stibbe (2004) trazem em seus textos, é discorrido que as pessoas com deficiência no Japão foram marginalizadas e apagadas do espaço público através da institucionalização e criação das casas de apoio, e escondidas pela “vergonha” de suas famílias, se tornando invisíveis a sociedade japonesa. O que não é uma realidade única do Japão, visto que o preconceito contra as pessoas com deficiência é um problema global. Desse modo a dúvida de Onoda está inserida para emular o conhecimento que grande parcela da população teria sobre o assunto, tendo assim uma necessidade de se abordar essas questões.

A visibilidade é um tema com grande importância e deve ser promovida, no entanto a presença de representações estigmatizadas e exibidas exageradamente, de maneira “hiper” no discurso podem servir para perpetuar o ideário preconceituoso ao invés de ajudar a desconstruí-lo. A maneira que apresentaram o atleta no primeiro momento, é uma representação que enfatiza sua deficiência coloca ela antes de qualquer outra característica de Kawamoto, e como Van Der Veere (2020) aponta ao dialogar com Peers (2009, p.655, apud VAN DER VEERE, 2020), a “hipervisibilidade” pode diminuir as expectativas sobre desempenho das pessoas retratadas, já que colocam a deficiência como a principal característica do atleta representado ao invés de seu desempenho atlético, uma vez que a primeira coisa a entrarem em contato é a deficiência e de maneira evidenciada.

Entendemos estar presente não só a questão de um não conhecimento por conta da remoção das pessoas com deficiência do espaço público, mas de mesmo modo os ideários de

capacitismo formulados a partir de ideias pré-concebidas possivelmente estiveram insinuados em falas de Onoda. Durante a explicação do esporte ele se mostra surpreso ao termo corrida podendo denotar uma imagem de que pessoas com deficiência são incapazes de participar de uma corrida de bicicletas, ou por ser inesperado ouvir aquela informação já que a ideia que ele tinha de pessoas com deficiência era outra, provavelmente ligada a preconceitos e ao capacitismo.

Refletimos também que a cena de Kawamoto respondendo Onoda, sobre como ele consegue pedalar tão suavemente com uma perna, não representa a inserção de uma narrativa de tragédia para o atleta, o que foi algo encontrado por Van Der Veere (2020) nos mangás da *Paralympic Jump*, o autor afirma que esse tipo de narrativa esteve presente nas histórias dos e das atletas representados. Aqui por conta da maneira que ele redige sua resposta, o fato dele ter perdido uma perna não é colocado em destaque, o atleta foca em explicar que para ele andar apenas com uma perna é familiar haja visto que ele pedala dessa maneira desde criança. Os elementos sonoros e de expressão do personagem, também mostram que o objetivo da cena não foi dar ênfase em um possível aspecto dramático, a trilha sonora não muda durante a resposta e Kawamoto não apresentou uma expressão triste ou melancólica.

A proposta de uma corrida vinda de Kawamoto para Onoda “ver por si mesmo” como o atleta pedala, traz consigo conotações de capacitismo tendo em vista que ele pergunta anteriormente se é “difícil de imaginar” logo após explicar sobre como pedala, podendo denotar que uma explicação é insuficiente, sendo necessário comprovar na prática, remetendo-se a ideia de que as pessoas com deficiência sejam naturalmente incapazes e precisam provar suas capacidades.

Ponderamos que a narrativa muda sua estrutura a partir da segunda parte, ela passa a ter um foco em exibir as potencialidades de Kawamoto e o retratar como um atleta, captamos vários elementos que demonstram isso. No início da corrida somos apresentados a partir de Onoda as potencialidades de atleta, como sua velocidade, técnica de pedalada e equilíbrio, o objetivo dessa cena é evidenciar as capacidades atléticas de Kawamoto, o enquadramento das imagens mostra a deficiência do atleta, contudo não é o seu foco, a fala e as expressões de Onoda detém mais ênfase na cena, o que afirma essa questão.

Durante toda a corrida a narrativa também se utiliza de elementos para representar de maneira mais latente as potencialidades de Kawamoto, um dos principais é a competitividade entre os dois personagens, que é destacada primeiramente através da trilha sonora que introduz uma música a partir do momento que a corrida inicia, ela visa despertar sentimentos que remetam a ansiedade e tensão, o que se intensifica durante a fase final da corrida onde ela se

acentua para simbolizar o clímax da disputa. Em momentos de aceleração, foi utilizada a presença de gritos e de uma respiração forçada para expressar esse caráter competitivo da disputa, como também para evidenciar o esforço empregado pelos dois personagens.

A percepção das pessoas ao redor também foi um ponto utilizado para evidenciar a competitividade e o esforço. Em ambas as cenas com Naruko e Imaizumi é possível captar elementos que justifiquem esse realce, os dois personagens se referem a corrida como uma “competição de verdade” e posteriormente pedem para participar, em outra cena é demonstrado outros participantes do time voltando sua atenção a corrida entre Kawamoto e Onoda. Esse interesse pela corrida vem a partir do esforço e capacidade dos dois, as pessoas ao redor não têm muitas informações sobre quem é a outra pessoa correndo, a “deficiência” não é colocada como um “obstáculo” ou “limitador” da potencialidade do atleta a partir da visão de quem observa a corrida.

As expressões de Onoda durante e após a corrida, assim como a fala de Kawamoto que se diz feliz por Onoda não ter se contido na corrida, bem como a fala de Naruko e Imaizumi que também afirmam sua vontade de participar e que também não irão se conter na corrida, foram utilizadas para demonstrar o respeito dos personagens pelo atleta. A “deficiência” de Kawamoto não é posta como um fator de demérito ou incapacidade pelos personagens, pelo contrário, o que é evidenciado são as potencialidades e empenho do atleta. Esses elementos ajudam a evidenciar a busca da narrativa por uma retratação realista das potencialidades e que tenta se afastar das representações que se baseiam em ideários estigmatizados e irreais.

Essa retratação do atleta Kawamoto se configura como uma fuga das representações estereotipadas de atletas com deficiência, como as que Van Der Veere (2020) encontrou, nelas os atletas foram representados a partir de características do modelo *supercrip*, com capacidades e feitos sobre-humanos além de terem suas histórias pautadas em superações de perdas e tragédias. No episódio 7 de *Ani x Para* a narrativa foca em exhibir as capacidades atléticas de Kawamoto, que não são apresentadas como algo “fora do comum” ou “extraordinário”, mas sim como realistas e que podem ser obtidas através de um treinamento e esforço, que é esperado de um atleta profissional. O atleta não foi representado como incapaz ou “coitado”, e nem teve sua história utilizada de maneira trágica ou dramática. Desse modo não se é criado expectativas enganosas ou fictícias sobre a performance do atleta.

O resultado da corrida, a conversa realizada logo após, assim como a cena do aperto de mãos entre os dois personagens denotam um discurso inclusivo. A narrativa ao apresentar um empate como desfecho não preconizou uma exibição do “melhor”, ou distinção entre resultados e capacidades, ela se atentou em mostrar o melhor de cada personagem, estando cada um dentro

de suas possibilidades. De mesmo modo, Kawamoto e Onoda em um aperto de mão, bem como a fala de Onoda sobre “poder se divertir com qualquer um” trazem símbolos que remetem ao termo *Kyōsei* (Coexistência), que Okuyama (2020) nos apresenta como a palavra da moda ao se referir a conscientização da deficiência no Japão, a autora destaca que é um termo frequentemente usado pela mídia e pelo governo ao fazer anúncios de políticas públicas.

Dentro deste episódio de *Ani x Para* é possível captar representações que se dirigem a “Coexistência”, contudo como Okuyama (2020) aponta a partir de Kuramoto (2012, apud OKUYAMA, 2020), para realmente se pensar em uma coexistência não é suficiente apenas estar inseridos no mesmo local, praticar a mesma atividade e passar algum tempo juntos, pois isso não é indicativo de uma verdadeira coexistência entre as pessoas “com e sem deficiência”, Okuyama (2020) comenta que o autor propõem uma reflexão sobre as nossas reações enraizadas perante a palavra coexistência e suas consequências, se realmente estamos dispostos a coexistir. Okuyama (2020, p.21) ainda nos indaga se “estamos prontos para abraçar a inclusão” e “dar as boas vindas a diversidade em detrimento de uma pureza mitificada”. Como a autora argumenta, apenas mostrar não é o suficiente para se objetivar a inclusão incondicional das pessoas com deficiência na sociedade, e um dos pontos que este episódio do animê tem como limitação de narrativa é a ausência do papel da sociedade ou do aprofundamento no debate sobre os direitos e lutas das pessoas com deficiência.

No decorrer do episódio temos várias cenas e diálogos que trazem elementos que se remetem a ideários preconceituosos e estigmas. Contudo como pudemos ver não houve a inserção ou um aprofundamento no debate sobre eles, a questão social e o papel da sociedade também são ignorados pelos elementos presente nesse episódio. Isso também ocorre com os elementos de visibilidade e inserção das pessoas com deficiência na sociedade apresentados no episódio, que foram o esporte e os Jogos Paralímpicos, não havendo um aprofundamento sobre os papéis que desempenham ou podem desempenhar, são apenas colocados na “tela”.

Uma vez que não estão presentes ou mencionados, a figura do atleta pode acabar sendo individualizada, não só sua figura, mas também luta das pessoas com deficiência por direitos e igualdade, não se tendo nenhum peso sobre a sociedade e ações discriminatórias presentes nela, a ausência dessas questões pode velar sua existência, possivelmente suprimindo o potencial do episódio para promover a visibilidade da causa. Essa tendência foi vista também por Van Der Veere (2020) e Stibbe (2004), em suas análises sobre a *Paralympic Jump* e os *doramas* respectivamente, onde ou se mostrava o contexto social e as barreiras existentes, mas não se apresentava como superá-las, ou se omitia esse contexto e direcionava toda a responsabilidade aos indivíduos.

A pergunta “Quem é seu herói?”, também se apresenta como um elemento que não é devidamente abordado na narrativa, sua presença por mais que possa tentar “destacar” a participação do atleta no episódio, ela carrega consigo um ideário de sempre se colocar os atletas com deficiência como heróis. Essa visão de “herói” denota um discurso de capacitismo, pois dá a entender que as pessoas com deficiência apresentarem uma performance atlética é algo extraordinário e inédito, por isso devem ser vistas como “heroicas”. Esta representação de “herói” também está ligada a ideia do *supercrip* (OKUYAMA, 2020; VAN DER VEERE, 2020), como Okuyama (2020) discorre o maior problema com esses tipos de retratações é que elas estão incorporadas ao discurso de capacitismo, e representações irrealistas que estão totalmente desconexas com a realidade das pessoas com deficiência.

Uma representação de “herói” acaba sendo algo muito distante da realidade social que as pessoas com deficiência estão, além de carregar um discurso de incapacidade consigo, Okuyama (2020, p.18, tradução nossa) sobre esta questão também argumenta que “os super-heróis tendem a subestimar a dificuldade que as pessoas com deficiência têm para ter um acesso igualitário à educação, ao emprego e até mesmo ao romance.”. Van der Veere (2020) como vimos anteriormente, apresenta que para se tornar um “herói” o atleta deve primeiramente lidar com a tragédia e a perda, além de serem representados como “coitados”.

No episódio sete de *Ani x Para*, Kawamoto não é apresentado como um coitado, nem passa pela perda ou tragédia, e sua performance também não é irrealista, contudo, a ausência do papel da sociedade e de mais elementos sobre a realidade das pessoas com deficiência, acaba dificultando a definição de qual “herói” a narrativa quer passar. Ressaltamos ainda que por mais que apresentassem mais elementos e contextos, o termo deveria ser evitado em retratações, pois ele carrega consigo um ideário que remete fortemente a incapacidade das pessoas com deficiência.

Apesar desses pontos, diferentemente das obras analisadas nesses trabalhos, o sétimo episódio de *Ani x Para* apresentou uma abordagem diferente na questão das potencialidades e possibilidades das pessoas com deficiência. A partir dos dois elementos do episódio, a abordagem com foco nas potencialidades do atleta e a ausência de contexto social na narrativa, temos as potencialidades pedagógicas dessa mídia, que dão oportunidade a escola e consequentemente a Educação Física Escolar de inserir essa mídia no desenvolvimento do trabalho de temas presentes na narrativa do episódio.

Pensando em possibilidades para o professor ou professora trabalhar em sala de aula, refletimos mais uma vez sobre a importância da mediação, aqui no caso a mediação institucional da escola, se objetivando possibilidades de ressemantização como destaca Orofino

(2005) e de desconstrução de ideários preconceituosos e hegemônicos que estão presentes na sociedade e conseqüentemente nas mídias. Uma das possibilidades é aproveitar a ausência do contexto social dentro do episódio como um ponto que proporcionará, a partir da mediação, diálogos e debate sobre quais implicações dessa ausência, sobre o papel da sociedade e do Estado de assegurar o acesso a direitos básicos, como trabalho, lazer e acessibilidade.

Podendo-se focar em outras questões levantadas a partir do episódio, como: Por que Onoda ficou surpreso com o termo corrida? O não conhecimento de Onoda sobre as Paralimpíadas implica em algo? Por que Kawamoto agradece a Onoda por não ter se contido na corrida? De que maneira o ciclismo expandiu as possibilidades do atleta? Essas e outras perguntas, podem ajudar a levantar pontos que fundamentem uma intervenção didática em sala de aula, os elencando aos discursos de capacitismo, inferioridade, exclusão, integração, inclusão, dentre outros.

A respeito da representação do atleta, uma outra possibilidade é verificar como são as representações dos atletas com deficiência na mídia, se a retratação encontrada neste episódio de *Ani x Para* é o “padrão” e se não for, qual seria a abordagem mais comum nesse tipo de representação? Buscando direcionar o olhar dos alunos e alunas a quais são os padrões e estereótipos frequentemente utilizados, e quais estigmas e preconceitos eles carregam.

Mais uma intervenção seria a proposta de uma pesquisa, se espelhando na narrativa deste sétimo episódio, na qual os alunos e alunas buscariam atletas com deficiência dos esportes que os alunos e alunas tenham mais contato, com o objetivo de conhecer novos atletas e as características dos esportes praticados por estes. Pode ser objetivado a produção de uma mídia de divulgação do esporte e atleta pesquisado, se baseando nos elementos anteriormente trabalhados, como modos de representação dos e das atletas com deficiência, preconceitos e ideários existentes e o papel do esporte. Também há a possibilidade de se propiciar vivências dos esportes pesquisados, buscando elementos a partir das próprias produções dos alunos e alunas. Proposição que tenta se aproximar do ocorrido com Onoda, ao personagem ser introduzido a um atleta do paraciclismo, e conhecer alguns aspectos do esporte.

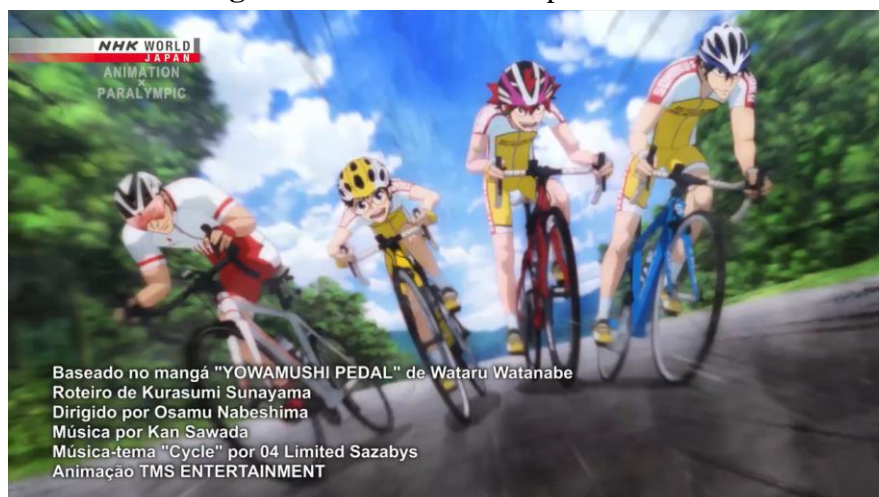
As sugestões apresentadas, foram formuladas buscando se aproximar das três perspectivas da mídia-educação que Fantin (2011) apresenta, um educar sobre, com e para os meios. Se objetivando abranger todo o espectro de possibilidades: abordando a perspectiva crítica ao propor um olhar sobre as características presentes nas representações das pessoas com deficiência nas mídias, preconceitos e estigmas recorrentes nesse meio e qual suas implicações; na perspectiva instrumental, foi possibilitar um ensino com a mídia, partindo dos elementos presentes no episódio, captando cenas e falas que possam permitir diálogos e discussões sobre

questões referentes a nossa organização social; para a perspectiva produtiva-expressiva, entendemos que os alunos e alunas devem ser capazes não apenas de ler e dialogar de maneira crítica e ativa com a mídia, mas também se apropriar de suas características e linguagem e produzir mídias também, por isso a escolha da pesquisa e sucessivamente da produção de uma mídia.

O sétimo episódio de *Ani x Para* teve como estrutura a apresentação de um atleta paralímpico, a explicação de algumas características da modalidade, e exibição das potencialidades deste atleta. Ponderamos que a retratação do atleta ocorreu de maneira positiva na maioria dos momentos, já que se teve um foco em sua performance atlética, que também foi apresentada de maneira realista juntamente com outros elementos que evidenciassem essa questão. Contudo algumas escolhas de cenas e acontecimentos, como o enfoque visual em sua “deficiência” no início do episódio, como também o motivo para a corrida acontecer, Onoda “ver por si mesmo” como o atleta pedala, e a pergunta sobre o “herói” acabam carregando consigo estigmas e estereótipos que não foram debatidos dentro do episódio.

Por fim, consideramos que a representação encontrada nesse episódio é mais positiva do que negativa e se apresenta como um avanço em relação ao histórico de representação de atletas com deficiência, e se diferiu bastante do que Van Der Veere (2020) encontrou em sua análise sobre a *Paralympic Jump*, que também é uma mídia produzida como propaganda dos Jogos Paralímpicos de Tóquio 2020. Salientamos que é crucial uma análise com um número maior de episódios do *Ani x Para*, para que seja possível verificar se este animê em uma perspectiva geral, visto que cada episódio é produzido por pessoas diferentes, apresenta retratações positivas em relação as outras mídias de propaganda dos Jogos Paralímpicos.

**Figura 58:** Cena final do episódio.



**Fonte:** *Ani X Para*, NHK-TMS Entertainment, 2019.

## 6. CONSIDERAÇÕES FINAIS

O presente trabalho se caracterizou como uma análise das problemáticas presentes em um episódio de um animê produzido como propaganda dos Jogos Paralímpicos de Tóquio, e quais as potencialidades e limitações desta mídia ser trabalhada na Educação Física Escolar.

Esta pesquisa se demonstra relevante, por possibilitar um olhar para as mídias produzidas como propaganda da última Paralimpíada, verificando como os e as atletas estão sendo representados, se houve ou não uma mudança de abordagem em relação as edições anteriores, como também uma aproximação da Educação Física a mídia animê e suas possibilidades de inserção dentro do trabalho pedagógico do campo, visto a abrangência desta mídia.

Foi possível verificar que o episódio analisado apresenta elementos que demonstram um avanço na maneira de se representar um atleta com deficiência, podendo ser um progresso no debate sobre inclusão e visibilidade das pessoas com deficiência. Além de apresentar elementos potencializadores para a Educação Física Escolar, no trabalho da temática, buscando possibilitar a formação de alunos e alunas capazes de dialogar de forma crítica e ativa, com os discursos presentes nas mídias, como também produzir respostas as ideias preconceituosas presentes na sociedade e nas mídias.

Retomamos a proposição de Okuyama (2020), sobre mangás serem possíveis agentes de mudanças social, e refletimos que o episódio analisado neste trabalho pode se encaixar nessa proposição, pois além de encaixar nos critérios de seleção da autora, *Paraciclismo x YOWAMUSHI PEDAL* detém um caráter informativo em sua narrativa e apresenta elementos com potencialidades que podem contribuir para o avanço de nossa sociedade no que tange ao respeito e inclusão das diversidades. Concordamos também com o argumento de Okuyama (2020), de que não são todas as obras que possuem essa possibilidade, apenas obras cuidadosamente escolhidas e também analisadas e divulgadas são capazes de auxiliar nessa questão.

Evidenciamos aqui uma limitação de nossa pesquisa, por termos abrangido apenas um episódio em nossa análise, não foi possível ter um recorte maior sobre como o *Ani x Para* retratou os e as atletas com deficiência, isso ocorreu por se tratar de uma primeira aproximação com o material e pelo tempo disponível para a realização do trabalho.

Anunciamos aqui a pretensão de continuar com as análises em uma oportunidade futura, não só dos episódios, mas dos outros materiais produzidos pelo projeto, como entrevistas,

reportagens e os materiais educacionais, que serão objetos de extremo valor para a discussão no campo social e educacional.

Ressaltamos ainda a importância de novas pesquisas sobre o tema serem realizadas, para fomentar o debate no campo, como também apresentar novas possibilidades de trabalho dentro da Educação Física Escolar, dando destaque para as pesquisas de campo que possibilitam um olhar a partir do ambiente escolar, viabilizando a práxis, elemento fundamental para o trabalho pedagógico. Pesquisas essas que podem ser desenvolvidas a partir deste trabalho, que teve como uma de suas características se apresentar como um possível material que ajudasse os professores e professoras, a ter um primeiro contato com a mídia em questão e o debate entorno dela.

## REFERÊNCIAS

ANIMATION X Paralympic. Produção de NHK. Japão. 2017.

BARDIN, Laurence. *Análise de Conteúdo*. 4.ed. Lisboa, Portugal: Edições 70, 2010.

BETTI, Mauro. Mídias: aliadas ou inimigas da educação física escolar. *Motriz*, São Paulo, v.7, n.2, p.125-129, jul./dez. 2001. Disponível em: <http://www1.rc.unesp.br/ib/efisica/motriz/07n2/Betti.pdf>. Acesso em: 20 jun. 2023.

BREAKERS. Produção de NHK. Japão. 2020.

BRITO, Quise. G. *Animê como recurso de soft power: comunicação e cultura na situação de globalização*. 2013. 186 f. Dissertação (Mestrado em Estudos de Cultura Contemporânea) - Universidade Federal de Mato Grosso, Instituto de Linguagens, Cuiabá, 2013.

CAMILO, Rodrigo. C; BETTI, Mauro. Multiplicação e convergência das mídias: desafios para a Educação Física escolar. *Motrivivência*, Florianópolis, n. 34, p. 122-135, jun. 2010. Disponível em: <https://periodicos.ufsc.br/index.php/motrivivencia/article/view/17149/15847>. Acesso em: 21 jun. 2023.

CPB, COMITÊ PARALÍMPICO BRASILEIRO. Ciclismo. Disponível em: <https://cpb.org.br/modalidades/ciclismo/>. Acesso em: 11 ago. 2023.

SAVIANI, Dermeval. *Pedagogia histórico-crítica: primeiras aproximações*. 11. ed. Campinas, SP: Autores Associados, 2011.

FANTIN, Monica. Mídia-educação: Aspectos históricos e teórico-metodológicos. *Olhar de professor*, Ponta Grossa, v. 14, n. 1, p. 27-40, 2011. Disponível em: <https://revistas.uepg.br/index.php/olhardeprofessor/article/view/3483/2501>. Acesso em: 19 jun. 2023

FOUCAULT, Michel. *Ditos e Escritos III. Estética: literatura e pintura, música e cinema*. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 2009.

INTERNATIONAL PARALYMPIC COMMITTEE (IPC). *Rio 2016 Paralympic Games*. [2016?]. Disponível em: <https://www.paralympic.org/rio-2016>. Acesso em: 14 abr. 2023.

\_\_\_\_\_. *IPC Diversity and Inclusion Policy*. 2017. Disponível em: [https://www.paralympic.org/sites/default/files/document/170313091602678\\_2017\\_January\\_IPC+Diversity+and+Inclusion+Policy\\_FINAL.pdf](https://www.paralympic.org/sites/default/files/document/170313091602678_2017_January_IPC+Diversity+and+Inclusion+Policy_FINAL.pdf). Acesso em: 14 abr. 2023.

\_\_\_\_\_. *Results Archive - Tokyo 2020 -* [2021?]. Disponível em: <https://www.paralympic.org/tokyo-2020/results>. Acesso em 14 abr. 2023.

\_\_\_\_\_. *TOKYO 1964 PARALYMPIC GAMES*. [20--?]. Disponível em: <https://www.paralympic.org/tokyo-1964>. Acesso em 14 abr. 2023.

KOLOTOUCHKINA, Olga et al. Disability Narratives in Sports Communication: Tokyo 2020 Paralympic Games' Best Practices and Implications. *Media and Communication*. v. 9, n. 3, p. 101-111, aug. 2021. Disponível em: <https://www.cogitatiopress.com/mediaandcommunication/article/view/4043/4043>. Acesso em: 11 abr. 2023.

LAM, Peng Er. Japan's quest for "soft power": attraction and limitation. *East Asia*, v. 24, n. 4, p. 349-363, 2007.

LOPES, Beatriz. K. M.; UEHARA, Alexandre. R. Seres Invisíveis: um panorama sobre a condição de portadores de deficiência no Japão. *Estudos Japoneses*, v. 44, p. 51-63, 2020. Disponível em: <https://www.revistas.usp.br/ej/article/view/185995/171755> . Acesso em: 24 maio 2023.

MINAYO, Maria. C. de S et al. *Pesquisa social: teoria, método e criatividade*. 34. ed. Petrópolis, RJ: Vozes, 2015.

NAKAMURA, Mariany. T. ポップカルチャー(*poppu karuchaa*): mediações da cultura pop nipo-brasileira no cenário digital. 2018. Tese (Doutorado em Cultura e Informação) - Escola de Comunicações e Artes, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2018.

NHK. *Breakers*. 2020. Disponível em: <https://www6.nhk.or.jp/anime/program/detail.html?i=breakers>. Acesso em: 24 maio 2023.

NYE Jr., Joseph. S. *Soft Power: The means to success in world politics*. New York: Public Affairs, 2004.

OROFINO, Maria. I. *Mídias e mediação escolar: pedagogia dos meios, participação e visibilidade*. São Paulo: Cortez Instituto Paulo Freire, 2005.

PAN AMERICAN WEALTH ORGANIZATION (OPHAN). *Folha informativa sobre COVID-19*. Disponível em: <https://www.paho.org/pt/covid19>. Acesso em: 31 maio 2023.

\_\_\_\_\_. *Histórico da pandemia de COVID-19*. Disponível em: <https://www.paho.org/pt/covid19/historico-da-pandemia-covid-19>. Acesso em: 31 maio 2023.

PARALYMPIC Jump. Produção de Shueisha. Japão. 2017.

SATO, Cristiane A. A cultura popular japonesa: animê. In: LUYTEN, Sonia Bibe (Org.). *Cultura pop japonesa: mangá e anime*. São Paulo: Hedra, 2005.

STIBBE, Arran. Disability, gender and power in Japanese television drama. *Japan Forum*, v.16, p.21-36. Disponível em: <https://www.tandfonline.com/doi/abs/10.1080/0955580032000189311>. Acesso em: 25 maio 2023.

THE ASSOCIATION OF JAPANESE ANIMATIONS, AJA. *Anime Industry Report 2022*. Disponível em: <https://aja.gr.jp/english/japan-anime-data>. Acesso em: 10 maio 2023.

VAN DER VEERE, Anoma. The Tokyo Paralympic Superhero: Manga and Narratives of Disability in Japan. *The Asia-Pacific Journal*, v.18, n.5, 2020. Disponível em: <https://apjjf.org/-Anoma-van-der-Veere/5373/article.pdf>. Acesso em: 24 abr. 2023.

OKUYAMA, Yoshihiko. *Reframing disability in manga*. Honolulu: University of Hawai'i Press, 2020.