Fãs brasileiros do mangá e animê *O Verão em que Hikaru Morreu* no TikTok

Júlia Garcia & Hsu Ya Ya
Universidade Federal de Juiz de Fora (UFJF)



observatório da qualidade no audiovisual
GRUPO DE PESQUISA Comunicação, Arte e Literacia Midiática
ppgcom PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM COMUNICAÇÃO DA UFJF
ufjf
FAPEMIG



O Trabalho

Considerando a importância de se discutir a literacia midiática e o papel ativo dos fãs na interpretação crítica e na produção criativa de conteúdos, incluindo os fãs de cultura pop japonesa, o presente trabalho tem como objetivo analisar a literacia dos fãs brasileiros do mangá e animê O Verão em que Hikaru Morreu no TikTok. A metodologia segue a proposta teórico-metodológica de Sigiliano et al. (2025a, 2025b), que analisam a literacia dos fãs a partir de três dimensões, cada uma com respectivas habilidades: Universo de Referência, Arquitetura Informacional e Pedagogia do Pop. O corpus consiste em 10 vídeos, selecionados a partir de busca no TikTok com os termos “o verão que Hikaru morreu”, sendo os resultados organizados pela categoria “melhores” da própria plataforma.

O Verão em que Hikaru Morreu

É uma série de mangá escrita e ilustrada por Mokumokuren. Foi adaptado para animê, que está disponível no catálogo da Netflix com 12 episódios na primeira temporada - e uma segunda já confirmada. A história acompanha os amigos de infância Yoshiki e Hikaru, que vivem em uma vila no interior do Japão. A primeira cena do animê já expõe um diálogo entre os dois protagonistas revelando que, na verdade, o verdadeiro Hikaru morreu, e aquele que se apresenta como o garoto é uma entidade sobrenatural que o possuiu. Esse ser pede que Yoshiki não conte esse segredo a ninguém, pois deseja experimentar a vida como humano pela primeira vez. A narrativa, então, acompanha a vivência dos dois amigos enquanto exploram sua sexualidade – algo que não é categoricamente definido na história, mas que é fortemente sugerido e enfrentam ameaças sobrenaturais que assombram o vilarejo.



Cultura de fãs & literacia midiática



“O fandom é realizado de maneira diferente e pode significar diversas coisas em distintos microcontextos, em diferentes momentos de interação social, e até mesmo em plataformas distintas”

Hills, 2015, p. 149.

Fãs

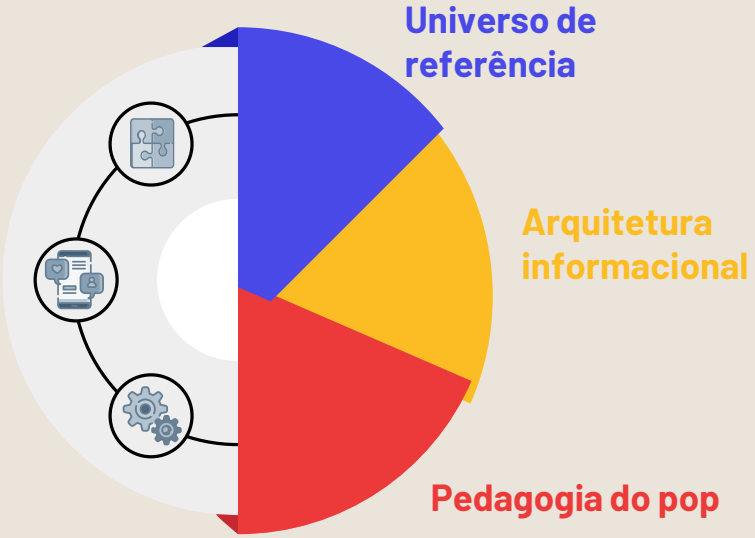
Possuem papel ativo na interpretação crítica e na produção criativa de conteúdos. A definição do que se entende por fã ou fandom não é um consenso e comporta diferentes perspectivas, tanto dentro das próprias comunidades de fãs quanto nas discussões acadêmicas. Algumas práticas em específico podem ser observadas com destaque nos fandoms de cultura pop japonesa no Brasil, como o *fansub e o scanlation* (Carlos, 2011; Urbano, 2013).

Literacia midiática

Pode ser definida como “conhecimentos, competências e habilidades de vida necessários para participar na sociedade contemporânea por meio do acesso, análise, avaliação e criação de mensagens midiáticas em uma ampla variedade de formas” (Hobbs, 2019, p. 1). Jenkins (2012) e Scolari (2018) apontam que a cultura de fãs é um espaço de aprendizagem informal onde é possível desenvolver habilidades relacionadas à literacia midiática.

Metodologia de análise da *Literacia do Fã*

Borges e Sigiliano (2024, p. 83) propõem o termo literacia do fã para fazer referência a "um conjunto de habilidades críticas e criativas envolvendo a capacidade de avaliar, produzir, participar, ressignificar e distribuir um conteúdo midiático a partir do seu universo de referência". De acordo com as autoras, as práticas da cultura de fãs abrangem múltiplas competências em operação, como o ativismo, a curadoria de informações, a edição de imagens e a produção de conteúdo. Nesse sentido, Sigiliano et al. (2025a, 2025b) adotam três dimensões, com respectivas habilidades, para a análise da literacia dos fã: Universo de Referência, Arquitetura Informacional e Pedagogia do Pop.



UNIVERSO DE REFERÊNCIA

HABILIDADES

Estética

Analisar de que forma o fã explora os aspectos estéticos (visuais) do universo de referência, tais como o uso de cores, figurino, design de produção, a tipografia, etc.

Regras e Códigos

Analisar se, de que modo, o fã domina, faz referência e reforça a mitologia do universo de referência. Abrange também o perfil dos personagens e os arcos narrativos.

Metatexto

Analisar o uso de elementos que vão além do universo referência, isto é, informações fornecidas especificamente pelo programa, outros trabalhos dos autores, fontes secundárias.

Lacunas

Analisar se, e de que forma, o fã identifica e explora lacunas no universo de referência.

ARQUITETURA INFORMACIONAL

HABILIDADES

Conteúdo

Analisar em que medida o vídeo produzido pelo fã se relaciona com o conteúdo original da trama. Ou seja, se apresenta cenas da telenovela, se utiliza imagens de outras atrações, entre outros.

Tema

Analisar qual é o foco temático principal do vídeo, como, por exemplo, se o fã aborda um personagem específico, discute questões centrais da narrativa, segue uma trend, entre outros.

Imagem e Som

Analisar os elementos estéticos e os recursos utilizados pelo fã na composição audiovisual, tais como efeitos do CapCut, templates do TikTok, trilha sonora, entre outros.

Elementos gráficos

Analisar os recursos gráficos explorados pelo fã na postagem, como, por exemplo, elementos visuais sobrepostos ao vídeo, uso de legendas no próprio vídeo, entre outros.

PEDAGOGIA DO POP

HABILIDADES

Identificação

Analisar se, e de que forma, o fã reconhece aspectos do universo de referência (temas, desdobramentos narrativos, etc.) em sua própria vida ou experiências.

Temática

Analisar se, e de que forma, o fã correlaciona os temas do universo de referência com questões reais, como ética, moralidade, política ou cultura.

Repertório midiático

Analisar se, e de que forma, o fã identifica similaridades e intertextualidades entre o cânone e outros conteúdos da cultura pop.

Controvérsia

Analisar se, e de que forma, o fã ressignifica o universo de referência, explorando amarrações interpretativas que não estão presentes na obra original.

Análise

01

Em relação à primeira dimensão de análise, Universo de Referência, observa-se que sete das dez publicações investigadas utilizam majoritariamente cenas do animê para a construção dos vídeos, todas com foco na relação entre Hikaru e Yoshiki. Nesse sentido, os fãs fazem a curadoria de cenas e de trechos específicos do arco narrativo dos protagonistas, reforçando as regras e códigos do cânone. Embora as lacunas não sejam exploradas com profundidade na amostra analisada, pode-se entender o foco de todos os vídeos na relação de Hikaru e Yoshiki como um modo de colocar em evidência o caráter romântico do relacionamento, algo que, no cânone, é apresentado de forma ambígua

02

Em relação à Arquitetura Informacional, observa-se que todos os vídeos possuem como temática central a relação entre Hikaru e Yoshiki, incluindo os edits, memes, trechos de cenas e debates. Desse modo, o conteúdo está diretamente relacionado ao cânone, principalmente com a utilização de cenas e imagens do animê, seja para compor os edits ou para ilustrar os vídeos de debates sobre a obra. Os fãs também são capazes de editar e indexar os vídeos de acordo com os formatos e os recursos da plataforma TikTok.

03

Já as habilidades da dimensão Pedagogia do Pop foram observadas de maneira pontual em alguns dos vídeos. A controvérsia pode ser observada nos dois vídeos de debates e em um dos vídeos de trechos de cenas, já que tais publicações sugerem determinadas interpretações à narrativa que não estão claramente determinadas no cânone e que demandam um olhar mais atento para que sejam articuladas



Considerações finais

A análise dos vídeos sugere que as habilidades da literacia dos fãs em questão são mais evidentes na dimensão da Arquitetura Informacional. Isso não quer dizer que os fãs/criadores não são capazes de mobilizar competências relacionadas ao Universo de Referência e à Pedagogia do Pop, já que elementos dessas duas dimensões foram observados em alguns vídeos da amostra. No entanto, as dinâmicas do TikTok, que favorecem edits e vídeos curtos, colocam em destaque habilidades técnicas, como edição, indexação por hashtags e uso de recursos gráficos, imagéticos e sonoros. Contudo, é válido ressaltar que a amostra analisada é pequena e não reflete a totalidade do fandom de O Verão em que Hikaru Morreu. Além disso, a atuação dos fãs muda de acordo com a plataforma, e habilidades que não ficam em evidência no TikTok podem ser exercitadas por esses mesmos fãs em outros espaços.

Referências

Carlos, G. S. (2011). O(s) fã(s) da cultura pop japonesa e a prática de scanlation no Brasil. [Dissertação de mestrado]. Universidade Tuiuti do Paraná. Portal de Dados Abertos da CAPES. https://oasisbr.ibict.br/vufind/Record/BRCRIS_496e5c21eba396a3bea00c6eefa73e88.

Hills, M., & Greco, C. (2015). O fandom como objeto e os objetos do fandom. MATRIZes, 9(1), 147163. https://doi.org/10.11606/issn.1982-8160.v9i1p147-163.

Hobbs, R. (2019). Media literacy foundations. In R. Hobbs & P. Mihailidis (Orgs.), The International Encyclopedia of Media Literacy (pp. 1–19). John Wiley & Sons. https://doi.org/10.1002/9781118978238.ieml0063.

Jenkins, H. (2012). Lendo criticamente e lendo criativamente. MATRIZes, 6(1), 11–24. https://doi.org/10.11606/issn.1982-8160.v6i1-2p11-24.

Scolari, C. (2018). Literacia transmedia na nova ecologia mediática – Livro Branco. European Union Funding for Research.

Sigiliano, D., & Borges, G. (2024). Literacia dos fãs da série brasileira As Five na rede social X. Journal of Digital Media & Interaction, 7(17), 77–92. https://doi.org/10.34624/JDMI.V7I17.38017.

Sigiliano, D., Garcia, J., & Furtuoso, G. (2025a) Literacia do fã em animês: A ressignificação do cânone de Shingeki no Kyojin no YouTube. In Anais do 34º Encontro Anual da Compós (pp. 1–26). UFPR. https://publicacoes.softaliza.com.br/compos2025/article/view/11279.

Sigiliano, D., Lima, C. A. R., & Borges, G. (2025b). Telenovelas brasileñas, literacidad de fandom y negociación en TikTok: Un análisis del remake de Vale Tudo. Razón y Palabra, 29(124), 5568. https://doi.org/10.26807/rp.v29i124.2335.

Urbano, K. C. L. (2013). Legendar e Distribuir: o fandom de animes e as políticas de mediação fansubber nas redes digitais. [Dissertação de mestrado, Universidade Federal Fluminense]. Repositório Institucional da Universidade Federal Fluminense. https://app.uff.br/riuff/handle/1/13951.

Obrigada!