

editorial  
editorial

entrevista  
interview

ágora  
agora

tapete  
carpet

artigo nomads  
nomads paper

projeto  
project

expediente  
credits

próxima v!rus  
next v!rus

**V!21**

REVISTA V!RUS  
V!RUS JOURNAL

issn 2175-974x  
dezembro . december 2020



ÁGORA  
AGORA

## CONDIÇÃO DIGITAL E PANDEMIA NO JAPÃO DIGITAL CONDITION AND THE PANDEMIC IN JAPAN MARCO ANDRÉ VINHAS DE SOUZA, CHRISTINE GREINER

PT | EN

**Marco André Vinhas de Souza** é bacharel em Comunicação Social e doutor em Comunicação e Semiótica. É pesquisador do Centro de Estudos Orientais da Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, onde estuda temas ligados à cultura, comunicação e relações midiáticas. eugenidis@hotmail.com

<http://lattes.cnpq.br/4293920298617499>

**Christine Greiner** é jornalista, doutora e Livre-docente em Comunicação e Semiótica. É Professora Associada no Programa de Estudos Pós-Graduados em Comunicação e Semiótica e na graduação em Artes do Corpo, da Pontifícia Universidade Católica de São Paulo. É coordenadora do Centro de Estudos Orientais da mesma instituição e autora de diversos livros e artigos sobre artes do corpo, filosofia política e cultura japonesa. christinegreiner3@gmail.com

<http://lattes.cnpq.br/8331762292364125>

Como citar esse texto: SOUZA, M. A. V.; GREINER, C. Condição digital e pandemia no Japão. **V!RUS**, São Carlos, n. 21, Semestre 2, dezembro, 2020. [online]. Disponível em: <[http://www.nomads.usp.br/virus/\\_virus21/?sec=4&item=8&lang=pt](http://www.nomads.usp.br/virus/_virus21/?sec=4&item=8&lang=pt)>. Acesso em: dd/mm/aaaa.

ARTIGO SUBMETIDO EM 23 DE AGOSTO DE 2020

### Resumo

A condição digital faz parte do cenário japonês, muito antes da pandemia. Algumas precauções sugeridas para lidar com a contaminação da Covid-19 já faziam parte do cotidiano nipônico, como o uso de máscaras, o contato físico restrito e o intenso uso das telas no cotidiano. Até mesmo a clausura voluntária foi inicialmente nomeada no Japão como *hikikomori*, embora exista em várias partes do mundo. O objetivo deste artigo é indagar como a longevidade dessas condições e modos singulares para lidar com a relação entre corpo e tecnologia fazem da cultura japonesa uma referência para pensarmos como nunca fomos tão digitais, mesmo já tendo mergulhado em processos inusitados de criação, como ídolos holográficos, experiências artísticas digitais e até mesmo romances transdimensionais. A metodologia utilizada alia discussão bibliográfica e diversos estudos de campo realizados no Japão, estes últimos, sobretudo, de 1995 a 2018. O resultado da pesquisa sinaliza a necessidade de compreender as singularidades da cultura japonesa para além dos habituais estereótipos.

**Palavras-chave:** Cultura japonesa, corpo digital, confinamento e criação

## 1 Introdução

A presença da tecnologia no Japão se confunde com a própria história do país. Através de um passado nacional de pré-tecnologização e do contato com inovações ocidentais forjou-se uma trajetória de extraordinário desenvolvimento tecnológico que agora permeia o cotidiano da sociedade nipônica de maneira disseminada na vida de milhões de japoneses. Muito antes de outros países asiáticos, como a China e a Coreia do Sul, ganharem uma projeção tecnológica, o Japão se estabeleceu como um dos principais países do mundo no campo da criação de tecnologias inovadoras. Não foi por acaso. Tratou-se de um projeto político planejado por sucessivos governos japoneses (SOHN, PEMPEL, 2019) que acreditavam no incentivo à tecnologia como uma forma de desenvolver a nação japonesa como um todo. Apesar de outros países asiáticos terem se destacado nesta área, especialmente nas duas últimas décadas, o Japão continua tendo uma importância vital na produção tecnológica, assim como na sua implementação para o dia a dia, tanto no continente asiático como no resto mundo.

Em termos geopolíticos, o Japão é o principal aliado dos Estados Unidos e da Comunidade Europeia na Ásia, sobretudo devido ao fato de representar um regime político muito distinto do chinês (SCHULTZ, 2019). Esta oposição também diz respeito ao modo como a alta tecnologia produzida nos dois países tem sido utilizada por seus respectivos regimes político-econômicos (VOGEL, 2019). A tecnologia chinesa tem um viés explicitado de controle e vigilância governamental das pessoas no cotidiano, enquanto a tecnologia japonesa busca facilitar as interações e as demandas da própria vida cotidiana. Portanto, o propósito da tecnologia nos dois países demonstra algumas semelhanças técnicas, mas, ao mesmo tempo, revela diferenças radicais que se refletem nos modos de vida.

Assim, pode-se destacar que o Japão criou o projeto Sociedade 5.0 (HUT, 2020), desenvolvido pelo governo em 2016, no 5º Plano Básico de Ciência e Tecnologia, e apresentando em 2017, na CeBIT, em Hanover, Alemanha. A proposta japonesa foi criar um novo contrato social e econômico incorporando as inovações tecnológicas da quarta revolução industrial. O conceito de Sociedade 5.0 aborda mudanças climáticas, segurança alimentar, disponibilidade limitada de recursos naturais, energia limpa, desenvolvimento sustentável. A intenção é fazer uso de tecnologias para fins distintos do enriquecimento econômico em si, havendo uma convergência entre todas as tecnologias para racionalizar e melhorar a vida das pessoas através de uma organização social na qual *big data*, inteligência artificial e Internet das coisas são usadas para criar soluções com foco nas necessidades humanas. Mais do que o planejamento de cidades totalmente conectadas, o que a Sociedade 5.0 japonesa busca é criar uma infraestrutura tecnológica através da qual problemas graves do Japão, como o declínio da taxa de natalidade, o envelhecimento da população, a falta de mão obra e as desigualdades econômicas – agravadas durante as chamadas “décadas perdidas”, referentes aos anos de 1990 e 2000 – possam ser adequados e solucionados pela criação de tecnologias específicas voltadas para esses problemas específicos. Por meio de um ambiente interligado em vários sentidos será possível integrar, interagir e até prever diferentes serviços tecnológicos que se façam necessários. Assim, enquanto países asiáticos continuam se dedicando exclusivamente ao 5G, o governo japonês já lançou incentivos para empresas desenvolverem a rede 6G, que deve ser lançada em 2030 com velocidade de 1 TB por segundo (GAIATO, 2020).

Por tudo isso, o Japão constitui-se como um ambiente fértil para se observar as particularidades do momento atual, que tem como um dos seus principais destaques, justamente, a ascensão onipresente da tecnologia em seu formato digital. Quando a pandemia da Covid-19 chega ao Japão, é como se o país estivesse, de certa forma, preparado, uma vez que já contava com a infraestrutura das tecnologias digitais. Para quem tem acesso constante à tecnologia, como é o caso da maioria da população japonesa (TSAI, IWAI, 2019), a digitalização que se tornou urgente diante da pandemia, apenas radicalizou uma condição previamente testada (embora em menor grau) pelos corpos japoneses, simultaneamente conectados e, não raramente, confinados. Para analisar melhor alguns aspectos dessa evolução histórica, tecnológica e social, construímos o panorama a seguir, com exemplos que destacam a singularidade da condição digital no Japão.

## 2 Um processo habitual de digitalização da vida

Mesmo antes da pandemia, a digitalização da vida já havia sido incorporada no cotidiano como um processo habitual e, até certo ponto, naturalizado. Isto fez com que a maioria das atividades sociais, do singular ao coletivo, do privado ao público, passasse a funcionar através de infraestruturas digitais de detecção, comunicação e coordenação. Uma das distinções específicas dessa condição digital é que ela é capaz de lidar com volumes de informações muito maiores do que as infraestruturas antecedentes, o que possibilita uma quantidade de dados e operações criados por seres humanos e por máquinas que se espalha e envolve desde as ações mais simples até as mais complexas.

De acordo com Marshall McLuhan (2003), as tecnologias tornam-se invisíveis a partir do momento do contato, do hábito constante e do uso contínuo. Não por acaso, o digital é a forma presente que as pessoas têm de se

expressar e de vivenciar o cotidiano. Algo que extrapola uma mera submissão aos meios digitais e que reflete também todo um percurso de apropriação desses meios que têm aptidão para se transformarem continuamente. Assim, é importante observar que, por sua própria natureza, essas revoluções tecnológicas de uso geral também são também altamente disruptivas. Esta disrupção ocorre precisamente porque as novas tecnologias são muito flexíveis e difundidas. Consequentemente, muitas alterações emergem não apenas da adoção da tecnologia, mas da adaptação, aceitação e conversão da tecnologia em uma ação corriqueira que engloba toda uma série de atividades. Por isso, é indispensável prestar mais atenção na forma como a digitalização intervém com outras atividades cotidianas em contextos específicos, mas também em como essa própria condição digital é recriada e remodelada nessas atividades.

No Japão, há um cenário vasto de exemplos que acompanham toda uma história de modernidade e industrialização desde o final do século XIX até o século XXI. Muitos aspectos da história do Japão apresentam uma ligação intrínseca com a invenção e a produção de diferentes tecnologias. O próprio termo *tecnologia japonesa* tornou-se uma espécie de marca, respeitada e copiada ao redor do mundo.

É curioso notar que a tecnologia não se restringe apenas a uma instrumentalização técnica, mas afeta modos de percepção e conhecimento em vários setores da vida cotidiana. Seth Jacobowitz (2016) explica como a tecnologia transformou as práticas discursivas que reformularam a paisagem literária, visual e linguística do Japão da era Meiji (1868-1912). Anos depois, durante as Olimpíadas de 1964, as tecnologias foram usadas, mais uma vez, pelo governo japonês para viabilizar um projeto de remodelação urbanística que transformou a cidade de Tóquio, de modo a reinventá-la como uma das cidades mais tecnologicamente sofisticadas e eficientes do planeta.

Na mudança de milênio, os agenciamentos digitais deixam de ser uma extensão das possibilidades humanas, como havia sugerido McLuhan no século XX, para se tornar uma sociabilidade partilhada por diferentes esferas. O processo de digitalização contemporâneo se expressa por uma dimensão digitalizada das coisas, das pessoas, do meio ambiente e dos territórios. Tal contexto vem sendo radicalizado de modo a evidenciar como a condição digital fomenta ecossistemas, fazendo com que os japoneses e o seu entorno possam ser compreendidos como uma fonte primária de disponibilização de informações e hábitos. As identidades públicas são aí construídas através de diversos serviços relacionados ao consumo, lazer, trabalho, relacionamentos, ativismos e narrativas (BEIGUELMAN, 2019).

Na confluência de dispositivos tecnológicos, consumo, lazer, trabalho, relacionamentos, ativismos e narrativas emerge uma dimensão digitalizada através da qual potencializa-se um reagrupamento das camadas díspares do cotidiano japonês (TSUTSUI, 2020). A própria noção de cotidiano se digitaliza quando há a possibilidade de distensão do espaço seja da habitação, da cidade, do país, do continente e do planeta. A mobilidade por diferentes níveis de residência se expande com a condição digital, na qual, ao mesmo tempo, a geografia das coisas se dilata. Um residente do bairro japonês de *Roppongi* pode, sem sair de casa - ou mesmo estando em trânsito em um lugar público - explorar, examinar e conhecer as melhores *konbinis*<sup>1</sup> de Tóquio, os meios de transporte e os caminhos mais apropriados para uma viagem até a ilha de *Hokkaido*, as praias mais agradáveis para uma estadia nas Maldivas, as mais procuradas lojas para compras em Nova York e até mesmo apreciar uma paisagem completamente diversa do que se vê diariamente, conectando-se a alguma plataforma que dê acesso ao que telescópios, satélites, sondas e robôs estão transmitindo a partir dos desertos de Marte. Basta ter acesso a navegadores de Internet e aplicativos de celular.

O digital tornou-se, sem dúvida, uma forma de realidade. Um bom exemplo é a personalização peculiar da *idol vocaloid* Hatsune Miku (AOKI, 2018), que pode ser descrita como um *software* japonês sintetizador de voz que gera uma personagem vocal com a voz humana da dubladora Fujita Saki. Miku é uma cantora que tem milhões de fãs, divulga suas canções em clips no YouTube e realiza turnês em vários continentes atraindo multidões. Como ídolo pop, ela não é uma pessoa real no sentido estrito da expressão. Trata-se de uma pessoa digital e holográfica com aparência de personagem de animê e, apesar de não ter sequer um corpo que reproduza a semelhança de uma anatomia humana, os fãs e consumidores japoneses estabelecem uma série de relações afetivas com ela. Assim, embora seja digital, uma busca no Google permite encontrar a sua data de nascimento, a altura e, até mesmo, o signo do zodíaco de Miku, informações que foram sendo inseridas para naturalizá-la cada vez mais como um ser com características comuns aos seus fãs japoneses. Esses são detalhes que atestam a realidade da personagem. Assim como ver Hatsune Miku cantar e dançar no palco<sup>2</sup> reforça para o público japonês que está assistindo um evento autêntico, na performance ao vivo, a *vocaloid* aparece como uma figura autônoma e ciente que pode cantar e se mover por si mesma. Pouco importa que o público saiba que se trata de uma simulação hologramática, ou seja, uma codificação digitalizada.

O nível de aceitação nutrido pelo público é criado a partir do vínculo contínuo com a condição digital e permite usufruir da performance cantando e dançando os mais recentes singles de sua *Idol*. Os fãs cantam junto, fotografam, gravam, criam narrativas e compartilham as suas aventuras em várias plataformas. Esse tipo de

celebridade atesta como o Japão está imerso em um nível intenso de produção criativa e de envolvimento íntimo com tecnologias digitais que marcam profundamente os paradigmas de japoneses ultraconectados e que admitem o digital como mais uma etapa do real.

### 3 **Vida online, afetos offline**

Pesquisas demográficas japonesas de acesso a bens digitais mostram que os provedores comerciais de serviços de Internet começaram a operar em 1993. Em 2019, foi estimado que o número de usuários cadastrados de Internet seria de 108,1 milhões (o último censo realizado, em 2018, relata que a população japonesa é composta por 126,5 milhões de pessoas) e a taxa de penetração da Internet seria de 96,1% (STEINBERG, 2019). Três fatores contribuíram significativamente para o aumento do uso da Internet: o aumento do número de celulares com serviços de convergência móvel, a implementação de uma rede extensa de wi-fi, e o fato do Japão ter uma das taxas de assinatura de banda larga mais baratas do mundo. Em 2019, 93,9% das residências e estabelecimentos tinham acesso à banda larga, dentre os quais 82,2% possuíam serviços por meio de fibra ótica (MITOMI, 2020). Tais estatísticas comprovam a presença e o desempenho exacerbados da digitalização japonesa, mas esses dados também demandam um alargamento desse conceito de condição digital.

Outro aspecto proeminente dessa digitalização cotidiana e que tem uma presença sensível na sociedade japonesa é a robótica (HIROFUMI, 2010). Assim como Hatsune Miku, a presença cotidiana dos robôs reitera a personalização nipônica de personagens simuladas que convivem naturalmente com as pessoas no cotidiano. O desenvolvimento da tecnologia de robôs no Japão é considerado uma das prioridades para combater o encolhimento da população e da força de trabalho. O governo japonês e grandes corporações nipônicas começaram a explorar robôs de serviço interativos que representam o desenvolvimento mais recente da robótica japonesa, depois do surgimento dos robôs industriais, usados principalmente por indústrias automotivas e de eletrodomésticos. Aos poucos, fabricantes japoneses de robôs ampliaram o escopo de atuação desses robôs de serviço usando-os para segurança, limpeza, assistência médica, finalidades específicas como cuidado de pessoas com deficiência e idosos.

No Japão, cada robô de serviço possui uma variedade de características e formatos diferentes, testados em uma vasta gama de atividades comuns. Personagens robóticas fazem sushi, plantam arroz, atuam como recepcionistas, como faxineiros, preparam chá, ministram cerimônias budistas, jogam beisebol, tocam instrumentos musicais, auxiliam em cirurgias médicas, atuam na forma de animais de estimação, trabalham como atrizes em peças de teatro e em séries de TV. Todos esses tipos de robôs estão incluídos no escopo da chamada inteligência artificial e no âmbito do que vem sendo nomeado como empatia artificial, que designa os chamados robôs cuidadores, projetados para atender necessidades especiais das pessoas. Idosos, adultos e crianças com doenças cognitivas, problemas de locomoção, deficiências visuais, verbais ou auditivas, ou com a necessidade de uma companhia para a solidão, passaram a adquirir tecnologias com recursos de interação digital que funcionam como suporte para essas carências de diferentes grupos da população japonesa. Essa empatia artificial procura um equilíbrio entre máquinas que executam programas de maneira mecânica e o estímulo de ações que exigem, acima de tudo, uma sensibilidade emocional. A empatia aparece como uma consequência do tipo de relações que um indivíduo com necessidades específicas é estimulado a estabelecer com essas personagens robóticas e com processos digitais que tenham um princípio empático.

Mais do que uma simulação de uma empatia orgânica, o que se espera é que o convívio com esses modelos de inteligência artificial desperte relações afetivas e pessoais de acordo com cada tipo de necessidade específica dos indivíduos. Um bom exemplo neste sentido é o da utilização da foca robótica *Paro* no tratamento de pacientes japoneses com demência. Esse robô é, em muitos aspectos, uma versão digital alternativa à da terapia com animais de estimação, que fornecem apoio emocional aos pacientes. As câmeras, sensores, recursos de inteligência artificial e motores permitem que *Paro* responda às carícias e reaja às chamadas e comandos dos pacientes<sup>3</sup>. Mais uma vez, encontramos uma personalização da realidade digitalizada que passa a constituir laços emocionais que abrigam uma lógica de aproximação com aptidão para gerar novos modos de vida (SONE, 2017).

A condição digital japonesa materializa novas formas de socialização na mesma medida em que favorece meios de utilização que se alastram, também, por outros campos possíveis, como nas interfaces entre criatividade e digitalização criadas por artistas japoneses que trabalham, mesmo antes da pandemia, na interseção de arte, design, engenharia e tecnologia. O *teamLab* representa, de certa forma, esse tipo de atividade transdisciplinar e transdimensional. O coletivo é composto por artistas, programadores, engenheiros, animadores de computação gráfica, matemáticos e arquitetos, que têm como meta fazer arte coletiva e digitalizada. A principal produção do grupo é a experiência imersiva *teamLab Borderless*<sup>4</sup>, apresentada no Museu Mori de arte digital, em Tóquio. Esta obra ocupou um espaço de dez mil metros quadrados e integrou uma série de recintos com instalações fixas e itinerantes. Através do princípio digital foi explorado o conceito sem fronteiras (*borderless*), que por uma sequência não linear se conectava ao público que, ao vivo e com

aplicativos de celular, podia ver, tocar, ouvir, sentir e presenciar situações, paisagens, lugares e sensações em que tudo fazia parte de um diálogo com a dimensão digitalizada. Por meio de quinhentos e vinte computadores e quatrocentos e setenta projetores individuais, cada passo pelos recintos promovia acontecimentos distintos refinados, desenvolvidos como arte imersiva e experiências interativas.

Ao entrar na exposição, casulos virtuais luminosos apareciam nas roupas dos visitantes, como se as pessoas tivessem se tornado as telas dos artistas. Eles então se transformavam em borboletas na medida que o visitante/obra de arte se movia pelo espaço circundante e ao longo das paredes. Ao colocar a mão em uma borboleta, ela morria, ao caminhar em direção a uma cachoeira digital, ela caía no visitante. Era possível também optar por seguir animais que se transformavam em flores e depois permanecer suspenso no espaço observando pássaros. Quem quisesse poderia também visitar uma casa de chá japonesa com flores virtuais desabrochando em cada bebida. Com aplicativos de celular o visitante andava por uma área com cristais que mudavam de cor e de formato de acordo com os toques no aplicativo. Arte e fruitor se afetavam mutuamente e, mais uma vez, o sentido de simulação é conciliado, e as fronteiras entre real e digital diluídas e recombinadas.

Após a pandemia, outras experiências artísticas se repensaram, inclusive entre aqueles que trabalhavam fundamentalmente com as artes presenciais como o teatro. O diretor de teatro Toshiki Okada, por exemplo, partiu de sua obra *Eraser Mountain* apresentada na Universidade de Nova York (NYU), logo no começo da pandemia no Japão. Esta peça foi baseada no livro de Timothy Morton, *Ecology without Nature, Rethinking Environmental Aesthetics* (2008). Diante da pandemia, Okada estendeu a proposta da peça para uma versão para a plataforma ZOOM, chamando-a de *Eraser Fields*<sup>5</sup>, na qual, em colaboração com o artista visual Tepei Kaneuji, começou a explorar as relações entre pessoas e objetos, indagando como estabelecer uma paisagem não hierárquica entre diferentes materiais, projeções, performers e sonoridades. A experiência começa quando uma máquina de lavar quebra e, portanto, parece não ter mais nenhuma utilidade. Os performers desaparecem entre os objetos e são criadas zonas de indistinção entre seres vivos e objetos. Esta pesquisa de Okada começou, de fato, a ser pensada a partir da tragédia de 2011, ocasionada por um tsunami, seguido da catástrofe atômica em Fukushima. Isso fez o diretor indagar sobre o que aconteceria se a vida humana deixasse de ser a protagonista do planeta.

Agora, diante da pandemia, a pesquisa de Okada e Tepei Kaneuji começou a ganhar novas formas, com o que passou a ser chamado de *Eizo Theater*, indagando que tipo de paisagem emerge quando nos desviamos do antropoceno. Como o próprio nome sugere, trata-se de um teatro em vídeo. *Beach, Eyelids, and Curtains* são seis vídeos-peças desenvolvidas com o designer de vídeo Shimpei Yamada. A proposta foi explorar a experiência sensorial a partir do que acontece ao se lidar com o formato de projeção de imagens. Okada imaginou pistas para refletir sobre as conotações de fronteiras, linhas e paredes<sup>6</sup>. Indagar acerca da percepção dos ambientes (objetos e outros seres vivos), sem abordar exclusivamente a vida humana no planeta, tem sido cada vez mais fortalecida como um caminho possível para artistas e ativistas pensarem questões relacionadas à ecologia, à filosofia e à importância de outros seres vivos para o planeta, como plantas, bactérias e insetos.

#### **4 Políticas digitais: antes e depois da pandemia**

Além das experiências artísticas, nota-se um fortalecimento do chamado ciberativismo (ISIN, RUPPERT, 2015), que tem sido outra faceta nipônica destacada das relações digitais e cotidianas. O ciberativismo surgiu da apropriação das redes sociais pelos ativistas que defendem causas humanitárias, políticas, culturais e econômicas, através de estratégias instituídas e deflagradas, para acontecer nessa convergência do real e digital e, na maioria das vezes, como tentativa de confrontar o poder estatal, político e financeiro. Algo que depende não somente de posts, mensagens e movimentações digitais, mas também da construção de eventos públicos e projetos concretos que delineiem reivindicações, propostas e ações de mudanças efetivas na sociedade. O ciberativismo no Japão é um espaço de mobilização e politização que funciona por meio das mídias digitais, práticas de organização e repertórios de ação coletiva. Compensação governamental pós Fukushima, direitos assegurados em casos de *matahara*<sup>7</sup>, tratamentos disponíveis para *hikikomoris*<sup>8</sup>, leis habitacionais para *Kamagasaki*<sup>9</sup>, são alguns dos graves problemas da sociedade japonesa expostos e discutidos, e pelos quais se buscam soluções através do ciberativismo. A viralização de conexões e a construção de diálogos por meio de uma rede de informações e de relacionamentos permite que esses ciberativistas tenham um efeito real e digital para que agregações espontâneas e indivíduos ganhem uma atuação importante dentro da dinâmica social. Os ciberativistas japoneses têm conseguido mobilizar participantes de todas as idades e camadas da sociedade, a maioria dos quais nunca tinham considerado anteriormente comparecer a uma manifestação de protesto ou participar de associações de direitos sociais. Algo que acontece, mais uma vez, por causa do momento atual do Japão, que justapõe e condensa uma condição digital que funda maneiras possíveis dos japoneses organizarem diferentes seções do seu cotidiano (COULDRY; HEPP, 2016).

Este tipo de mobilização também marcou algumas fases da calamidade acarretada pela Covid-19, no Japão. O país foi atingido, logo no início da epidemia, por causa de seus laços estreitos com a China. Relatou o seu primeiro caso em 16 de janeiro e a primeira infecção doméstica em 28 de janeiro. Com o aumento dos casos entre fevereiro (mês em que o governo propôs a primeira interrupção de aulas) e março (quando o governo pediu à população evitar saídas desnecessárias), foi decretado um estado de emergência em abril de 2020. O governo japonês não impôs uma quarentena obrigatória, mas permitiu às autoridades municipais recomendar aos moradores que limitassem os seus deslocamentos, estimulando empresas, escolas e outros estabelecimentos a fechar temporariamente, mantendo apenas os serviços essenciais. O Japão implantou um sistema digital de monitoramento dos casos da doença, mas não implantou aplicativos de alta tecnologia para rastrear os movimentos das pessoas. Foi imposta uma restrição à entrada de estrangeiros de mais de cem países e se instaurou uma política de rastreamento, com foco no monitoramento dos contatos envolvidos em um único caso de Covid-19, para mapear onde o indivíduo foi infectado, identificar com quem esteve e monitorar quem mais passou pelo chamado “marco zero da infecção”.

Ao invés de disponibilizar testes a todos, o governo japonês preferiu limitá-los a determinados casos, a fim de evitar aglomerações nos hospitais e provocar novos focos de contágio. Até outubro de 2020 (INTERNATIONAL SOS, 2020), ainda não havia confinamentos obrigatórios, multas ou quarentenas. Estabelecimentos e meios de transporte voltaram a ficar cheios e o governo veicula campanhas para estimular a população a retomar hábitos coletivos como estratégia para recuperar a economia (KYODO NEWS, 2020). O Japão optou por medidas e protocolos que sofreram questionamentos severos por órgãos de saúde internacionais, sobretudo quando anunciou a decisão de não conter o vírus com estratégias de proibições de comportamentos em massa, mas sim, aprender a conviver com esta condição, uma vez que epidemias são uma parte recorrente da história japonesa.

Apesar de todo o avanço tecnológico descrito anteriormente, a sociedade japonesa tem também alguns problemas sentidos internacionalmente, como a falta de atualização digital para o trabalho e para o ensino (BRANDS, 2020). Isto implicou o necessário desenvolvimento de formas de *home office* e de EAD, que ainda não estavam sendo praticadas de forma extensiva nos ambientes de atuação online no Japão. Ocorreram também mudanças de práticas cotidianas, como o uso de selos entalhados (*hanko* ou *inkan*), presentes em todos os aspectos da vida diária no Japão, como receber um serviço de entrega de encomendas, fazer uma notificação em um banco ou receber algo em um correio. Tais selos são também necessários para pedir um empréstimo, comprar um imóvel, fazer contratos de negócios, para processos judiciais, para assuntos governamentais. A Covid-19 tornou, de certa forma, o selo entalhado desnecessário, desafiando uma tradição milenar da cultura e explicitando uma ambiguidade sempre presente na cultura japonesa que vive mergulhada em uma condição digital, mas continua mantendo certas tradições (SHIMIZU, 2019).

## 5 Conclusão

Alguns especialistas em cultura japonesa dizem que a religião característica do país, o xintoísmo, explica a sua convivência natural com robôs, *vocaloids* e hologramas. O xintoísmo é uma forma de animismo que atribui espíritos, ou *kami*, não apenas aos humanos, mas também aos animais, e outros elementos, como montanhas e até objetos cotidianos, como o lápis. De acordo com esta visão, não há distinção categórica entre humanos, animais e objetos, então não é tão estranho para um robô demonstrar comportamentos semelhantes aos humanos, ele está apenas mostrando seu tipo particular de *kami*. Anne Allison (2006) tem investigado o que considera uma imaginação global por meio do estudo de brinquedos japoneses que, de certa forma, flerta com o animismo tradicional. A autora argumenta que brinquedos de *Pokémon*, *Mighty Morphin*, *Power Ranger* e *Sailor Moon* compartilham a propriedade distinta de personagens que são vistos como tendo vida própria. Esta caracterização não se refere apenas a personagens de mangá ou animê, mas também serve para perceber como muitas figuras inanimadas japonesas são imbuídas de vida e de consciência. O ponto principal é que as narrativas japonesas rotineiramente fazem espíritos, robôs e animais coabitarem no mundo de maneiras que ignoram os limites entre os reinos humanos e extra-humanos. A empatia artificial, mencionada anteriormente, aciona o que tem sido discutido como tecno-animismo (YONEYAMA, 2018) ou uma forma de se relacionar com o mundo que se contrapõe aos modos habituais de conhecimento entre um sujeito e um objeto, como ocorre com aplicativos, bots de bate-papo, algoritmos e inúmeros outros dispositivos digitais.

Tendo em vista os modos singulares de lidar com a condição digital, como apresentamos até aqui, seria um exagero afirmar que o Japão estabeleceu uma saída ideal para o enfrentamento da Covid-19. No entanto, há algo a se observar no sentido de que a cultura japonesa sempre negligenciou as dicotomias (e hierarquizações) entre sujeitos e objetos, contextos reais e ficcionais, natureza e cultura. Por isso, se a condição digital já estava sendo testada antes da pandemia, imbuída desses pressupostos, a experiência japonesa pode abrir possibilidades para indagar como mergulhar na condição digital sem viver sob controle ostensivo, mas sim, testando redes de afeto a partir de encontros entre humanos, personagens e robôs. Não se trata de considerar o Japão como um território utópico ou como um lugar onde, de fato, sejam elaboradas respostas para o fato de nunca termos sido tão digitais. Mas talvez a não exclusividade da vida humana como

detentora de espiritualidade e inteligência nos ensine algo para enfrentar outros tipos de pandemia que não são geradas apenas pelas ondas virais, mas também por relações de poder que insistem em definir quem tem direito à vida.

## Referências

ALLISON, A. **Millenial Monsters, Japanese Toys and Global Imagination**. Los Angeles: University of California Press, 2006.

AOKI, B. Y. **Hatsune Miku**: Estudo sobre a Constituição do ídolo Virtual no Cenário Pop Japonês. São Paulo: PUC-SP, 2018.

BEIGUELMAN, G. **Memória da Amnésia**: Políticas do Esquecimento. São Paulo: Edições Sesc, 2019.

BRANDS, H. **COVID-19 and World Order**: The Future of Conflict, Competition, and Cooperation. Baltimore: John Hopkins University Press, 2020.

COULDRY, N; HEPP, A. **The Mediated Construction of Reality**. Cambridge: Polity Press/Wiley, 2016.

GAIATO, K. Japão pretende lançar 6G até 2030: 10 vezes mais veloz que 5G. Tecmundo, 2020. Disponível em: <https://www.tecmundo.com.br/mercado/149464-japao-pretende-lancar-6g-2030-10-veloz-5g.htm#>. Acesso em: 26 out. 2020.

HIROFUMI, K. **Materializing Dreams**: Humanity, Masculinity, and the Nation in Contemporary Japanese Robot Culture. Honolulu: University of Hawaii, 2010.

HUT, L. **Society 5.0**: A People-centric Super-smart Society. Singapore: Springer, 2020.

INTERNATIONAL SOS. **Covid-19 in Japan, October**. Disponível em: <https://pandemic.internationalsos.com/reports/covid-19-in-japan-october-oct-01-2020>. Acesso em: 27 out. 2020.

ISIN, E; RUPPERT, E. **Being Digital Citizens**. London: RLI, 2015.

JACOBOWITZ, S. **Writing Technology in Meiji Japan**: A Media History of Modern Japanese Literature and Visual Culture. Cambridge, Harvard University Press, 2016.

KYODO NEWS. **Coronavírus outbreak update**: Oct. 18, 2020. Disponível em: <https://english.kyodonews.net/news/2020/10/8a0c4ad14c2d-coronavirus-outbreak-latest-oct-18-2020.html>. Acesso em: 27 out. 2020.

McLUHAN, M. **Understanding Media**: The Extensions of Man. Berkeley: Gingko Press, 2003.

MITOMI, H. **Telecommunications Policies of Japan**. Singapore: Springer, 2020.

MORTON, T. **Ecology without Nature, Rethinking Environmental Aesthetics**. Cambridge: Harvard University Press, 2008.

SCHULTZ, F. **Economic Effects of Political Shocks to Sino-Japanese Relations (2005-2014)**. Singapore: Springer, 2019.

SHIMIZU, Y. **The Origins of the Modern Japanese Bureaucracy**. New York: Bloomsbury Academic, 2019.

SOHN, Y; PEMPEL, T.J. **Japan and Asia's Contested Order**: The Interplay of Security, Economics, and Identity. London: Palgrave Macmillan, 2019.

SONE, Y. **Japanese Robot Culture**: Performance, Imagination, and Modernity. London: Palgrave Macmillan, 2017.

STEINBERG, M. **The Platform Economy**: How Japan Transformed the Consumer Internet. Minneapolis: University of Minnesota Press, 2019.

TSAI, M; IWAI, N. **Quality of Life in Japan**: Contemporary Perspectives on Happiness. Singapore: Springer, 2019.

TSUTSUI, J. **Work and Family in Japanese Society**. Singapore: Springer, 2020.

VOGEL, E. F. **China and Japan**: Facing History. Cambridge: Harvard University Press, 2019.

YONEYAMA, S. **Animism in Contemporary Japan**: Voices for the Anthropocene from Post-Fukushima Japan. London: Routledge, 2018.

---

**1** *Konbinis* são pequenas lojas de conveniência que existem em todo o Japão.

**2** Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=rL5YKZ9ecpg>. Acesso em: 27 out. 2020.

**3** Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=yYFLVFni1to>. Acesso em: 27 out. 2020.

**4** Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=tNvLFNHQ9Fg>. Acesso em: 27 out. 2020.

**5** A estreia pode ser vista em: [https://www.youtube.com/watch?v=NF96\\_kZeU1c&t=1224s](https://www.youtube.com/watch?v=NF96_kZeU1c&t=1224s), <https://www.youtube.com/watch?v=FiJdIHUMjeQ>. Acesso em: 3 jul. 2020.

**6** Os seis vídeos tiveram os roteiros escritos e dirigidos por Okada, com a participação dos performers Izumi Aoyagi, Mari Ando, Shingo Ota, Wataru Ohmura, Mariko Kawasaki, Yo Yoshida, Yuya Tsukahara. São eles: *A Man on the Door*, *The Fiction over the Curtains*, *A Woman Reading a Script in the Dressing Room*, *The Fourth Wall*, *Portrait of 3 People Who Seem like They're Not Hard Workers* e *Standing on the Stage*.

**7** *Matahara* poderia ser traduzido como um tipo de assédio às mulheres que trabalham e que sofrem discriminação e bullying.

**8** *Hikikomoris* são pessoas que vivem em reclusão e que costumam ficar conectadas o tempo todo na Internet.

**9** *Kamagasaki* é uma espécie de favela que fica em Osaka e tem sido dominada por forte tráfico de drogas e a ação da máfia Yakuza.