

AS TENDÊNCIAS EXPLICATIVAS E TEÓRICAS DO COSPLAY: UMA PESQUISA BIBLIOGRÁFICA.

Alexia Henning (PIBIC/CNPq/FA/Uem), Vanda Fortuna Serafim (Orientador),
e-mail: alexiahenning330@gmail.com

Universidade Estadual de Maringá / Centro de Ciências Humanas/Maringá,
PR.

Área e subárea do conhecimento conforme tabela do [CNPq/CAPES](#)
7000000 CIÊNCIAS HUMANAS
7050002 HISTÓRIA

Palavras-chave: *cosplay*; rituais; pesquisa bibliográfica.

Resumo: Esse trabalho teve por objetivo estudar o *cosplay* no Brasil a partir de um mapeamento dos estudos acadêmicos produzidos em relação ao tema. A finalidade foi conhecer as áreas que produziram conhecimento acerca do *cosplay* e investigar as categorias analíticas utilizadas para a compreensão desta prática cultural. Partimos dos seguintes aportes teóricos: Clarisse Ribeiro Pagani (2012) e Carolina Furukawa (2008) fundamentais ao entendimento das análises comportamentais e do consumo cultural; e Carolina Bitencourt da Costa (2019), Claude Rivière (1997), Mariza Peirano (2003) e Victor Turner (1974), imprescindíveis a compreensão da representação do *cosplay* como ritual. Quanto aos aportes metodológicos, João J.F. Amaral (2007) e José D'Assunção Barros (2005) foram importantes por suscitarem questões sobre a pesquisa bibliográfica. Do esforço resultou o entendimento de que é possível uma análise historiográfica que associe as representações culturais e as práticas *cosplay*.

Introdução

O termo aqui proposto, *cosplay*, remete a uma cultura lúdica contemporânea construída ao longo do século XX por pessoas apaixonadas pela literatura ou mídia fantástica e pelo que veio a ser designado de cultura pop (COSTA, 2019). Tal prática consiste no emprego das palavras em inglês *costume*, *traje/fantasia*, e *play* ou *roleplay*, brincadeira/interpretação; ou seja, diz respeito a um *hobby*¹ que consiste em práticas de comunicação por jovens que se vestem e elaboram uma atuação de acordo com seus personagens preferidos (NUNES, 2013).

Sua origem provém do final da década de 1930 nos Estados Unidos da América, em uma convenção de ficção científica, sendo adaptada e renovada na década de 1990 no Japão, conforme sua cultura (NUNES, 2013). De acordo com as análises realizadas, ao focarmos o surgimento dessa prática no Brasil acredita-se que chegou no ano de 1996 com a

¹ Uma palavra em inglês que significa: passatempo

primeira convenção de mangás e animes no país, o evento chamado Mangacon (BARBOZA e SILVA, 2013). O evento, ficou marcado por ser o primeiro encontro que reuniu admiradores, fãs de *mangás* e *animes* no país em companhia com o crescimento da cultura jovem que expandiu o consumo do mesmo.

Materiais e métodos

A pesquisa bibliográfica é um passo importante e imprescindível a qualquer pesquisa que se pretenda acadêmica. Portanto, nosso esforço nesta pesquisa consistiu no levantamento do material bibliográfico que, segundo Amaral (2007) pode ser encontrado de dois modos básicos: manualmente ou eletronicamente. Optamos pelo uso de algumas palavras-chave que marcam o universo simbólico do *cosplay*, foram elas: *cosplay*, *crossplays*, *geek*, *otaku*, animes, mangá. A investigação dos trabalhos se deu em sites como o *Google Acadêmico*, *SciElo (Scientific Electronic Library Online)*, o *Portal de Periódicos da Capes*, *Catálogo de Teses e dissertações da Capes*, repositórios de teses (USP, UFF, UERJ, etc.), além de livros físicos e das bibliotecas em Maringá. O recorte do levantamento se divide entre: teses, dissertações e trabalhos de conclusões de curso que analisam a prática *cosplay* e seus derivados.

Resultados e Discussão

Foram levantados ao todo trinta e sete trabalhos a respeito da temática *cosplay*. Dentre eles, seis são teses de doutorados, vinte dissertações de mestrado e onze trabalhos de conclusão de curso. Também, contamos com o mapeamento de quatro dos maiores e mais frequentados eventos relacionado ao público *geek/otaku/cosplay* no Brasil.

Partindo a análise deste material, alguns pontos se destacaram. O primeiro deles é que a vida social se mantém em função de grupos (PAGANI, 2012). A amplificação dos meios transmidiáticos, por sua vez, criaram novas possibilidades de laços e narrativas, promovendo uma maior imersão no universo abordado, além do consumo a audiência é convidada a participar/contribuir com o desenvolvimento da obra, portanto há a formação de *fandoms*² (OLIVEIRA, 2018). Por esse motivo grupos sociais podem ser identificados, entre outras características, por um sistema de crenças socialmente compartilhado pelos seus integrantes, sistema que afeta diretamente o comportamento de indivíduos, como membros de um grupo (PAGANI, 2012).

O conceito elaborado por Turner (1974) é essencial para compreendermos esses aspectos artísticos como também a vida cotidiana, uma vez que corresponde a uma forma de vínculos entre os indivíduos ou grupos sociais alimentados pelas práticas rituais, isto é, compartilham uma condição “limiar”. Essa condição “limiar” possibilita o grupo de *cosplayers* uma existência entre dois planos diferentes. Pois, o que caracteriza o *cosplay* e o difere do simples ato de se fantasiar, é que além de criar os

² Grupo que opera via internet isto e comunidades de fãs e críticos ativos.

trajes, também há uma interpretação do personagem escolhido, reproduzindo os traços de sua personalidade como postura, falas e poses típicas.

As visões são de performatividade, ou seja, são as apresentações culturais que nos possibilita imaginar a existência de um cenário, isto é, o suporte para a representação. Deste modo, o cosplay é inserido nessa performance cultural, em um dado contexto e local adequado e, sendo a atuação uma das bases para a performance (CÉ, 2014).

A prática cosplay, sob o olhar desses trabalhos explorados nessa pesquisa, evidencia, um sentido próximo à questão da subjetividade dos indivíduos e, é notável a manifestação de uma certa relação existencial entre os adeptos e os personagens escolhidos para sua apresentação ritualística nos eventos (COSTA, 2019).

A vida social é sempre marcada por rituais, visto que consideramos o mesmo como eventos das sociedades históricas (PEIRANO, 2003), logo, só existimos enquanto seres humanos na medida em que somos reconhecidos como um mediante a essa ação concertada e padronizada, o rito (RIVIÉRE, 1997). Sabemos que a prática cosplay de nada tem a ver com os processos rituais religiosos cotidianos, justamente por não possuir a carga soteriológica (COSTA, 2019), mas após a secularização e descatalicização, como aponta Rivière (1997), é notório uma superação do rito religioso como a expressão global da sociedade.

Os eventos de cosplay produzem uma realidade que se desfaz no dia a dia. Verifica-se esse processo em múltiplos modos e meios, sendo eles, as fantasias para compor o traje do cosplay, os comportamentos que não são rotineiros, isto é, a interpretação do personagem escolhido, as músicas específicas para esses espaços, as brincadeiras que são propostas pelos organizadores dos eventos. Enfim, todos esses elementos dispõem de significados ricos e repletos de simbologia.

Conclusões

Procuramos apresentar, mediante o levantamento bibliográfico, uma série de apontamentos e possíveis questões que podem ser abordados com a temática referida. A proposta foi de expor e analisar algumas considerações a partir da perspectiva de História Cultural. Sendo assim, é notório que os eventos *cosplay* possuem uma proximidade com os ritos, visto que sua manifestação é repleta de simbologia que o grupo de *cosplayers* fazem uso. Esta pesquisa deu um passo importante para a fundamentação teórica do próximo projeto.

Agradecimentos

Gostaria de agradecer imensamente à professora Vanda, por me apoiar durante esse primeiro projeto com uma temática inusitada. Sua paciência e ensinamentos foram importantíssimos para manter minha força durante esse trajeto. Agradeço também, a minha família e aos colegas que acreditaram em mim quando eu não pude.

Referências

AMARAL, João J. F. **Como fazer uma pesquisa bibliográfica**. Fortaleza: UFC, 2007.

BARBOZA, Renata Andreoni; SILVA, Rogério Ramalho da. Subcultura Cosplay: a Extensão do Self em um Grupo de Consumo. **Revista Brasileira de Marketing - REmark**, São Paulo, v. 12, n. 2, p. 180-202, jan. 2013.

BARROS, José D'Assunção. **O projeto de pesquisa em História: da escolha do tema ao quadro teórico**. Petrópolis: Vozes, 2005.

CÉ, Otavia Alves. **Silenciamento ou subversão? Representação do papel social da mulher no discurso performático das crossplayers de mangá**. 2014. Tese (Pós-Graduação em Letras) - Universidade católica de Pelotas, Pelotas, 2014.

COSTA, CAROLINA BITENCOURT DA. **Performance cosplay: mito, rito e práticas (religiosas) da cultura pop**. 2019. Dissertação (Mestrado em Teologia) - Faculdades EST, [S. l.], 2019.

FURUKAWA, Carolina. **"Cosplay": Identidades na hipermodernidade**. 2008. 8 - 121 p. Dissertação (Mestrado em Psicologia Social) - Universidade do Estado do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2008.

NUNES, Monica Rebecca Ferrari. A cena cosplay: vinculações e produções de subjetividade. **Famecos**, Porto Alegre, v. 20, n. 2, p. 430-445, maio/agosto. 2013.

OLIVEIRA, Vitória Barros de. **'#Attack on titan:’ Engajamento transmidiático em comunidades de fãs no Tumblr**. 2018. Dissertação (Programa de Pós-graduação em Comunicação Social) - UNIVERSIDADE FEDERAL DE MINAS GERAIS, Belo Horizonte, 2018.

PAGANI, Clarisse Ribeiro. **Autoconceito, identidade e consumo cultural: análise qualitativa do grupo social dos cosplayers**. 2012. 10 - 240 p. Dissertação (Mestrado em Administração) - Universidade Federal do Paraná, Curitiba, 2012.

PEIRANO, Mariza. **Rituais ontem e hoje**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor, 2003.

RIVIÈRE, Claude. **Os ritos profanos**. Rio de Janeiro: VOZES, 1997.

TURNER, Victor W. **O processo ritual: Estrutura e Antiestrutura**. Petrópolis: Vozes Ltda, 1974. 5 - 248 p.