

O PERFIL DE COSPLAYERS BRASILEIROS NA CONTEMPORANEIDADE – UM ESTUDO DE HISTÓRIA CULTURAL.

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](#)
70000000 CIÊNCIAS HUMANAS
70500002 HISTÓRIA

Palavras-chave: cosplay, identidade, memória.

Resumo: O trabalho visou contribuir com a História Cultural ao buscar conhecer o perfil de *cosplayers* brasileiros na contemporaneidade por meio da aplicação de questionário. Acreditamos que foi possível identificar as características dos praticantes de *cosplay*, bem como a forma que conheceram essa atividade, suas motivações para fazê-la; o processo de criação e suas significações e experiências. Para tanto, a aplicação de questionários on-line foi essencial para tal análise, sendo este aberto para aceitar respostas no dia 14 de janeiro de 2021 e finalizado no dia 06 de junho de 2021, totalizando 217 questionários respondidos durante esse período. Nesse sentido, tivemos como base alguns historiadores orais para o desenvolvimento da metodologia, os quais se fundamentam em métodos de análises as quais destacam o entendimento da memória e identidade.

Introdução

Ressaltamos que o trabalho se trata de uma continuidade do projeto de iniciação científica intitulado: “As tendências explicativas e teóricas do cosplay: uma pesquisa bibliográfica”, o qual nos possibilitou descobertas sobre a origem de tal prática. Dessa forma, para presente discussão, focamos em estudar a prática no Brasil e, tendo em vista o trabalho nomeado acima, podemos vislumbrar uma historicidade do *cosplay* no país, em 1996, com a primeira convenção de mangás e animes, o Mangacon, realizado na cidade de São Paulo pela ABRADEMI – Associação Brasileira de Desenhistas de Mangá e Ilustrações¹.

Há um apreço e um apoio muito grande pela cultura pop nos dias atuais, marcada principalmente pelo *cosplay*, portanto, a atividade se encontra anexada a cultura brasileira, graças aos vastos eventos/convenções estabelecidos ao ano. A proposta de estudar o *cosplay* a partir de diversos adeptos desta modalidade pelo Brasil é resultado de uma investigação sobre a vivência destes nas convenções, da observação e reflexões de situações que algumas pessoas experimentam, seu lugar social

¹ <http://www.abrademi.com/>

e suas reações perante inconvenientes que direta ou indiretamente afetam suas vidas.

Materiais e métodos

Um roteiro simples e semiaberto foi desenvolvido para o envio virtual, com o intuito de que os participantes se sentissem livres para comentar e também indicar outras pessoas que conhecem e se interessariam em participar da pesquisa. A aplicação do mesmo, iniciou no dia 14 de janeiro de 2021, e foi finalizado dia 4 de junho de 2021, foram obtidas 217 respostas.

Desse modo, o desenvolvimento da pesquisa contou com a aplicação de questionários *on-line*, que possibilitou conhecer o perfil dos *cosplayers* brasileiros na contemporaneidade com o intuito de contribuir para História Cultural. Sendo concebível identificar as características dos praticantes de *cosplay*, bem como a forma que conheceram essa atividade, suas motivações para fazê-la, o processo de criação e suas significações e experiências.

Por se tratar de uma pesquisa que parte da história oral, centramos nossas análises na experiência dos colaboradores, os atores sociais, pois é mediante dela que foi possível oferecer interpretações qualitativas de processos históricos sociais (LOZANO, 2016). Levando em consideração que a história objetiva esclarecer da melhor forma possível aspectos do passado, a memória, portanto, busca instaurá-lo, uma instauração que diz respeito ao ato de memorização (CANDAU, 2011). Desse modo, apresentamos também uma discussão metodológica com alguns apontamentos sobre os cuidados na pesquisa na área humana.

Resultados e Discussão

Ao falarmos de *cosplay*, acreditamos que muitos já remetem ao termo “cultura pop”. Dito isso, não há como deixar de mencionar a influência ocidental pela qual o Japão passou, sendo ela acompanhada por conceder as histórias em quadrinhos o status de arte, visto que a mesma é difundida pelos meios de comunicação e publicidade. Em outras palavras, o termo o qual muitos utilizam e lembram, “cultura pop”, nada mais é do que um poderoso reflexo da sociedade na qual vivemos e não se restringe somente ao aspecto estético (LUYTEN, 2005).

No entanto, esse termo diz respeito a um fenômeno recente e totalmente diferente da cultura popular, uma vez que a mesma se trata de um conjunto de tradições, lendas e crenças o qual torna-se universal para determinada população, sendo passada de geração em geração. Dessa forma, “cultura pop”, está relacionado ao uso da mídia na criação e divulgação de novos ícones e contos, ou seja, falamos do impacto da industrialização, como também a massificação na geração de referências comuns a um povo (SATO, 2007).

Quem procura ler um mangá, ou assistir um anime, busca esquecer um pouco das coisas do cotidiano, pois para quem lê ou assiste, é cativante, mesmo sabendo que essas características não são imitação do real, ou seja, esse objeto de admiração em comum, que condiz com as narrativas,

transforma certos hábitos e costumes destas pessoas, ou melhor fãs, sendo estes desenvolvidos em novos hobbies (ALMEIDA, 2018).

Dessa forma, o *cosplay* pode ser inserido aqui, visto que é notório mediante a algumas respostas obtidas que, para seus praticantes, não é suficiente apenas gostar dos mangás e animes, há uma vontade de se introduzir mais no universo da “cultura pop”, claro que de forma prazerosa, o indivíduo se encontra em uma espécie de transe a qual, como LeBreton (2018, p. 77) diz: “(...) se sente apaixonadamente existindo (...)”

Diferente do que poucos ainda pensam, os *cosplayers* são conscientes de que não são os personagens, que é somente uma brincadeira e uma forma de identificação, ou melhor, uma empatia com a narrativa dos personagens. E eles sempre deixaram isso bem esclarecido, pois como podemos perceber para além de rádios há também o jornalismo sensacionalistas os quais taxam a prática como um distúrbio de identidade (MELLO, 2017).

No Universo dos animes, mangás e histórias em quadrinhos² encontrar personagens negros é difícil, e muitas vezes faz com que os praticantes negros se manifestem de formas distintas (BIN, 2015). Assim, destaco o preconceito quando o *cosplay* provém de pessoas de biotipos, gêneros e raças diferentes dessas imagens preconcebidas, pois para alguns a noção de uma representação apresenta uma concepção estabelecida (GOFFMAN, 2002).

A repressão diante deles sempre esteve e continua presente, contudo, estas pessoas conquistam seus direitos, onde se assimila os signos de uma sociedade moderna e pós-industrial, os seus corpos tomam o centro da atenção para se expressarem e usufruírem dos prazeres livremente (BIN, 2015). Ao mesmo tempo que se esforçam para estarem presentes diante de uma multiplicidade de oportunidades e, desafiam a desigualdade ao alcançarem a superação do preconceito nas mais diversas facetas, mesmo que ainda de modo reduzido.

Essa prática de ressignificação de seus ídolos no próprio corpo, os conecta de algum modo em um mesmo prazer mimético e, ao transportarem esses personagens da ficção para a realidade, estes *cosplayers* constroem suas experiências as quais são singulares e despertam fazeres criativos promovendo uma diversidade de aprendizagens (ALMEIDA, 2017).

Ao darem vida a um personagem para esses indivíduos significa expressar em seus corpos as suas marcas, os seus pertencimentos, seja elas manifestadas em cada produção, lugares por onde passa e atuam, isto é, sejam oriundos dos bairros mais privilegiados ou das zonas de maior vulnerabilidade social (BIN, 2015).

Conclusões

Procuramos apresentar, mediante as respostas dos questionários, uma série de apontamentos e possíveis questões que podem ser abordadas com a temática referida em uma outra discussão, visto que tivemos que

² Entende-se por Histórias em Quadrinhos produções do Ocidente. De leitura da direita para esquerda, diferente dos Mangás.

optar por aquilo que consideramos pertinente expor deixando muitas lacunas abertas. Dessa forma, ao expor e analisar algumas considerações a partir da perspectiva de História Cultural, percebemos que seus participantes provêm das mais variadas camadas sociais e com uma diferenciação de idade entre eles. Contudo, a prática cosplay, diante de todas as questões apresentadas é uma maneira de usar a criatividade de um jeito divertido, funcional e dentro de um universo o qual o adepto se interessa, é ultrapassar os limites do quanto se pode criar e inovar, um processo de autoconhecimento e, também um lugar confortável onde a liberdade prevalece. *“Cosplay é para todos!”* (SAKURAPRONGS, 30 ANOS).

Agradecimentos

Gostaria de homenagear esse trabalho ao Ademir Luiz Titotto, companheiro de vida da minha mãe, um pai para mim, obrigada por vislumbrar com sua presença em nossas vidas, que você possa descansar em paz. Meus agradecimentos também vão para a professora Vanda, por trilhar comigo com mais um projeto de pesquisa, sua paciência e ensinamentos foram essenciais para a construção desse lindo trabalho e também para a construção da Alexia como ser humano, acredite vou levar para toda vida. E por último, obrigada a todos os colaboradores, sem a ajuda de vocês eu não conseguiria expressar com tanta eficácia o meu amor por esse universo mágico que é o cosplay.

Referências

- ALMEIDA, Cleusa Albilia de. **Consumo Cultural nas práticas juvenis**. Curitiba: Appris, 2018.
- ALMEIDA, Nadja Rinelle Oliveira de. **"Óh! Fui eu que fiz!": a saga de jovens cosplayers e seus fazeres educativos**. 2017.
- BIN, Marco Antônio. Espaço urbano, performance e memória: a poética do corpo na poesia marginal e na cena cosplay. *In*: NUNES, Mônica Rebecca Ferrari. **Cena cosplay**: Comunicação, consumo, memória nas culturas juvenis, 2015.
- CANDAU, Joel. **Memória e identidade**. São Paulo: Contexto, 2019.
- GOFFMAN, Erving. **A Representação do Eu na Vida Cotidiana**. 10. ed. Editora Vozes, 2002.
- LE BRETON, David. **Desaparecer de si**: Uma tentação contemporânea. Editora Vozes, 2018.
- LOZANO. Jorge Eduardo Aceves, Práticas e estilos na história oral contemporânea. *In*: FERREIRA, Marieta de Moraes; AMADO, Janaína. **Usos & abusos da História Oral**. 2006.
- LUYTEN, Sonia M. Bibe. Mangá e a cultura pop: um lugar para pertencer. *In*: LUYTEN, Sonia M. Bibe. **Cultura pop japonesa**: Mangá e animê, 2005.
- MELLO, Rafael Rodrigo de. **Vestindo o Personagem**: A contribuição da experiência cosplay para o bem-estar do consumidor. 2017. Dissertação (Mestrado em administração) - Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 2017.
- SATO, Cristiane A. **JAPOPOP**: O poder da Cultura Pop Japonesa. São Paulo: NSP-Hakkosha, 2007.