

**UNIVERSIDADE TECNOLÓGICA FEDERAL DO PARANÁ
DEPARTAMENTO ACADÊMICO DE DESENHO INDUSTRIAL
PÓS-GRADUAÇÃO LATO SENSU EM NARRATIVAS VISUAIS**

JULIANA CRISTINA SERRA

**O COSPLAY COMO AGENTE COLABORATIVO PARA O
DESENVOLVIMENTO HUMANO E SOCIAL**

MONOGRAFIA

**Curitiba
2018**

JULIANA CRISTINA SERRA

**O COSPLAY COMO AGENTE COLABORATIVO PARA O
DESENVOLVIMENTO HUMANO E SOCIAL**

Monografia de conclusão de curso apresentada ao Curso de Especialização em Narrativas Visuais da Universidade Tecnológica Federal do Paraná, como requisito parcial o título de especialista em Narrativas Visuais e conclusão de curso.
Orientador: Prof. Dr. Ismael Scheffler.

**CURITIBA
2018**



Ministério da Educação
Universidade Tecnológica Federal do Paraná
Câmpus Curitiba
Diretoria de Graduação e Educação Profissional
Departamento Acadêmico de Desenho Industrial
Coordenação de Narrativas Visuais



TERMO DE APROVAÇÃO
Trabalho de Conclusão de Curso
O COSPLAY COMO AGENTE COLABORATIVO PARA O DESENVOLVIMENTO
HUMANO E SOCIAL

por
Juliana Cristina Serra

Este Trabalho de Conclusão de Curso foi apresentado às 14 horas do dia 15 de junho de 2018, como requisito parcial para a obtenção do título de ESPECIALISTA EM NARRATIVAS VISUAIS, pela Universidade Tecnológica Federal do Paraná. Após deliberação, a Banca Examinadora considerou o trabalho

Msc. Simone Landal
(UTFPR)
Banca Examinadora

Dra. Anunschka Reichmann Lemos
(UTFPR)
Banca Examinadora

Prof. Dr. Ismael Scheffler
(UTFPR)
Banca Examinadora

Prof. Dr. Ismael Scheffler
(UTFPR)
Orientador

Responsável pelo TCC: **Prof. Dr. Ismael Scheffler**

Coordenador do Curso de Narrativas Visuais:

Prof. Msc. Simone Landal

O COSPLAY COMO AGENTE COLABORATIVO PARA O DESENVOLVIMENTO HUMANO E SOCIAL

RESUMO

Este artigo trata-se de uma análise do universo *cosplay* da cultura japonesa agregada à sociedade ocidental e a importância da construção de um personagem para as relações sociais. Adotando o método de pesquisa qualitativo para compreender as motivações dos *cosplayers* em executar seus projetos, aliados à teoria de Carl Jung sobre arquétipos e a persona, tem como objetivo compreender a relação do *self* com o objeto de análise, interpretando sua função pessoal como ferramenta de comunicação e expressão social, exaltando seus pontos positivos em relação à construção do caráter humano.

Palavras-chave: Cosplay. Cultura japonesa. Expressão. Persona. Arquétipos.

COSPLAY AS A COLLABORATIVE AGENT FOR HUMAN AND SOCIAL DEVELOPMENT

ABSTRACT

This article is about an analysis of the *cosplay* universe of Japanese Culture added to the Western society and the importance of a character building for the social relationships. Adopting the method of qualitative research to understand the motivations of *cosplayers* to execute their projects, allied to Carl Jung's theory on archetypes and persona, aims to understand the relation of the self to the object of analysis, interpreting your personal function as a tool of communication and social expression, exalting your positive points related to the construction of human character.

Keywords: Cosplay. Japanese culture. Expression. Persona. Archetypes.

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO	7
2. COSPLAY	8
2.1 HISTÓRICO	8
2.2 COSPLAYERSE OTAKUS	9
2.3 COSPLAYNA ATUALIDADE	9
2.4 COMPETIÇÕES E A BUSCA PELA PERFEIÇÃO.....	10
2.5 CARACTERIZAÇÃO DE PERSONAGENS	11
3. OTAKUSE NEETS	12
4. EXPRESSAR-SE ATRAVÉS DE PERSONAGENS	13
5. ESTUDO COMPORTAMENTAL	14
CONSIDERAÇÕES FINAIS	17
REFERÊNCIAS	17

1. INTRODUÇÃO

A criação de personagens se deu desde a pré-história, onde os seres humanos buscavam retratar objetos e seres do seu cotidiano através de pinturas em paredes, conhecidas como pinturas rupestres. De acordo com Chauí (2000), trata-se de um reflexo da imaginação humana sobre acontecimentos ou objetos que fazem parte do cotidiano existente daquele ser humano. Os primeiros esboços de representação humana, de animais e até de seres que faziam parte de uma crença, está também relacionado à imaginação criadora (CHAUÍ, 2000), onde o ser analisa objetos e fatos existentes e a partir disso, criam novas possibilidades de ideias. Como reflexo disso, atualmente utilizamos deste princípio para criar histórias das mais variadas formas, presentes nos meios de comunicação, teatro e cinema. E tratando-se de narrativas, há também personagens inseridos neste meio que se destacam pela “habilidade” de saltar das telas para a vida real, graças a pessoas que se caracterizam como tal personagem e o interpretam, em diferentes eventos culturais. Tal caracterização é conhecida atualmente a nível mundial como *cosplay*, e o interpretante como *cosplayer*. Tratando-se do universo *cosplay*, este estudo busca compreender como ele se manifesta, e soluções de como pode ser utilizado como ferramenta de comunicação e expressão social, bem como efeitos positivos e negativos que podem decorrer neste meio em que está inserido, e como transformá-lo em uma ferramenta de impacto positivo para a sociedade e o *cosplayer*. Com auxílio de uma entrevista qualitativa para assim compreender suas motivações, todos estes pontos positivos e negativos, estudando assim possíveis melhorias para as necessidades dos *cosplayers* e na visão da sociedade para com esta arte, fundamentados a partir de conceitos da psicologia Jungiana.

2. COSPLAY

A nomenclatura que se refere ao ato de se vestir e interpretar um determinado personagem, seja ele de uma animação, filme, história em quadrinhos ou jogos. A palavra *cosplay* vem do inglês *costume play* ou em tradução livre “representar um personagem à caráter”. Este termo é mais conhecido como *cosplay* (abreviação) ou *Kosupure* (コスプレ em japonês) e o indivíduo praticante dessa atividade é conhecido como *cosplayer*.

2.1 Histórico

Os primeiros *cosplayers* da história conhecidos foram Forrest J. Ackerman e Myrtle R, que durante um evento conhecido como *WorldCon* ou *World Science Fiction Convention*, criaram vestes para personagens do filme de 1936 “*Things to Come*”. Desde então, anualmente neste evento outras pessoas passaram a se vestir e interpretar personagens já existentes, em histórias em quadrinhos ou animações. A *WorldCon* é a mais longa convenção de ficção científica existente, tendo existido de 1939 a 1941 e, após a interrupção forçada pela Segunda Guerra Mundial, anualmente ocorre desde 1946.

No Japão, essa prática se popularizou com o boom dos *animes* e *mangás*, na década de 80 por meio de Nobuyuki Takahashi, que visitou uma *WorldCon* e viu pessoas com fantasias de personagens, incentivando isso inicialmente através de revistas de ficção científica e posteriormente foi popularizado através das *ComicMarkets*¹. Entre as décadas de 80 e 90, o *cosplay* tomou proporção mundial, chegando também o Brasil, sendo bastante popular até os dias atuais, principalmente relacionados ao *anime*, *mangá* e jogos eletrônicos.

Acredita-se que o *cosplay* chegou ao Brasil por volta de 1996, junto com a primeira convenção de *mangás* e *animes* do país, a *Mangacon*. Realizado na cidade de São Paulo pela ABRADEMI² - Associação Brasileira de Desenhistas de Mangá e

¹ ComicMarket ou Comiket (コミケット - Komiketto em Japonês) é a maior feira de *dojinshi* (publicações independentes) do mundo, que acontece duas vezes por ano em Tóquio, Japão.

² Mais informações sobre o evento em> www.abrademi.com.br.

Ilustrações, o evento é considerado o marco inicial da difusão do *cosplay* no Brasil, sendo realizado em um período de redescobrimto dos *animes* na televisão brasileira.

2.2 Cosplayers e Otakus

Também, a partir dessa nomenclatura, surge outro termo para denominar as pessoas que consomem materiais relacionados à cultura nipônica e se consideram pertencentes a esta sociedade, conhecidos como *otakus*.

“(…) o termo otaku possui dois significados primordiais, que já existiam na língua antes do aparecimento do fenômeno em si. O primeiro corresponde à leitura de um dos caracteres japoneses utilizados para designar a habitação, o lugar onde se vive. O segundo significado da palavra é uma extensão do primeiro sentido: é um tratamento impessoal de distanciamento que os japoneses utilizam quando precisam dirigir-se a alguém sem, contudo, desejar aprofundar a relação travada (...) os otakus têm aversão a aprofundar as relações pessoais, e preferem ficar fechados em casa (...)”. (BARRAL, - 2000, p.25).

Trata-se da ideia do *homo virtuens*, ou seja, aquela pessoa que possui dificuldades em se relacionar em uma sociedade, distanciando-se da mesma e muitas vezes possuindo somente uma relação social de modo virtual, tal como exemplo os jogos eletrônicos. Barral (2000) também afirma que ser *otaku* vai além de somente estar afastado da sociedade, como trata-se de um fenômeno psicossocial. É como se o indivíduo estivesse para sempre enraizado em sua juventude ou adolescência, esquivando-se das responsabilidades da vida adulta.

2.3 Cosplay na atualidade

De acordo com Jung, o ser humano possui em si necessidades compartilhadas, isto é, ideais herdados que são comuns para a maioria dos indivíduos, denominado de inconsciente coletivo. A partir de arquétipos, ou seja, das imagens e conceitos que criamos ao longo de nossa existência sobre algo, agimos instintivamente.

“[...] os conteúdos de um arquétipo podem ser integrados na consciência, mas eles próprios não tem esta capacidade. Portanto, os arquétipos não podem ser destruídos através da integração ou da recusa em admitir a entrada de seus conteúdos na consciência. Eles permanecem uma fonte à canalização das energias psíquicas durante a vida inteira e precisam ser continuamente trabalhados” (JUNG, 1951, p.20).

Uma dessas necessidades, trata-se de viver em coletividade, se relacionar com os demais indivíduos de uma sociedade, compartilhando assim características em comum.

Esta característica, visto que há diferentes grupos e tribos, cada qual com suas regras e características pessoais. Um desses grupos sociais, mais conhecidos entre os jovens tanto na cultura oriental, quanto na cultura ocidental, são os *nerds* e *otakus*. Em geral, fãs da cultura pop asiática, que consomem *animes*, *mangás*, *comics* e *games*, que também produzem conteúdo artístico próprio (tais como as conhecidas *fanarts*³) e geralmente frequentam convenções vestidos à caráter ou não. Nestas convenções pode haver a divulgação de trabalhos autorais, artes e colaborativos feitos por fãs, concursos de *cosplay*, divulgação das mais novas histórias e *games*, etc.

O linguista francês, Émile Benveniste (1995) fala sobre a linguagem como um sistema de signos socializado, ou seja, seus elementos só adquirem significado quando inseridos em contextos de inter-relação, pois cada signo por si só não possui significado relevante. Portanto, suas atribuições de significado em um objeto, dependem da cultura onde o mesmo está inserido, e sua relação interpessoal com o objeto, baseando-se em suas experiências e seu objetivo a ser alcançado. Um objeto é apenas um objeto, a menos que ele esteja inserido em uma sociedade e passe a ter significado.

2.4 Competições e a busca pela perfeição

O maior e mais conhecido evento voltado aos *cosplayers* é o WCS – *World Cosplay Summit*. Realizado anualmente em Nagoya, no Japão, desde 2003, o evento tem crescido e tomado proporções mundiais. Em 2012, este número já tem crescido para 20 países participantes do evento, incluindo o Brasil.

Trata-se de um campeonato onde representantes de diversos países apresentam suas melhores peças, onde é avaliado o roteiro, figurino, atuação, arte e o desempenho geral dos participantes.

³ Fanart – Trata-se de uma composição artística (ilustração, pintura ou desenho) feito por fãs, baseado em uma obra ou personagem já existente. Palavra comumente usada para se referir à obras relacionadas à animes e mangás.

Qualquer pessoa pode se inscrever e participar das eliminatórias no evento da sua cidade ou país, e assim, chegando as finais em Nagoya.

Existem diversas categorias para os participantes, como categoria desfile (que avalia principalmente as vestimentas e fidelização com o personagem, mas a principal delas é voltada às apresentações em grupo e desempenho no palco).

Um dos quesitos principais de avaliação é a caracterização e interpretação mais fiel possível à personagem como características físicas, atuação, detalhe e acabamento das vestimentas e também sua complexidade.

Muitos *cosplayers*, na busca exacerbada por esta perfeição, acabam submetendo-se até mesmo a cirurgias e mudanças no próprio corpo, para assim ficarem mais parecidos possíveis com seus personagens. Os *cosplayers* também podem ser contratados como modelos fotográficos e para eventos, assim, fica mais ainda evidente esta preocupação com a sua própria imagem.

Em eventos, é comum ainda que ocorra casos de *bullying* devido à pessoas que não estão totalmente fiéis ao personagem, seja pela vestimenta não estar totalmente de acordo ou ser mais simples, ou seja até mesmo pelo *cosplayer* estar acima do peso ou não ter a cor da pele do personagem, visto que a grande maioria dos personagens atuais ainda seguem o “padrão” de corpos extremamente magros, brancos, e asiáticos.

2.5 Caracterização de personagens

Moliné (2004) afirma que diversos recursos presentes nestas narrativas, como a sua história, ritmo, layout, arte, temas abordados e até mesmo a psicologia da personagem, levam a identificação com o público e a popularidade desta arte oriental pelo mundo. Tudo isso, somados à uma narrativa que se aproxima mais da “realidade” cotidiana, como personagens que são seres “imperfeitos”, desconstruindo a ideia de herói imbatível presente nos *comics* ocidentais.

Talvez a partir disso, haja uma identificação maior por parte do público, espelhando-se em defeitos, qualidades, aparência e histórico da personagem. O indivíduo acaba criando uma espécie de vínculo com aquele personagem, destacando também que o mesmo ainda está incluso em uma cultura de consumo.

Jung (2008, p.269) aborda também uma questão acerca da individualização cultural de um ser, apoiados na ideia de imagética, ligando assim o personagem e o

indivíduo em suas mais variadas formas de expressão. “A meta da individuação não é outra, senão a de despojar o si mesmo dos invólucros falsos da persona, assim como do poder sugestivo das imagens primordiais”. Sendo assim, assume-se que o indivíduo busca a sua identidade própria, baseando-se em identidades pré-existentes e utilizando-as como ferramenta para agir como ser social.

Para saber mais acerca da motivação dos *cosplayers* e sua relação com as personagens, foi realizada uma pesquisa de caráter qualitativo em formato de entrevista, abordando aspectos de como o ato de fazer um *cosplay* poderia influenciar em sua vida pessoal, buscando entender suas motivações para realizar a caracterização e seus aspectos que julgam positivos e negativos.

3. OTAKU E NEETS

Segundo Barral (p.25), a palavra *otaku* possui dois significados importantes. De acordo com a linguagem, o primeiro caractere pode designar o lugar em que se vive, e o segundo caractere que corresponde à palavra, se refere à um tratamento a alguém com um certo distanciamento, onde há uma dificuldade em aprofundar relações com determinada pessoa. “ (...) os *otakus* têm aversão a aprofundar as relações pessoais, e preferem ficar fechados em casa (...)”. Um *otaku* também pode ser classificado como um *NEET*, sigla para “*Not currently engaged in Employment, Education or Training*”, em português: “*Atualmente não está engajado em Emprego, Educação ou Treinamento*”, termo usado primeiramente no Reino Unido, e no Japão sendo conhecido também como *Hikikomori* (引き籠り – tradução literal, isolado em casa) é um termo que define uma pessoa que apresenta graves níveis de isolamento, normalmente são jovens em sua maioria de 13 a 39 anos que tendem a se isolar do convívio social. Muitos chegam a faixa dos 40 anos sem sequer uma formação acadêmica ou emprego, dependendo assim 100% dos pais. Há casos em que eles se isolam até mesmo das próprias famílias, vivendo assim em quartos ou algum lugar de profundo isolamento.

O que pode se considerar como mais próximo ao convívio social neste caso, é através da comunicação com outras pessoas em jogos online, mas que interagem a partir de personagens criados, ocorrendo uma “interpretação”, um eu idealizado na maioria dos casos.

Nesta abordagem, a criação de um personagem em jogos tem referências a *Persona*, de Jung.

Trata-se de uma identidade criada para suprir necessidades do indivíduo, passível de interpretação do mesmo. Em um jogo por exemplo, o comportamento daquele indivíduo no mundo virtual que está inserido, atende sua necessidade de comunicação e expressão, como uma interpretação de papéis sociais, ainda que em um ambiente virtual. Na persona, existe também o conceito de alma, isto é, a personalidade, comportamento e escolhas daquele indivíduo, fora da máscara da persona.

É comum em sociedade, que a persona prevaleça, como forma de adaptação daquele indivíduo em determinada situação social. O que pode ocorrer em alguns casos, é que o indivíduo confunda sua interpretação com suas próprias escolhas (alma), distanciando-se do eu.

No Japão, esta situação é considerada como problema de saúde pública, envolvendo problemas psicossociais como a depressão, *bullying*, ansiedade, síndrome do pânico, bipolaridade, esquizofrenia e outros transtornos psicológicos. (...) *calcula-se que cerca de 1 milhão de pessoas apresente esses sintomas, mas as causas ainda não estão muito claras. Da explosão econômica dos anos 70 e 80 o Japão passou por uma crise que terminou há pouco tempo e agora muitos jovens não se sentem seguros quanto ao futuro quando saem das universidades.*"

4. EXPRESSAR-SE ATRAVÉS DE PERSONAGENS

O ser humano em sociedade cria narrativas a todo momento desde o seu nascimento, nas brincadeiras da infância, situações do cotidiano e através destas experiências se desenvolve e cria sua personalidade e características únicas, buscando assim sua singularização.

Ao mesmo tempo que *"a noção de resistência "plural, diversa, polimorfa", vinculada a experiências (mesmo que temporárias) [...] de relativização das identidades e de recusa às formas "normais" ou convencionais de comunicação [...]"* (FREIRE FILHO, 2007), entre elas as denominadas convenções de *animes* e *mangás*, desenvolvendo assim um lugar com identidade própria, que haja uma maior identificação pessoal com aquilo que se busca, e a necessidade da experiência social, através do uso de algum artifício se necessário.

Edgar Morin (1987) aborda uma variação gerada pela cultura de massa, tratando-se do herói: antes, o herói que se destacava pela tragédia, pelo conflito e pelo trágico

desfecho, deu lugar ao novo herói presente na cultura de massa: o herói bondoso e forte que conquista o seu público com o seu carisma, seus atos e na maioria das vezes com um desfecho de felizes para sempre. E isso está profundamente ligado com a identificação do indivíduo com o personagem de uma narrativa, e o ato da escolha de fazer *cosplay*, de se vestir de um personagem, que pode ser considerado um meio de expressão pessoal, um alterego ou auxiliar no desenvolvimento da inteligência emocional do indivíduo.

Jung (1978) acrescenta que: *“Individuação significa tornar-se um ser único, na medida em que por ‘individualidade’ entendemos a nossa singularidade mais íntima, última e incomparável, significando também que nos tornamos o nosso próprio si-mesmo.”*, sendo que, por mais que o indivíduo busque pela coletividade e queira viver em sociedade, busca fazê-lo como ser único, diferente dos demais. E com a soma de experiências e arquétipos sociais, gostos e cultura que aquele indivíduo vivenciou, acredita que o transforma em um ser único em sua totalidade, sendo que nada mais somos do que a soma de experiências já existentes.

5. ESTUDO COMPORTAMENTAL

Vygotski (2009) afirma que: *“O sentido de uma palavra é a soma de todos os fatos psicológicos que ela desperta em nossa consciência. Assim o sentido é sempre uma formação dinâmica, fluida, complexa, que tem várias zonas de estabilidade variada. O significado é apenas uma dessas zonas do sentido que a palavra adquire no contexto de algum discurso, e, ademais, uma zona mais estável, uniforme e exata. Como se sabe, em contextos diferentes a palavra muda facilmente de sentido.”* Ou seja, um objeto é apenas um objeto, a menos que ele esteja inserido em um contexto específico e passe a ter significado para aquele indivíduo, como o significado do ato de fazer *cosplay* ou relacionado a criação de uma persona. Podem ser diversos fatores da sua singularidade que possam contribuir para que aquele indivíduo venha a buscar algo que supra esta necessidade, levando assim a caracterizar determinado personagem por seu contexto pessoal e único.

Baseando-se nos conceitos de Carl Jung (1971), *“Os instintos são formas típicas de comportamento, e todas as vezes que nos deparamos com formas de reação que se repetem de maneira uniforme e regular, trata-se de um instinto, quer esteja associado a um motivo consciente ou não”*. E para compreender o comportamento do *cosplayer* perante a personificação do *self*, que nada mais é do que o “eu” que transcende o ego,

sendo ao mesmo tempo influenciado pelo mundo externo e a cultura e sociedade onde vive.

Self, “Si mesmo” ou “eu”, é um termo que tem uma longa história na psicologia. William James, um dos pais da psicologia, distingue em 1892 entre o "eu", como a instância interna conhecedora (*I as knower*), e o "si mesmo", como o conhecimento que o indivíduo tem sobre si próprio (*self as known*). Baumeister (1993), partindo da definição de James e do trabalho de C. H. Cooley, propõe que o "si mesmo" se baseia em três experiências básicas do ser humano:

1. A consciência reflexiva, que é o conhecimento sobre si próprio e a capacidade de ter consciência de si;
2. A interpessoalidade dos relacionamentos humanos, através dos quais o indivíduo recebe informações sobre si;
3. A capacidade do ser humano de agir.

Os autores afirmam que há uma importância no desenvolvimento da cultura de massa, onde o indivíduo se esforça em buscar um significado próprio para pertencer a determinado grupo. Eis que surge as mais variadas culturas de massa.

“Uma comunidade é feita de personalidades e o relacionamento entre elas. As comunidades tendem a se identificar com base no senso comum ou identificação entre os membros [...] Através das comunidades, as pessoas compartilham recursos essenciais que podem ser cognitivos, emocionais ou materiais. [...] Algo que sempre é compartilhado: A criação e negociação do seu significado.” (SCHOUTEN & MCALEXANDER, 1995, p. 38) Apoiado à alguns trechos dos entrevistados como:

“(...)quando aprendi a mexer com a internet e achei no YouTube teatro cosplay de Naruto e Bleach. Aquilo pra mim foi demais, meus personagens favoritos em vida real?! Tinha ganhado meu dia. Desde esse dia que vi o teatro, decidi que queria fazer cosplay.”

L, mulher, 23 anos.

Um problema citado por vários *cosplayers* durante as entrevistas, é a respeito da imagem, tanto de si quanto dos outros na comunidade. É perceptível um julgamento muito negativo com relação ao corpo, e a ideia de perfeição.

“Em alguns eventos que fui, sempre percebi que haviam pessoas que me elogiavam pela caracterização, mas também sempre havia alguém

que tirava sarro, o que me deixava muito pra baixo. Se um acessório tivesse fora do lugar, ou se não tivesse "perfeito" fisicamente falando (com os corpos esqueléticos quase que irreais), falavam que estava horrível, que não estava fiel ao personagem. Até já sofri bullying em uma situação assim, o que me fez parar por um tempo de fazer cosplay. Penso que cosplay é diversão, é superação e conhecer a si mesmo. É uma ferramenta que pode auxiliar na comunicação, no meu caso por ser muito tímida, às vezes escolhia uma personagem extrovertida que eu gostasse, é como uma referência pra mim querer ser incrível igual este personagem."

J, mulher, 25

Não deixa de ser verdade que os jovens têm uma preocupação que chega a ser exacerbada com relação ao seu próprio físico (DIÓGENES, 2003). Há uma grande influência de outras mídias, e a busca exacerbada pelo "padrão" corpóreo extremamente magro. Com isto, relatam alguns entrevistados, que em algum momento sofreram *bullying* no que se diz a aparência física e a falta de "perfeição" em detalhes de suas roupas e acessórios, e isto acaba prejudicando pontos importantes como a construção do *self*, ou a diversão, por exemplo.

Também, nota-se uma ligação pessoal de grande profundidade entre o *cosplayer* e o personagem. O indivíduo busca espelhar-se em determinadas características que lhes é interessante, desenvolvendo assim seu próprio caráter e senso crítico.

"Eu escolho um personagem por identificação comigo mesmo, seja a personalidade parecida ou a personalidade que eu AMARIA ter. Com o cosplay eu fiz muitas amizades, aprendi questões sobre convivência, superação, consegui um emprego e me ajudou a acreditar em mim mesma. Fazer cosplay pode até ser o emprego de alguém, contanto que saiba utilizá-lo da melhor maneira possível. Fazer cosplay pra mim significa LIBERDADE."

L, mulher, 23 anos.

Em negativo, é unânime por parte dos *cosplayers* quando se diz a respeito da visão que a sociedade tem sobre eles. Falta uma compreensão correta por parte desta sociedade (brasileira), do que significa o *cosplay* em geral, visto que pra cada

indivíduo ele possui um significado único, bem como a disseminação da cultura oriental não-estereotipada.

Nota-se a importância da quebra de “padrões”, quesito que tem sido em grande parte prejudicial, pois o *cosplay* têm tomado este rumo com os diversos concursos e exigências, onde muitos utilizam deste meio para trabalhar, inclusive como modelos.

A característica de "ser" o personagem, acaba se tornando com "parecer o personagem", levado a níveis extremos muitas vezes, já que por se tratar de um produto da mídia, em sua maioria trata-se de personagens estilizados com formas e dimensões exageradas, fora dos reais para um ser humano. Portanto, ocorre com maior frequência casos de *bullying* e pessoas que levam a "brincadeira" a níveis extremos, como cirurgias plásticas e deformações no corpo, ressaltando também, que por se tratar de uma cultura pertencente a outro país, há também uma comparação com o padrão corporal do(a) brasileiro(a) com o do(a) asiático(a). Porém, também há a comunidade que luta contra isso, se abrindo até mesmo à questionamentos e críticas a respeito dos padrões impostos pelos produtos midiáticos.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A conclusão que se tem a partir das entrevistas realizadas, é que “[...]somente em contato com outro sentido (do outro) ainda que seja com uma pergunta do discurso interior do sujeito da compreensão. [...] Não pode haver um sentido único. Por isso, não pode haver o primeiro nem o último sentido, ele está sempre situado entre os sentidos, é um elo na cadeia dos sentidos, a única que pode existir realmente em sua totalidade”. (BAKHTIN, 2001).

Não há uma definição certa de significados, já que cada indivíduo atribui um significado pessoal para a realização de um projeto de *cosplay*. O fato é que, ele está inteiramente ligado com as relações interpessoais, auxiliando assim no convívio e desenvolvimento de determinada limitação pessoal, como no caso da situação relacionada aos NEETs/Otakus.

Um dos exemplos a serem citados, que se afirma nas entrevistas, é a necessidade do ser humano de exercer o convívio social, conforme afirma Mondin (1986): pois tem a “propensão para viver junto com os outros e comunicar-se com eles, torná-los participantes das próprias experiências e dos próprios desejos, conviver com eles e as mesmas emoções e os mesmo bens”, afirmando-se com o uso da persona (Jung)

como ferramenta de comunicação social. Muitos jovens que consomem este tipo de mídia (como jogos eletrônicos em sua maioria) possuem uma dificuldade em se relacionar com os demais, visto que permanecem boa parte do seu tempo livre conectados, tendo boa parte dos seus relacionamentos sendo virtuais.

Com o *cosplay*, isso ultrapassa os níveis do virtual, onde pessoas que possuem os mesmos gostos e falam a mesma “linguagem” possam se entender melhor.

É interessante ressaltar que a forma de expressão no *cosplay*, reflete muitos aspectos do *self* que por determinados motivos encontram-se em bloqueio. É quase como um escape, um “alguém que almejo”. Nisso, é-lhe atribuído o seu valor e objetivo pessoal, de acordo com a necessidade do indivíduo, buscando assim suprir determinado aspecto onde encontre alguma falha.

Há ainda um grande distanciamento do próprio cosplayer com o encontro de si mesmo, o que muitas vezes acaba por utilizar o personagem como forma de auto anulação, como uma máscara para apresentar à sociedade aquilo que ela gostaria de ver: O “belo”, o “perfeito”, e não um ser humano passível de imperfeições e erros.

Dito isso, na comunidade cosplayer, em constante expansão, ainda há uma necessidade maior de comunicação entre os membros, exercendo assim a compreensão, cumplicidade e afetividade com os demais. Compreender o outro, para compreender a si mesmo. “*A capacidade de se colocar no lugar do outro é uma das funções mais importantes da inteligência. Demonstra o grau de maturidade do ser humano.*” (Augusto Cury).

REFERÊNCIAS

ABRADEMI. Disponível em <www.abrademi.com.br> Acesso em 10 de abril de 2018.

AGUIAR, Wanda. **A dimensão subjetiva do processo educacional.** Editora Cortez. 2016. Pg. 145.

Anime. Disponível em: <<https://pt.wikipedia.org/wiki/Anime>>. Acesso em 28 de março de 2018.

AUGUSTA, Terezinha. **Neuroetmologia - Em busca da ciência da emoção.** Editora Baraúna. 2012. Pg. 262.

BAKHTIN, M. **Estética da criação verbal.** Martins Fontes, São Paulo. 1997. Pg. 386.

BARRAL, E. **Otaku: Os filhos do virtual.** São Paulo: Senac. 2000.

BENVENISTE, Émile. **Natureza do signo linguístico.** Campinas: Editora Pontes. 1995.

CHAUÍ, Marilena. **Convite à filosofia.** São Paulo: Editora Ática, 2000.

Definição de Self, Dicionário Informal. Disponível em: <<https://www.dicionarioinformal.com.br/self/>>. Acesso em 28 de março de 2018.

DIÓGENES, G. **Itinerários de corpus juvenis. O baile, o jogo e o tatame.** São Paulo: Editora AnnaBlume. 2003.

Entrevistas na íntegra. Disponível em: <https://drive.google.com/open?id=1qSbR_Uajl27xgkv3wByBbBJvWvbbHYIb>. Acesso em 30 de maio de 2018.

FREIRE FILHO, João. **Reinvenções da existência juvenil. Os estudos culturais e as micropolíticas do cotidiano.** Rio de Janeiro: Editora Mauad. 2007. Pg. 52.

JAMES, William. Psychology: **The briefer course.** Editora Courier Corporation. 2012.

JUNG, Carl. **A Natureza da Psique.** Editora Vozes. 2011. Pg. 79.

Mangá. Disponível em: <<https://pt.wikipedia.org/wiki/Mang%C3%A1>>. Acesso em 28 de março de 2018.

MC ALEXANDER, James H., SCHOUTEN, John W. et KOENIG, Harold F.: **Building Brand Community, Journal of Marketing.** 2002. Pg. 38.

MOLINÉ, A. **O grande livro dos mangás.** São Paulo: JBC. 2004.

MONDIN, Battista. **O homem, quem é ele?** São Paulo: Editora Paulinas. 1986.

MORIN, Edgar. **Cultura de massas no século XX.** Pg. 7. Rio de Janeiro: Editora Forense Universitária. 1987.

NEET (HIKIKOMORI) – Definição. Disponível em: <<https://skdesu.com/voce-sabe-o-que-e-um-hikikomori/>>. Acesso em 10 de abril de 2018.

Otaku, definição. Disponível em: <<https://www.significados.com.br/otaku/>>. Acesso em 10 de abril de 2018.

WORLD CON. Disponível em: <<http://www.worldcon.org/worldcon-history/>>. Acesso em 28 de março de 2018.