



**UNIVERSIDADE FEDERAL RURAL DO RIO DE JANEIRO**  
**INSTITUTO DE CIÊNCIAS HUMANAS E SOCIAIS**  
**CURSO DE PÓS-GRADUAÇÃO EM CIÊNCIAS SOCIAIS**

**“EU ESCOLHI SER UM, SER TODOS, SER ÚNICO”:** BRINCANDO DE  
**COSPLAY NO UNIVERSO OTAKU**

**NARCISA CASTILHO MELO**

*Sob a Orientação da Professora*

**Carly Barboza Machado**

Dissertação submetida como requisito  
parcial para obtenção do grau de  
**Mestre em Ciências Sociais**, no curso  
de Pós-Graduação em Ciências Sociais

Seropédia, RJ

Março de 2014

Universidade Federal Rural do Rio de Janeiro  
Biblioteca Central / Seção de Processamento Técnico

Ficha catalográfica elaborada  
com os dados fornecidos pelo(a) autor(a)

M528" Melo, Narcisa Castilho, 1981-  
"Eu escolhi ser um, ser todos, ser único":  
brincando de cosplay no universo otaku / Narcisa  
Castilho Melo. - Rio de Janeiro, 2014.  
103 f.

Orientadora: Carly Barboza Machado.  
Dissertação (Mestrado). -- Universidade Federal Rural  
do Rio de Janeiro, PPGCS, 2014.

1. Antropologia. 2. Sociabilidade. 3. Cultura pop.  
4. Aspectos sociais. 5. Japão. I. Machado, Carly  
Barboza, 1975-, orient. II Universidade Federal  
Rural do Rio de Janeiro. PPGCS III. Título.

**UNIVERSIDADE FEDERAL RURAL DO RIO DE JANEIRO  
INSTITUTO DE CIÊNCIAS HUMANAS E SOCIAIS  
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM CIÊNCIAS SOCIAIS**

**NARCISA CASTILHO MELO**

Dissertação submetida como requisito parcial para obtenção do grau de **Mestre em Ciências Sociais**, no Programa de Pós-Graduação em Ciências Sociais.

DISSERTAÇÃO APROVADA EM 28/03/2014

---

Carly Barbosa Machado. (Dr.<sup>a</sup>) UFRRJ  
(Orientadora)

---

Luiz Fernando Dias Duarte. (Dr.) MN - UFRJ

---

Edson Miagusko. (Dr.) UFRRJ

## DEDICATÓRIA

*In memoriam* de meu avô Orlando Ferreira Castilho, mais conhecido como 'Seu Oscar', um exemplo de humildade, comprometimento, dedicação, honestidade, alegria e vontade de viver! Saudades Eternamente...

## AGRADECIMENTOS

Inicialmente agradeço a Deus por ter me dado a oportunidade de viver uma maravilhosa e intensa experiência, tendo eu a consciência que sem Seu Suporte e Força nada disso teria sido possível.

À professora/orientadora Carly Barboza Machado pelo incentivo, apoio, paciência e estímulo durante estes dois anos tão especiais. Mas esse agradecimento se prolonga à amiga Carly por estar presente em minha vida nestes 12 anos e por acreditar em mim desde o início. Obrigada pelo carinho, dedicação, atenção e disponibilidade. Esta é somente mais uma etapa cumprida... mas minha admiração e gratidão por todas as conversas, orientações, viagens e momentos juntas permanecerá 'eternamente...'

Aos professores Luiz Fernando Dias Duarte e Edson Miagusko muito obrigada pelas sugestões, reflexões e orientações sobre o texto. Todas elas foram cruciais para que eu conseguisse crescer enquanto discente.

Agradeço à minha família pelo suporte, amor e paciência com meus períodos de ausência, meu quarto (e outros cômodos da casa) inundado por livros, minha não presença nos lanches de domingo, minhas viagens inesperadas para congressos, minhas noites fora de casa por conta da pesquisa... Sei da preocupação de todos vocês para que nada de mal me acontecesse e aqui está o resultado destes dois anos inusitados de minha vida. Amo vocês!

Aos Mestres Carlos e Juliana san todo meu carinho e agradecimento por me ouvirem, orientarem e me ajudarem a desenvolver emocional e espiritualmente! Obrigada também aos demais amigos peelistas que me apoiaram e torceram por mim neste período... cada vivência explanada serviu como força para que eu continuasse essa caminhada.

Em especial, e sem palavras para expressar tudo que sinto, agradeço a todos os meus amigos: pessoas mais que especiais. Mas preciso agradecer de maneira especial alguns deles: Adriana Spinelli, Mariana Siqueira, Fernanda Mattos e Felipe Carvalho: meu quarteto fantástico! Obrigada por estarem na minha vida me protegendo, abrindo meus olhos sempre que preciso, rindo e chorando comigo, comprando minhas dores e puxando minha orelha quando necessário, me ajudando a superar sofrimentos e me incentivando a continuar, muitas vezes vendo minhas potencialidades quando eu não conseguia ver.

Ao amigo Cleiton Maia: obrigada por me mostrar que a vida pode ser levada menos a sério (mantendo o foco até o final) e por ter me desafiado nestes dois anos (apresentações em congressos, viagens nacionais e internacionais, passeios, produções de artigos, interações sociais com pessoas novas...etc). Você tem papel fundamental em meu crescimento como pessoa e profissional!

Ao amigo Eduardo Pereira: obrigada por topar embarcar em uma grande aventura pelo mundo e por me aturar sendo ranzinza, reclamando de tudo, querendo mudar cenários para tirar fotografias... Você me mostrou que as amizades surgem quando menos esperamos!

Marcio Sampaio: seu carinho, compreensão, presença e acreditar que tudo vai dar certo foram e são fundamentais para me manter em equilíbrio!

César Ismael, Carlos Eduardo Cardozo, Vinícius Rodrigues e Vinícius Esperança: a parceria nestes dois anos foi muito importante para que eu aprendesse a ver o mundo com outros olhos. Obrigada!

## RESUMO

MELO, Narcisa Castilho. **“EU ESCOLHI SER UM, SER TODOS, SER ÚNICO”:** **BRINCANDO DE COSPLAY NO UNIVERSO OTAKU.** 2014. 103 p. Dissertação (Mestrado em Ciências Sociais). Instituto de Ciências Humanas e Sociais, Universidade Federal Rural do Rio de Janeiro, Seropédica, RJ. 2014.

O presente trabalho tem como objeto de estudo o grupo social otaku formado por jovens que se identificam com diversos aspectos da cultura pop japonesa. Este universo é composto pelos mais variados elementos, dentre eles os desenhos ou animações (animes), as histórias em quadrinhos (mangás), os jogos de vídeo game e as músicas e comidas típicas. A partir da afinidade com estes elementos, os jovens criaram outra maneira de demonstrar seu interesse e gosto pelo universo pop nipônico: a criação dos cosplays – jovens que se caracterizam de personagens centrais nessas histórias. Tal universo, quando acompanhado de forma mais atenta, pode ser visto como colorido, sonoro e possuidor de muitos recursos lúdicos; atualmente existem eventos voltados para esse grupo onde tais sujeitos reúnem-se para interagir socialmente, consumir produtos, compartilhar informações e realizar apresentações musicais. É interessante destacar que não apenas o campo físico será abordado, mas também os ambientes virtuais de interação social, ou as comumente conhecidas redes sociais, espaço onde muito deste campo se constrói e onde as relações se estabelecem. Será a partir do cenário acima que fatores como a influência da fantasia e o perfil ritualístico que o movimento cosplay apresenta poderão ser estudados. O debate a respeito da construção simbólica presente neste grupo e qual sua relação com as performances apresentadas nos eventos também serão observadas mais atentamente. Também chama a atenção que tais performances apresentem um tom de descontração e brincadeira, ao mesmo tempo que essas escolhas irão auxiliar estes jovens cosplays na construção de suas trajetórias de vida.

Palavras-chave: Antropologia, Sociabilidade, Cultura Pop

## ABSTRACT

MELO, Narcisa Castilho. **“EU ESCOLHI SER UM, SER TODOS, SER ÚNICO”:** **BRINCANDO DE COSPLAY NO UNIVERSO OTAKU.** 2014. 103 p. Dissertation (Master in Social Science). Instituto de Ciências Humanas e Sociais, Universidade Federal Rural do Rio de Janeiro, Seropédica, RJ. 2014.

This discourse has the otaku social group as its object of study. The otaku group is represented by young people who identify with many aspects of Japanese pop culture. This universe is composed by various elements, including drawings or animation (anime), comics (manga), the video games, music and ethnic foods. From the affinity to these elements, the youth have created another way to demonstrate your interest and preference for Nipponese pop universe: the creation of costumes - Young people characterized as central characters in these stories. Such universe, when followed carefully can be seen as colorful, loud and with of many recreational resources; currently there are events for this group where these individuals come together to interact socially, consuming products, share information and do musical performances. It is interesting to note that not only the physical environment will be addressed, but also virtual environments for social interaction, or commonly known social networking space where much of this field is built and where relationships are established. From the above scenario that factors such as the influence of fantasy and ritualistic profile the cosplay movement features could be studied. The debate about the symbolic construction in this group and its relationship with the performances presented in the events will also be observed more closely. Also notes that such performances present a tone of fun and play, while these choices will assist these young cosplays in building their life trajectories.

Key-words: Anthropology, Sociability, Pop Culture

## SUMÁRIO

<b>INTRODUÇÃO</b>	<b>9</b>
<b>1 “Vila Oculta da Folha” : universo de línguas, roupas, hábitos e populações particulares</b>	<b>16</b>
1.1 Universo “Senhor dos Anéis”	18
1.2 Universo “Harry Potter”	20
1.3 Universo “Crepúsculo”	23
1.4 Universo “Otaku”	24
1.5 Quem são?	27
<b>2 Onde vocês estão?</b>	<b>32</b>
2.1 ‘Alma’/‘Mania’/‘Vida’: multiplicidade dos eventos otakus	45
2.2 Fazer magia criando “otakus”: performance e símbolos em um ritual cosplay	49
<b>3 Jo Ken Po: diversão e brincadeira na palma da mão</b>	<b>58</b>
3.1 Shogi: quando o desafio é lançado	60
3.2 E no fim... uma grande brincadeira?	64
<b>4 Juventude otaku: prazer em conhecer!</b>	<b>71</b>
4.1 Trajetórias ‘Mágicas e Modernas’	76
4.2 Arlequina	80
4.3 “Hora da Aventura”: momento da escolha	83
<b>CONSIDERAÇÕES FINAIS</b>	<b>87</b>
<b>REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS</b>	<b>89</b>
<b>ANEXOS</b>	<b>94</b>
A: Momentos de Sociabilidade	95
B: Universo Otaku pelos Otakus	96
C: Jogos entre Cosplays	97-98
D: Brincadeiras com gênero	99
E: Cosplays e seus diversos “eus”	100-103

## INTRODUÇÃO

O Japão e suas particularidades se revelam como um vasto campo de pesquisa e muitos estudiosos, dentre eles os antropólogos, se veem interessados em descobrir como tal país se estrutura e como sua cultura é tão difundida. Pesquisadores como Lévi-Strauss (2012) tiveram seus escritos sobre o Japão divulgados pelo mundo e nos possibilitaram pensar questões relacionadas a cores, sons, sabores, texturas e tudo o mais que compõe este país oriental e seu “ilusório exotismo”. (Lévi-Strauss, 2012, p.40).

No Brasil não foi diferente. A comemoração realizada pelo Centenário da Imigração Japonesa ao Brasil ocorreu em junho de 2008 e, desde então, os fenômenos relacionados à essa cultura ganharam maior destaque nas mídias de massa e muito passou a ser estudado, buscando-se um melhor entendimento a respeito das semelhanças e diferenças entre os pensamentos oriental e ocidental.

Estudos e pesquisas sobre categorias como sociabilidade, gênero, família, consumo e juventude foram desenvolvidos e, muitas questões surgiram a partir daí. A categoria juventude, por exemplo, recebeu atenção porque a influência nipônica no Brasil não apenas nos mostrou jovens descendentes promovendo sua cultura, mas também destacou o interesse dos jovens brasileiros por uma “nova cultura”, que se apresenta com inúmeros atrativos.

Tais encantos juvenis acabaram por promover uma aproximação dos jovens com interesses em comum, em busca do estabelecimento de relações sociais e, a partir daí, um novo cenário se formou, unindo o que Lévi-Strauss (2012, p.12) denominou como “culturas incomensuráveis”<sup>1</sup> e construindo uma maneira inovadora de se compreender a singularidade da cultura japonesa no mundo.

Esta singularidade japonesa abriu as mais diversas frentes de interesse e uma das que chama a atenção é aquela relacionada com a sua “cultura pop”, que entendemos neste texto como manifestação e envolvimento ativo de determinado grupo em torno de algum aspecto de interesse comum (música, dança, artes, etc.). Podemos dizer que o surgimento da cultura pop japonesa trouxe várias curiosidades que despertaram a atenção dos jovens e, a partir daí, formou-se um grupo social específico.

Assim, o presente trabalho apresenta-se como uma proposta de reflexão a respeito do grupo social identificado como otaku, que é composto por jovens que se interessam pela cultura pop japonesa e seus mais diferentes aspectos, tais como animes (desenhos animados japoneses), mangás (histórias em quadrinhos japonesas) e um conjunto de tecnologias pertinentes às suas práticas, tais como videogame, jogos virtuais, músicas, entre outras.

Neste grupo, o estabelecimento de relações sociais acontece através de encontros e eventos específicos. Estes eventos multifacetados nos apresentam ainda diferentes expressões que merecem uma explicação mais aprofundada. Dentre elas ganham destaque os cosplays (jovens que escolhem determinado personagem da cultura pop japonesa e caracterizam-se como tal para as convenções e eventos) que trazem à tona o aspecto subjetivo da “fantasia”<sup>2</sup> em sua montagem.

Para compreendermos mais a fundo o que representa o grupo social otaku é

---

<sup>1</sup> Lévi-Strauss (2012) declara que todas as culturas são por natureza incomensuráveis e todas elas tem uma essência íntima, que nunca será alcançada. (LÉVI-STRAUSS, Claude. *A outra face da Lua: ensaios sobre o Japão*. São Paulo: Companhia das Letras, 2012).

<sup>2</sup> A palavra fantasia aqui não é empregada apenas com o sentido de caracterização física na criação de um personagem. Fantasia, neste contexto também está relacionada com o imaginário, com a fábula, todo o processo criativo e de imersão que envolve essa concepção.

interessante dar um passo atrás e pontuar alguns aspectos que servem de base para entender este cenário: o grupo otaku, apresentado no decorrer deste trabalho, surge de uma compreensão a respeito da cultura japonesa ou, melhor dizendo, a respeito de *uma* determinada leitura do que se denomina “cultura japonesa” no Brasil.

O que aqui chamamos de cultura japonesa construiu-se a partir da integração entre japoneses e brasileiros, quando o Japão rompeu a hegemonia americana e a cultura pop japonesa ganhou mais espaço e sentido na vida dos jovens descendentes e não descendentes de japoneses em terras brasileiras<sup>3</sup>. Seria inocente pensar que esta cultura pop japonesa trata-se de um retrato fiel ao que existe no Japão. Nossa pesquisa baseia-se no fenômeno social otaku e no que nos foi possível identificar como cultura pop japonesa e como todos estes elementos foram significados e ressignificados no Brasil.

Com este objeto de estudo em mãos foi necessário um mapeamento da melhor metodologia para o desenvolvimento da pesquisa e alguns fatores chamaram a atenção: o universo otaku delimita-se como um grupo jovem presente na cidade, local que utilizam para desenvolver suas atividades, apropriando-se dos espaços urbanos para melhor se relacionarem.

Um dos campos onde encontramos o grupo otaku é nos eventos e convenções organizados em parques, escolas e demais locais que comportem grande número de pessoas. Os gostos, interesses, afinidades são compartilhados nas atividades desenvolvidas nas convenções como competições de vídeo game, desfile cosplay, palestras e brincadeiras. Estas atividades acontecem conjuntamente e a realização de uma etnografia física é extremamente relevante.

Encontramos também um campo virtual, através das redes sociais, local para os otakus conversarem sobre seus animes e mangás favoritos, trocar informações sobre a produção de um cosplay, marcar encontros, conversar e reproduzir o que acontece no campo físico. Assim, para o entendimento do grupo social, foi importante estabelecer uma etnografia do campo físico-virtual, com o objetivo de abarcar as nuances relacionadas a estes jovens.

Então, a partir deste cenário, como podemos entender o termo otaku? Quais seriam as principais características presentes neste fenômeno social? Tais jovens podem ser compreendidos não apenas enquanto jovens apaixonados por animes, mangás, jogos de vídeo game, mas também como viciados em aspectos tecnológicos, isolando-se do mundo e estabelecendo contato com a sociedade apenas pelas redes sociais.

No entanto, Barral (2000, p.25) nos apresenta uma definição mais aprofundada que traz dois significados para a expressão otaku: em primeiro lugar seriam caracteres japoneses relacionados ao lugar onde se vive e o segundo seria um tratamento impessoal entre os japoneses. Ambos os significados se complementam e foram empregados de forma a determinar os otakus como jovens que “têm aversão a aprofundar as relações pessoais, e preferem ficar fechados em casa, no quarto, onde acumulam tudo o que pode satisfazer sua paixão”. (BARRAL, 2000, p.25)

Tal fenômeno é incluído por Barral no cenário japonês a partir dos anos 80 e retrata uma juventude insatisfeita com a sociedade e com o cenário que lhes é imposto: uma realidade que deixa de lado seus sonhos e aspirações. O autor (2000, p.23) traz ainda que esta juventude simboliza “*esse mal-estar ao encerrar-se nesse mundo virtual, no qual, enfim, são heróis.*” *Otaku - os filhos do virtual*, escrito por Étienne Barral (2000), nos apresenta um estudo profundo e detalhado a respeito do surgimento deste fenômeno social e de como o mesmo relaciona-se e, porque não dizer, surge como fruto da modernidade a que foi submetida a sociedade japonesa.

---

<sup>3</sup> Personagens como Godzilla, National Kid e Ultraman ganharam a atenção e passaram a disputar espaço com personagens americanos como King Kong e Capitão América.

Para o autor, a compreensão deste grupo somente é possível quando resgatamos a história do país e entendemos quais os marcos transformaram essa nação. Barral (2000, p.33) nos diz que

o Japão passou – acompanhado fielmente por empresas como Matsushita ou Sony – do estatuto de nação que lutava pela primeira necessidade ao de supermodernidade (...) de consumo e de divertimento que chega, graças a uma tecnologia de alto nível. (BARRAL, 2000, p.33).

Alguns outros autores como Sakurai (2011) também se preocuparam em retratar as mudanças ocorridas no Japão após a Segunda Guerra, quando este surgiu como uma potência mundial. A autora relata que foram os bens culturais, a partir de 1970, que influenciaram na propagação da cultura pop japonesa pelo mundo (SAKURAI, 2011, p.341).

Entendemos que, para Barral (2000), essa juventude japonesa nascida no contexto cultural moderno e imersa em tecnologias e mídias, acaba por vivenciar uma insegurança constante a respeito do relacionamento com o outro e essa situação gera o isolamento característico dos otakus que se escondem em seus quartos, atrás de suas televisões, computadores e videogames e ali constroem suas vidas, protegendo-se de sofrimentos, perdas, mortes ou qualquer tipo de violência.

Claudia Winterstein, no entanto, em seu trabalho intitulado “*Otakus*” e “*Cosplayers*”: *J-pop e Japonesidades* (2011) apresenta uma distinção entre otaku japonês e otaku brasileiro. Uma cultura pop surge no Japão a partir da década de 70 e ganha grande destaque ao ser exportada, sendo altamente consumida nos demais países.

Os otakus japoneses, que em princípio seriam jovens aficionados por quadrinhos, videogames, pornografia virtual etc., não se restringem apenas a serem fãs de mangás e animês, mas os significados implicados dessa experiência alcançam outras representações no interior da cultura japonesa moderna. (Winterstein, 2011, p.145)

De maneira diferenciada surgem os otakus brasileiros, que para a autora (Winterstein, 2011, p.145), mostram-se interessados em estreitar relações, vivenciando experiências coletivas e compartilhadas, estando sempre em busca de amizades. Os jovens brasileiros estariam menos refugiados nos meios tecnológicos enquanto forma de se isolar do mundo e buscariam experimentar em grupo um universo composto por palavras, gestos, cores, imagens e gostos. Apesar do interesse em relação à cultura pop japonesa, os jovens brasileiros estão inseridos num momento social, econômico e cultural muito diferente do Japão e isso provocou a adaptação do fenômeno culturalmente japonês na sociedade brasileira.

Frente a tal cenário levantado por diversos autores, nos cabe também um momento de reflexão a respeito das descrições feitas sobre os jovens otakus japoneses, como tendo desenvolvido comportamentos negativos e os otakus brasileiros com comportamentos positivos. De certa forma, alimentar este aspecto seria incentivar uma leitura estereotipada a respeito de tais jovens.

Sendo estas características iniciais do fenômeno otaku, tanto em seu país de origem, o Japão, quanto em demais localidades no mundo, como o Brasil, cabe uma explicação a respeito dos conceitos e categorias que definem esse universo. Sim, o emprego da expressão

universo<sup>4</sup> deixa clara a trama complexa e diversificada que emerge de tal fenômeno.

A proposta deste trabalho é apresentar uma análise dos otakus a partir de uma experiência etnográfica específica, sem levar em consideração uma ideia separatista que distingue otakus japoneses e otakus brasileiros, mas sim uma tentativa de identificar comportamentos, ações, atitudes, sentimentos e formas de sociabilidade que compõem o grupo social otaku, buscando não segregar ou classificar qualquer comportamento como característico apenas de uma nacionalidade.

Apontado por muitos autores, o marco inicial do surgimento do universo otaku<sup>5</sup> se deu através dos jovens interessados pelos quadrinhos japoneses, que são conhecidos como mangás, e pelos desenhos animados veiculados pela televisão, identificados como animes ou animês (ambas as grafias são aceitas e reconhecidas pelo grupo). Vale destacar que para autores como Sakurai (2011) os mangás ganharam mais espaço na história do Japão a partir de 1970, apesar de já estarem presentes no enredo histórico deste país desde um passado remoto.

Mas tal universo possui ainda outros aspectos de uma cultura japonesa que, para Winterstein (2011, p.148), também inclui comida, estilos musicais identificados como j-pop (pop japonês) e j-rock (rock japonês), artes marciais, jogos de videogame e a língua, pela qual os otakus reproduzem expressões e diálogos presentes na cultura pop.

Meu interesse em estudar este grupo social desenvolveu-se ao longo dos anos, a partir de uma proximidade com a cultura japonesa, inicialmente por um viés religioso<sup>6</sup>. Não apenas por fazer parte de uma religião originada no Japão e com isso estar em contato constante com essa cultura tão diversificada, mas também por conviver com amigos sempre muito interessados em culturas pop diferentes e, mais especificamente, interessados em filmes, animês e mangás, cultivando um comportamento muitas vezes taxado como adolescente, apesar de estarem além da faixa dos 25 anos.

Durante alguns anos me aproximei deste contexto, com a leitura de revistas, dos filmes e desenhos, como também das músicas. Foi possível conhecer um pouco mais de perto o que seduzia tantos jovens brasileiros, mas que ainda não era percebido claramente por mim.

Apesar de existir minha aproximação com tal campo, meu interesse inicial de pesquisa no mestrado era outro quando iniciei meus estudos no PPGCS/UFRRJ. Minha formação em Psicologia levou-me a iniciar uma pesquisa a respeito da relação entre líderes religiosos e atendimento psicoterápico realizado pelos mesmos e tal tema me proporcionou inclusive a apresentação da etapa inicial desta pesquisa na ANPOCS ocorrida em 2012<sup>7</sup>.

No entanto, a caminhada no desenvolvimento desta pesquisa apresentou muitas dificuldades e, após algumas conversas e ajuda da minha orientadora, decidi deixar de lado tal temática e retomar meu interesse no assunto que me mobilizava, e foi a partir deste novo enfoque, neste momento não apenas por curiosidade, mas como foco de pesquisa, é que meu olhar tornou-se mais atento para este universo.

Ao acompanhar tais atividades deste campo, mesmo que inicialmente como curiosa e interessada no assunto, comecei a observar com mais atenção algumas características que

---

<sup>4</sup> O uso da expressão universo é realizado pela autora por demonstrar uma imagem mais clara sobre como se desenvolve o grupo social e sua teia de relações e atividades.

<sup>5</sup> Universo otaku é uma expressão nativa e seu uso recorrente no campo é analisado no decorrer do texto

<sup>6</sup> A Instituição Religiosa Perfect Liberty é uma religião internacional de origem japonesa e de doutrina baseada no monoteísmo. Fundada no dia 29 de setembro de 1946 por Tokuchika Miki, sua história remonta ao ano de 1912. Como quase todas as religiões originadas no Japão, demonstra forte influência estética do Xintoísmo.

<sup>7</sup> Políticas de cuidado na interface entre saúde, religião e emoção: o caso da Tenda Cigana Tzara Ramirez – GT31: Saúde, emoção e moral.

saltam aos olhos desde o primeiro contato com este universo. Todo este universo existe, para muitos destes jovens, como forma de sociabilidade e, para que a mesma aconteça, são organizados eventos e convenções onde o grupo reúne-se para trocar informações, partilhar curiosidades, jogar, brincar, se divertir. (Vide Anexo A)

Outro ponto interessante e de grande destaque neste universo é a existência dos cosplays, que são os jovens que escolhem personagens específicos de mangás, animes, videogame, etc. e optam por realizar performances relacionadas ao personagem escolhido, muitas vezes participando de concursos e concorrendo a premiações.

Tais performances surgem como última etapa de um longo processo de escolha de personagem, definição de roupas, cabelos, cores, olhos, maquiagens e adereços com os quais irão interagir no momento da performance, se terão ensaios, e até mesmo no decorrer do evento, ao serem solicitados para que uma foto seja tirada.

Sendo assim, uma questão levantada por Winterstein (2011, p.155) merece destaque:

Mais do que gostar de mangás, os otakus buscam uma espécie de imersão dentro daquilo que classificam parte de uma “cultura japonesa” e se reapropriam de muitos elementos tradicionais e modernos que chegam a nós como parte dela. Essa cultura japonesa a qual se referem é na realidade uma mistura de estereótipos sobre o Japão, que faz do país o centro com o qual tudo no universo otaku dialoga. (Winterstein, 2011, p.155).

Compreendendo que muitas pesquisas relevantes abordando tal temática já foram desenvolvidas, trago como questões centrais a busca de um melhor entendimento a respeito da construção da categoria cosplay neste universo otaku e como esta construção social ocorre. Isto, não apenas no “mundo físico”, quando os jovens se encontram presencialmente nos eventos e convenções, interagem nos desfiles e apresentam seus cosplays para o grupo, mas também sua existência tão importante no “mundo virtual”, segundo local onde eles mantêm suas relações sociais e trocam informações, conversam, marcam encontros, enfim, alimentam seus gostos pela cultura pop japonesa e amizades, através de redes sociais e comunidades virtuais.

Hoje em dia percebemos um grande número de jovens que se interessam pela cultura pop japonesa e os eventos e convenções nos comprovam a mobilização e envolvimento destes jovens para com essa realidade. O universo otaku engloba inúmeras nuances, desde o aprendizado da língua, passando pelo gosto musical até chegar a alimentação. Tudo isso nos revela um fenômeno que vale a pena ser estudado, pois cada dia mais jovens buscam interagir socialmente e estabelecer relações a partir de tal universo.

Essa pesquisa abordou prioritariamente grupos e eventos otaku do e no Rio de Janeiro, para desenvolvimento do trabalho de campo. Também terá como foco os ambientes virtuais de interação social, ou as comumente conhecidas redes sociais, principalmente o Facebook<sup>8</sup>, que é uma rede social que apresenta inúmeras comunidades voltadas para tal assunto e é um local para compartilhar interesses, curiosidades e gostos.

Um exemplo inicial são as comunidades existentes relacionadas aos eventos e convenções, onde se podem conhecer todos os detalhes, saber quem irá participar; fazer novas amizades e ter acesso a material exclusivo, como por exemplo, as fotos tiradas durante as convenções. Para tal desenvolvimento do trabalho etnográfico online, foram utilizados autores de destaque com pesquisas a respeito das “redes sociais” como Andrew Keen (2012), Nicholas Negroponte (2002) e outros.

---

<sup>8</sup> Facebook: site criado em 2004 por Mark Zuckerberg. Tem por objetivo atuar como rede social, criando possibilidades de estabelecimento de contatos entre pessoas de todo o mundo.

Num primeiro momento, o contato estabelecido com o campo aconteceu em São Paulo, em um dos eventos mais reconhecidos pelo grupo, o Anime Friends São Paulo, que estava comemorando 10 anos de existência e acabou por realizar 2 semanas de atividades voltadas para estes jovens. Este é reconhecidamente o evento mais famoso entre os otakus e quando surgiu tinha por objetivo reunir os jovens fãs de animes, mangás e videogame, para que tivessem um espaço para compartilhar suas experiências e se divertir juntos.

Pelas repetições nos anos seguintes do evento e, pela participação dos jovens na comemoração de 10 anos, temos indícios de que o aumento no número de jovens interessados na cultura pop japonesa justifica as diversas atividades propostas para a convenção, dentre elas concursos diários de cosplay, palestras, concursos de banda de J-Pop, workshops, etc.

Toda essa produção, segundo os organizadores, foi feita para um público de 115 mil jovens, bem diferente dos 6 mil que estiveram presentes no primeiro evento. A estadia em São Paulo, devido à participação na 28<sup>o</sup> *Reunião Brasileira de Antropologia-RBA*, possibilitou a primeira ida ao campo e os primeiros momentos de reflexão a respeito deste universo.

No entanto, antes de iniciar o relato da etnografia realizada com este grupo social, mostra-se relevante destacar as diversas possibilidades de construção metodológica quando se dá a elaboração de um trabalho com o viés antropológico. Cabe ressaltar que, com o caminhar da antropologia e com o surgimento de novos campos de estudo, diferentes formas de realizar etnografia se revelaram e o grupo social otaku está inserido como um destes exemplos.

Tal trabalho defende a proposta de um fenômeno social juvenil que integra os mundos físico e virtual em um diálogo que proporciona e desenha suas particularidades e singularidades, levando em consideração que todo fenômeno desenvolve características entendidas como positivas e negativas, não alimentando inocentemente apenas um olhar que identifica qualidades neste cenário.

Um exemplo desta realidade é a formação dos cosplays. Todo o processo acontece ao mesmo tempo no mundo físico e virtual, deixando claro todas as facilidades e dificuldades que pode acarretar. Mesmo assim os jovens se dispõem a participar, desde a definição do personagem a ser realizado, passando pela montagem do grupo através das redes sociais até o dia do evento que culminará todas as etapas do processo. Para o grupo cosplay esse passo a passo é o diferencial e é o que os instiga a se envolver e mergulhar cada vez mais na cultura pop japonesa.

Assim, recursos como o Facebook mostram-se essenciais na relação dos grupos como os otakus. A flexibilidade na interação social e a aproximação de jovens que compartilham dos mesmos gostos é destaque neste contexto. Essa sociabilidade, estudada pela antropologia urbana, está muito marcada inclusive por comportamentos fortes do grupo social, por exemplo, de disponibilidade e aceitação de novos membros ou curiosos pelo assunto.<sup>9</sup>

Pode-se então compreender que, no objeto escolhido para o desenvolvimento da dissertação, o grupo social otaku, cabe a utilização de diferentes técnicas em busca de um melhor entendimento dos processos vivenciados neste contexto social. Para que tal pesquisa fosse possível, foi necessária a compreensão da maneira como este grupo interage e se sociabiliza, dando destaque para o campo virtual. Foi somente pela consciência desse novo modelo de campo antropológico, que essa pesquisa pôde ser aprofundada junto aos jovens e seu universo relacional virtual e físico.

A partir do contato com o campo e com o objetivo de aprofundar os escritos para a dissertação, tornou-se essencial a escolha de um foco de estudo dentro deste universo tão rico e com inúmeras possibilidades de pesquisa. Foi definido então que o ponto central de reflexão

---

<sup>9</sup> Iniciei meu contato com os jovens pertencentes às comunidades Otaku no *Facebook* e fui prontamente atendida e recebida com muita receptividade e disponibilidade para conversas e interações sociais a respeito de detalhes desta cultura.

deste grupo social otaku seriam os cosplays; presenças constantes em todo o processo de interação social e a ramificação mais forte e relacionada com a cultura pop japonesa neste meio. Um relato de campo de uma das convenções é o melhor cenário para se pensar os cosplays e o seu transitar neste grupo social.

Com minhas idas a campo fui convidada por meus informantes e tive a oportunidade de acompanhar alguns dos eventos de mais destaque e importância para os nativos e também eventos promovidos pelos jovens como piqueniques na Quinta da Boa Vista - RJ e reuniões festivas.

Um dos momentos de maior destaque foi quando ouvi a explicação de uma informante sobre seu sentimento em relação ao fazer cosplay. Ela me disse: *“Não sei explicar o que sinto ao fazer cosplays nos eventos. É como se eu estivesse em outro mundo, meus problemas ficam todos lá fora e quando entro aqui fico muito feliz... sinto como se tudo estivesse bem... Vai ser legal para você fazer um cosplay, pois poderá ouvir de nós o que sentimos quando fazemos, mas poderá viver esse momento também. Você vai gostar!”*. A partir daí, comecei a refletir sobre suas palavras, e me propus a observar o evento com outros olhos.

Refletindo ainda sobre este dia de pesquisa de campo como um todo, entendi que, partindo do discurso dos meus informantes e das ações e comportamentos dos jovens participantes deste grupo social, eu tinha encontrado uma possível pista sobre quais as motivações e interesses levam tais jovens a envolverem-se nestas atividades e como as relações sociais se destacam como um dos temas centrais nesta pesquisa. Pista essa que foi a motivadora para que tal pesquisa pudesse se desenvolver e a dissertação pudesse se apresentar na estrutura atual.

Para o primeiro capítulo expusemos um pouco do contexto lúdico e da fantasia onde o universo otaku está inserido. Refletimos sobre como os cenários da fantasia foram construídos e quais as características determinantes dos mesmos. Se fez necessário também apresentar de forma detalhada uma revisão bibliográfica a respeito de quem são os otakus e como eles surgiram.

Como reflexão para o segundo capítulo destacamos que não apenas os otakus fazem parte de um contexto de fantasia, mas os mesmos podem ser identificados enquanto jovens que ‘existem’ no mundo físico e virtual. Uma compreensão mais detalhada deste lugar de existência foi descrita com o objetivo de propiciar um aprofundamento sobre a aproximação do mundo físico e virtual. Foi feita também uma apresentação a respeito dos eventos e quais as categorias que podem ser reconhecidas nos mesmos. Não apenas um relato etnográfico de campo, mas sua contextualização e reconhecimento da performance e do ritual que ocorrem nos mesmos.

O terceiro capítulo surge com o debate sobre o viés lúdico que pode ser percebido nas atitudes e comportamentos de tais jovens cosplays, localizando também o diálogo com questões de gênero e, o lugar assumido por tais jovens neste jogo. A questão do jogo e da brincadeira assume um papel muito importante no contexto cosplay e um exemplo encontrado no campo é a relação dos jovens com a categoria gênero.

Por fim, no quarto capítulo foi trabalhada a subjetividade presente na trajetória destes cosplays e como os mesmos lidam com seus lugares de pessoas e personagens. Todo o processo de composição de cosplays foi apresentado e alguns exemplos práticos de como estes jovens estruturam suas vidas, a partir de seus gostos, são relatados.

## CAPÍTULO I

### **“Vila Oculta da Folha”<sup>10</sup>: universo de línguas, roupas, hábitos e populações particulares**

Falar sobre o fenômeno cosplay e sua inserção no universo otaku é também falar sobre um mundo de fantasia e imaginação, mundo este que ao nos aproximarmos percebemos uma lógica estruturada e uma sociedade organizada, com todas as questões presentes do mundo real. Contudo, apesar das semelhanças, muitas dificuldades florescem quando surge a tentativa de se compreender este mundo como próximo, e porque não dizer, exemplo da realidade. Para parte da população tudo isso nada mais representa do que mera ficção, um mundo irreal, fantasioso, que nunca irá existir.

No entanto, refletindo sobre as práticas deste grupo social, um questionamento se fez presente: por que não podemos caracterizar tal sociedade como real se a mesma influencia e norteia a vida de muitos jovens? Será muito ousado afirmar que é, a partir da vivência nestes mundos fantásticos, que o jovem ressignifica suas escolhas e direciona sua vida? Na tentativa de encontrar uma resposta mais adequada a esta pergunta, vamos entender melhor onde o mundo cosplay está inserido.

O mundo cosplay faz parte de um cenário amplo que entendemos e definimos como gênero popular da fantasia. Tal gênero se revela desde os primórdios, quando mitos, fábulas e símbolos surgiram na busca de explicá-lo. A fantasia se subdivide, através dos séculos, inicialmente se fazendo presente nas lendas arturianas, romances e poesias medievais. Ela ganhou espaço a partir dos filmes, artes e literatura. Jogos de fantasia, conhecidos como RPG (Role Playing Game) também foram criados e músicas foram compostas para integrar tais contextos.

Alguns curiosos e consumidores deste gênero, na tentativa de melhor explicar como se construiu tal categoria desenvolveram uma tabela que explica suas divisões e mostra quais as principais características de cada uma. Entretanto todos destacam que os tipos de fantasia se relacionam diretamente e aparecem inúmeros elementos de cada uma delas em cada universo novo que surge.

A imaginação é o que impera por trás da criação destes novos universos e muitas vezes a magia se coloca como um dos elementos centrais para que tudo isso possa ‘existir’. Foi em meados do século XX que surgiram os dois subgêneros mais importantes deste grupo: o Alta Fantasia (High Fantasy) e o Espada e Feitiçaria (Sword and Sorcery).

Em ambos os casos temos como ponto central a luta entre o Bem e o Mal, onde seres de diferentes espécies se unem para o combate, sempre na busca de impedir o mundo ou civilização de ser destruído. Independente do ambiente e personagens exóticos criados por cada autor, sempre será possível encontrar a fantasia como pano de fundo de cada um dos enredos.

Podemos então pensar a respeito da relação entre este cenário mágico que se constrói, através de rituais, símbolos, jogos e brincadeiras e seu espaço na modernidade. Conforme este contexto se definiu entendemos que será com a modernidade que estes aspectos poderão se reorganizar e receber novos significados, assumindo uma importância até então não imaginada.

---

<sup>10</sup> Nome dado a uma das principais aldeias no desenho Naruto.

<b>Alta fantasia (High fantasy)</b>	Considerada uma das mais populares formas de literatura fantástica, a Alta Fantasia apresenta longos épicos em que os personagens lutam com forças tremendas para salvar seu mundo (ou todos os mundos). Baseada em mundos detalhadamente descritos, é fantasia séria, repleta de valores éticos e grandemente apreciada pelos leitores.
<b>Baixa fantasia (Low fantasy)</b>	Há muitas definições para este subgênero, tentando distingui-la da Alta Fantasia; o rótulo é atribuído em livros que não possuem grandes pretensões literárias ou éticas, e em que a distinção Bem versus Mal não é tão marcada.
<b>Conto de fadas</b>	As histórias da tradição oral e seus sucedâneos, que utilizam elementos comuns aos contos folclóricos e suas estruturas ficcionais típicas.
<b>Espada e Feitiçaria (Sword and Sorcery)</b>	Subgênero nascido dos épicos e da mitologia, apresenta heróis e heroínas envolvidos em aventuras, guerras ou conflitos em que costuma haver elementos de magia, embora isso não seja absolutamente necessário.
<b>Fantasia científica</b>	Mescla fantasia com ficção científica, sendo que às vezes a magia nas histórias substitui a ciência, ou mostra o fantástico sendo compatível com o científico. Pode incluir sub-subgêneros como o Romance planetário, a Ópera Espacial (Space Opera), Mundos paralelos etc.
<b>Fantasia cômica</b>	Obras em que aparecem a sátira, a paródia, o burlesco, em meio aos elementos fantásticos.
<b>Fantasia contemporânea</b>	Nestas histórias o foco é no mundo de hoje, no dia-a-dia, mas com um toque de extraordinário, fantástico, sobrenatural ou mágico.
<b>Fantasia Hard (Hard fantasy)</b>	Define obras em que a presença do fantástico é explicada com base no mundo real, na ciência, não deixando espaço para divagações ou misticismo; há menos elementos estereotipados da fantasia, como seres míticos ou magia ostensiva, por exemplo.
<b>Fantasia heróica</b>	Focada quase que exclusivamente na figura do herói; na maioria dos casos apresenta conflitos do tipo Bem versus Mal que cabe aos heróis enfrentar.
<b>Fantasia Infanto-Juvenil</b>	Obras que possuem elementos de outros subgêneros, mas são adequadas a um leitor criança ou adolescente, portanto apresentam personagens mais jovens, com quem o leitor possa identificar-se.
<b>Fantasia Medieval</b>	Histórias passadas nos tempos da Idade Média; muitas vezes recontam eventos históricos, ou passam-se em mundos medievais fictícios.
<b>Fantasia Romântica</b>	Histórias de amor que envolvem elementos sobrenaturais ou mágicos. Em geral as narrativas são mais leves quanto ao "mágico", sem mostrar grandes rituais ou magia negra e focando a história nos personagens envolvidos romanticamente.
<b>Fantasia sombria (Dark Fantasy)</b>	Subgênero que mescla elementos de fantástico com os de terror. Às vezes o rótulo é usado como um sinônimo para obras de Horror sobrenatural.
<b>Fantasia urbana</b>	Histórias fantásticas passadas em grandes cidades; podem incluir elementos de Ciberpunk, Steampunk e outras variações.
<b>Ficção alternativa ou História alternativa</b>	Em algum ponto, a História deste mundo tomou um caminho alternativo, e os fatos daí derivados criaram um mundo diferente; esta é uma das possibilidades da ficção alternativa.
<b>Ficção mítica</b>	Baseada em mitologias, utilizando seus elementos – deuses, semideuses, monstros mitológicos etc.
<b>Super-heróis</b>	Obras em que alguns personagens possuem superpoderes.
<b>Wuxia</b>	Subgênero derivado de histórias orientais sobre artes marciais; em geral apresenta similaridades com histórias medievais de cavalaria ou elementos de Westerns, porém situados no Oriente, com todas as suas tradições e possibilidades sobrenaturais.

Figura 1: Tabela com definições de Fantasia – <http://www.encyclonerdia.com.br/generos.php> - Imagem de Domínio Público

Machado (2006) nos ajuda a refletir sobre este cenário quando retoma Pels e sua visão sobre magia e modernidade. Para o autor (apud Machado, 2006) existe uma “suplementariedade entre magia e modernidade, onde a partir da noção de antítese, a magia se (re)afirma na modernidade” e ao mesmo tempo ocorre “uma produção da magia pela própria modernidade, pensando aqueles encantamentos inerentes às práticas culturalmente específicas das sociedades modernas.” (PELS, 2003 apud MACHADO, 2006, p.17)

Isso nos mostra que, apesar de estarmos vivendo em um momento em que mídia e tecnologia invadem as vidas e rotinas de todos, o aspecto mágico não foi deixado de lado. Ele surgiu como uma “magia da modernidade”, com novos desafios, propostas e um jeito próprio de se revelar. O mundo da imaginação trilhou um caminho diferente a partir de diversos pilares de construção, e a tecnologia e as mídias fazem parte deste processo.

Outro autor que nos ajudará a pensar esta relação entre mídia e o mundo mágico da imaginação será Appadurai (apud Machado, 2006) quando afirma que a vida social é diretamente influenciada pela imaginação, que está ligada à mídia e modernidade. Este trio é responsável pela formação e posicionamento das pessoas na sociedade.

The imagination – expressed in dreams, songs, fantasies, myths and stories – has always been part of the repertoire of every society, in some culturally organized way. But there is a peculiar new force to the imagination in social life today. More persons in more parts of the world consider a wider set of possible lives than they ever did before. (APPADURAI, 1996 apud MACHADO, 2006, p.19)

Assim, é possível afirmar que o mundo da imaginação ganhou maior legitimidade na modernidade, provocando na sociedade uma nova maneira de construir suas relações e ver o mundo. Será através do imaginário midiático que os sentidos serão multiplicados e as ações serão exercidas; a partir deste cenário a imaginação migra de uma forma de escape para uma maneira de agir no mundo. (MACHADO, 2006)

Entendemos então que o universo otaku traz à tona este ambiente imaginativo pelas suas histórias de sociedades em luta; os personagens irão defender seus interesses, desenvolver amizades e amores e estabelecer vínculos profissionais, mas sempre com aspectos mágicos e fantasiosos em suas histórias. As questões referentes à modernidade serão abordadas sempre na relação direta com a mídia e os elementos lúdicos da fantasia. Outros três universos se aproximam do otaku e iremos conhecer um pouco melhor cada um deles.

### 1.1 Universo “Senhor dos Anéis”

“Como se retoma o curso de uma antiga vida?  
Como se segue em frente, quando, no íntimo,  
começa-se a entender...  
que não há volta?”<sup>11</sup>

O universo do Senhor dos Anéis surgiu a partir dos pensamentos e fantasias de John Ronald Reuel Tolkien, mais conhecido como J. R. R. Tolkien, que era escritor, professor e filólogo. Durante anos o autor criou, utilizando o processo fantasioso como fonte de energia, personagens, línguas, economia, culturas, tudo isso existindo em um novo mundo com valores

---

<sup>11</sup> Fala de Frodo “O Bolseiro” ao final do filme no terceiro filme da trilogia O Senhor dos Anéis. – livro publicado em 1955



toda a literatura de Tolkien, encontramos nove línguas-base diferentes, mas a que recebe maior destaque é o Quendiano Primitivo, a gramática criada pelo autor que foi direcionada aos Elfos. Todos os grupos sociais deste universo possuem características específicas em sua forma de comunicação, o que poderíamos relacionar com idiomas de países diferentes, sendo o relativo aos Humanos o que mais se aproxima da língua inglesa.



**Figura 3:** “Um Anel para todos governar, um Anel para encontrá-los. Um Anel para todos trazer e na escuridão aprisioná-los” - exemplo de linguagem élfica - Imagem de Domínio Público

Culturalmente, todo o desenvolvimento de tais povos acontece de forma complexa e seus hábitos, apesar de serem exóticos, muito se aproximam à realidade vivenciada por nós. Na história da Terra Média a memória dos povos é o que permitirá que a mesma seja salva, sendo transmitida pelas lendas através de gerações e passada também por canções. Relações estabelecidas no dia a dia, formas de se vestir, casamentos, hierarquia e divisão de trabalho, relação com moeda/dinheiro, disputas, guerras, e tudo o mais que permeia as situações vivenciadas pelas sociedades modernas podem ser identificadas neste universo mágico.

## 1.2 Universo “Harry Potter”

"São as nossas escolhas, Harry, que revelam o que realmente somos, muito mais do que as nossas qualidades".<sup>13</sup>

Harry Potter e seu mundo bruxo foram criados no século XXI pela autora Joanne Kathleen Rowling, mais conhecida como J.K. Rowling. Suas histórias são definidas como aventuras fantásticas e, desde sua primeira publicação, em 1997, entramos em contato com um universo onde temáticas pertinentes são trabalhadas, dentre elas, moral, responsabilidade, amizade, ambição, escolhas, coragem; tudo isso servindo de base para a construção das relações entre os personagens e as sociedades.

O cenário desta história apresenta a magia e a fantasia como elementos fundamentais e percebemos isso desde a explicação feita do local onde o mundo bruxo existe. Desde o princípio somos informados que o mundo bruxo vive concomitantemente ao mundo trouxa<sup>14</sup> e

<sup>13</sup> ROWLING, J.K. *Harry Potter e a Câmara Secreta (edição brasileira)*. [S.l.: s.n.], 2000. p.280

<sup>14</sup> Trouxa – denominação utilizada pela autora para denominar os seres humanos não-bruxos, sem

o principal esforço dos personagens bruxos é manter o segredo sobre sua existência. A autora escreve tal história tendo Londres como um dos pontos de referência no desenrolar dos enredos, mas é realizada toda uma descrição de uma Londres “diferente”, com bares, banco, meios de transporte, residências, tudo adequado ao universo bruxo.

Alguns pontos chamam a atenção neste universo, em sua aproximação com a realidade da sociedade moderna, como a existência de um banco central que coordena a moeda e os tesouros do universo bruxo. Este banco tem sua entrada principal em uma rua londrina de grande movimento, mas através da magia somente os bruxos conseguem acessá-lo. Será a partir deste banco que a economia do mundo bruxo poderá acontecer e os personagens desenvolvem uma relação com a moeda muito semelhante ao humano.



**Figura 4:** Moedas utilizadas pelos magos - Imagem de Domínio Público

Outra questão que atrai nossa atenção é o meio de transporte: não serão apenas vassouras que servirão para levar os bruxos para vários lugares, mas, mais uma vez se aproximando da realidade, os bruxos utilizarão carros (com algumas alterações mágicas), ônibus que são invisíveis aos trouxas, mas que circulam por Londres normalmente, navios e, com mais destaque, os trens que são os grandes responsáveis em levar as crianças para a escola em cada início de ano letivo.



**Figura 5:** meio de transporte dos jovens até a escola - Imagem de Domínio Público

A escola é um ponto interessante porque apresenta um grau de realidade alto: as crianças passam por um processo seletivo e descobrem em quais turmas ficarão e, a partir daí, passam o ano tendo aulas regulares e tendo atividades típicas de escola para desenvolver como deveres, aulas de esporte e provas a realizar. Os feitiços serão o ponto alto das aulas e os alunos deverão treinar e estudar com afinco para serem aprovados.

Os personagens criados para este contexto de fantasia também merecem destaque: no mundo do Harry Potter encontramos bruxos, trouxas, animais mágicos (unicórnios, dragões, lobisomens, fênix, hipogrifos, etc.) e todos interagem nas atividades diárias dos bruxos. Alguns destes personagens possuem uma linguagem própria e serão apenas alguns bruxos que terão o dom de se comunicar com tais animais. O destaque da história são os personagens ofidioglotos – que conhecem e se comunicam através da língua das cobras.



**Figura 6:** Sala de aula dos bruxos jovens - Imagem de Domínio Público

Todo este universo ganhou destaque entre os jovens porque, dentro de sua realidade fantástica, a magia se revela como importante, algumas questões são apresentadas e desenvolvidas a partir dos dilemas dos personagens. Mais uma vez a disputa entre o Bem e o

Mal se faz presente e a ambição de um bruxo é o que desencadeia todas as perdas e sofrimento dos demais bruxos e trouxas.

Questões como preconceito, sacrifício e ódio são tratadas em situações complexas entre os personagens, mas o amor acaba sendo retratado como a principal magia de combate a todo Mal. O debate sobre vida e morte também vai evoluindo no decorrer da história e a imortalidade surge como um objetivo a ser alcançado pelo principal personagem que representa o Mal.

Tudo isso acontece em um cenário predominantemente juvenil. Afinal a escola é o pano de fundo de quase todo o desenrolar dos acontecimentos. Imersos em temas tão intensos, os jovens bruxos precisam lidar com seus conflitos internos, suas amizades, relações afetivas/amorosas, decisões sobre quais caminhos profissionais seguir, dificuldades de relacionamento familiar, ou seja, todas as questões marcantes para jovens em diferentes contextos e cenários, sejam eles de fantasia ou de realidade.

### 1.3 Universo “Crepúsculo”

“O verdadeiro amor estava perdido para sempre.  
O príncipe nunca voltaria para me despertar  
de meu sono encantado com um beijo.  
Eu não era uma princesa, afinal.”<sup>15</sup>

O último universo que iremos apresentar talvez seja o mais próximo, e na mesma medida, o mais distante da realidade. O contexto da saga Crepúsculo foi escrito pela autora Stephenie Meyer e a mesma elaborou um cenário que traz fatos históricos muito conhecidos por todos, misturados com elementos da fantasia. As transformações que cada personagem viveu estão baseadas em situações reais.

Os personagens centrais deste universo são uma família de vampiros, uma aldeia de lobisomens e humanos. Na família de vampiros, o principal deles é um rapaz que tem 109 anos com aparência de adolescente. Ele foi transformado em vampiro porque estava a beira da morte devido à Gripe Espanhola. Um de seus irmãos lutou na Guerra Civil e outra foi internada em um manicômio. Todos foram transformados porque estavam em grande sofrimento e poderiam morrer a qualquer momento; suas transformações foram encaradas como uma salvação.

O núcleo de lobisomens resgata a cultura Quileute, com suas histórias, lendas e tradições. Esta é uma tribo nativa dos Estados Unidos, que localiza-se em Washington e possui suas próprias leis e governo. No universo Crepúsculo esta tribo é composta por descendentes de lobos e seriam eles que manteriam a paz e o equilíbrio nas ações dos vampiros. Os jovens, quando alcançassem determinada idade, não teriam escolha e seriam transformados em lobisomens. Após um período de adaptação eles saberiam viver como humanos, transformando-se apenas quando necessário.

Ambas as sociedades rivais vivem em harmonia na cidade de Forks<sup>16</sup> e mantém suas relações com os humanos de forma tranquila até que o triângulo amoroso surge entre uma adolescente humana, um vampiro e um lobisomem. Essa relação amorosa será a base da saga escrita pela autora e nos mostrará como os temas vida, morte, amor, desejo, família e decisão

<sup>15</sup> Fala da personagem humana Bella Swan no livro dois – Lua Nova (MEYER,2008, p.275)

<sup>16</sup> Cidade Forks fica localizada no interior de Washington.

se fazem presentes na vida dos adolescentes.



**Figura 7:** Momento de luta onde Vampiros, humanos, Lobisomens e outros seres especiais se reúnem para proteger uma criança-vampiro - Filme Amanhecer - Imagem de Domínio Público

Grande parte deste enredo acontece em uma escola secundarista, com o desenrolar do romance acontecendo entre aulas, atividades físicas, realização de provas e excursões escolares. Alguns outros ambientes reais como delegacias, hospitais, praia e floresta também servem de cenário para a história e serão estes os locais onde realidade e magia mais se confundem.

Em determinado momento da história os personagens principais – vampiro e humana – protagonizam uma cena de embate e aventura numa praça pública em Volterra, na Itália. Este momento traz para a realidade uma situação que envolve personagens fictícios interagindo com humanos e buscando lidar da melhor maneira com as regras e normas sociais italianas.

A questão central trabalhada pela autora está relacionada ao dilema romantismo e disputa, que é debatido através da tríade amorosa entre um lobisomem, uma adolescente e um vampiro. No decorrer do contexto percebemos que os elementos juvenis ganham destaque e a formação de uma nova família, a aproximação com a idade adulta, a escolha amorosa e a possibilidade da morte rondam os momentos de decisão da jovem humana. Será a escolha dela em casar com seu amor vampiro que a fará ser transformada em vampira, mas mais uma vez, a transformação somente ocorre quando a jovem humana estiver entre a vida e a morte por causa de um parto arriscado.

O universo Crepúsculo então é o que trabalha com elementos fantasiosos mais simples, mas também busca inseri-los constantemente na realidade atual. Os fatos históricos, as lendas regionais, a mitologia, a religião<sup>17</sup> e a literatura<sup>18</sup> serviram como inspiração para a autora e acabaram sendo transmitidos a muitos jovens por sua narrativa.

#### **1.4 Universo Otaku**

A partir das especialidades destes universos é interessante pensar como então se organiza o universo otaku e quais suas principais características. Utilizando como base a

<sup>17</sup> A autora faz parte da igreja Mórmon e, sempre que questionada, afirma que suas histórias tem influencia de sua fé.

<sup>18</sup> A autora, em entrevista, declarou que seus livros foram inspirados em Orgulho e Preconceito de Jane Austen; Romeu e Julieta, Sonho de Uma Noite de Verão e O Mercador de Veneza de William Shakespeare e O Morro dos Ventos Uivantes de Emily Bronte.

significação anterior sobre o grupo social, algumas explicações surgem como relevantes, dentre elas a afirmação que o termo otaku apresenta inúmeras definições e uma das mais destacadas seria a que identifica os fãs de animes e mangás. Mas o que compõe e atrai estes jovens? Quais as particularidades deste cenário?

Tal universo não se caracteriza por questões geográficas, como no Universo Senhor dos Anéis, ou língua própria inovadora como no Universo Harry Potter, mas possui diversos atributos e predicados que delimitam seu contexto. Inicialmente é importante destacar que tanto os animes quanto os mangás podem ser entendidos enquanto universos próprios, complexos, com muitos personagens e histórias específicas. No entanto, para um melhor entendimento deste trabalho, vamos apresentar algumas características de cada um, tendo como pano de fundo que ambos, e não somente eles, compõem um universo maior, o otaku, que surge baseado na cultura pop japonesa.

Os mangás, que tanto encantam os jovens de hoje, são também nomeados como mangás modernos, pois foi a partir do século XX que eles ganharam um novo perfil, com personagens apresentando características faciais diferenciadas. Este é um elemento marcante na identificação de um mangá porque os personagens são desenhados fugindo do padrão da estética humana, e os sentimentos e sensações ganham destaque nas expressões.

Olhos, rostos e cabelos vão sendo desenhados de acordo com a história onde o personagem é inserido e suas variações marcam as mudanças ou surpresas pelas quais os personagens estão passando. Muitas vezes até o figurino passa a ser definido a partir dos itens acima.



**Figura 8:** Tipos de olhos utilizados em mangás- Imagem de Domínio Público

Tais mangás buscam, através de suas histórias, abordar os mais variados temas desde a vida escolar, passando por mercado de trabalho, e chegando a assuntos como economia, esportes, vida familiar, morte, guerra e amor. Tudo isso faz com que os mangás sejam altamente populares entre as mais variadas classes sociais e gerações.

Segundo Sakai (2008) foi a partir desta febre dos mangás que surgiram os primeiros animes, em 1967. Os mesmos podem ser definidos enquanto animações/desenhos animados que apresentam, em sua grande maioria, as versões em mangás. Também nas histórias desenvolvidas nos animes, as questões trabalhadas estão relacionadas ao dia a dia dos japoneses mas tudo com algum componente fantasioso, sejam os personagens com poderes

especiais ou os cenários de luta entre o bem e o mal acontecendo na cidade de Tóquio, que é destruída e reconstruída em cada novo episódio.

O público-alvo das histórias dos mangás e animes atraiu os criadores destes cenários e, a partir de seus gostos e interesses, fez com que surgissem classificações para os diferentes contextos. Inúmeros sites voltados para a cultura pop japonesa, baseando-se neste desenrolar, apresentam as explicações sobre os seguintes gêneros:

1. Kodomo: direcionado para crianças, com o objetivo de ensinar o respeito aos mais velhos e o valor da amizade. Temos como exemplos Hello Kitty e Hamtaro.

2. Shoujo: é voltado para as adolescentes com destaque para os romances e os sentimentos das protagonistas. Em alguns casos as personagens principais também apresentam algum tipo de magia envolvida. Sailor Moon e Sakura Card Captors são dois casos deste gênero.

3. Shonen: é o lado masculino do Shoujo, que tem como foco os adolescentes e a mensagem central está voltada para o desenvolvimento da coragem e do companheirismo. Os personagens centrais deste enredo são geralmente os problemáticos que no momento de luta escolhem o lado do bem e acabam sendo recompensados. Os mais conhecidos são Os Cavaleiros do Zodíaco, Yu\*Yu Hakusho, Shurato, ‘Yu-gi-oh!’, Death Note, Naruto e Bleach.

4. Josen: este é o gênero voltado para a mulher adulta e trata de questões mais complexas e densas. NaNa é um dos exemplos deste tipo de mangá e anime.

5. Seinen: é voltado para os homens maduros e trabalha valores, atitudes masculinas, mistério e lutas com sangue. Temos como exemplos: O lobo solitário, XXX Holic e Ayakashi Japanese Classic Horrors.

6. Live-action: é o gênero onde aparece a ideia de super-herói fantasiado. Eles deram origem aos títulos como Power Rangers, Changeman, Jaspion, Jiraya e Ultraman. Mais uma vez a luta entre o bem e o mal ganha espaço neste cenário.

Essa grande variedade de gêneros nos ajuda a compreender como os animes e mangás se aproximam e como ambos estão inseridos em um universo maior que explica o otaku. Tais fenômenos midiáticos se revelam como a base deste universo mais amplo, trazendo à tona discussões sobre comportamento, atitudes, maneiras de se vestir, comer, lidar com sentimentos, relacionar com família e amigos. Tudo isso imerso em um contexto lúdico, mágico, que também trata de uma eterna luta entre o bem e o mal, uma disputa que se rerepresenta em cada episódio ou quadrinho.

Alguns títulos tem uma maior abertura e fazem mais sucesso entre os jovens, dentre eles Naruto (conta a história de um menino órfão que tem o sonho de se tornar o líder da aldeia em que vive. No desenrolar da história ele vive inúmeras aventuras e precisa superar seus principais defeitos e dificuldades como, por exemplo, ter um demônio aprisionado em seu corpo), One Piece (narra as aventuras de um grupo de piratas que estão em busca do maior tesouro do mundo – o One Piece), Death Note (relata o dilema de um jovem que encontra um caderno misterioso – Death Note – que tem o poder de matar a pessoa que tiver seu nome escrito nele. O jovem decide então acabar com os criminosos com a ajuda do caderno mas acaba tendo que lidar com um detetive que está investigando as mortes) e Fairy Tail (apresenta uma jovem maga que ingressa em uma guilda junto de seu amigo, ambos em busca de um dragão que tem a capacidade de ensinar magia para eles).

Será através da influência destes universos anime e mangá que mais um universo ganhará destaque: o cosplay. Ele é parte integrante e de grande destaque no universo otaku e não poderia ser deixado de fora. O grupo que se identifica como cosplay acaba por estabelecer afinidade com um ou mais gêneros citados acima e assim escolhe suas caracterizações para os eventos. Durante o campo percebemos que gêneros de anime e mangá como Shoujo e Shonen são preferência e facilmente identificamos os personagens sendo representados. São escolhidos também, com muita frequência, os personagens dos quatro títulos apresentados

acima devido ao grande sucesso destes animes e mangás no Brasil.

Vale ressaltar que a busca por uma delimitação ou recorte entre o universo otaku e o universo cosplay tentará ser realizada apenas para fins de compreensão textual, mas é possível que em alguns momentos essa divisão não se faça clara: isso é um reflexo tanto do campo virtual quanto físico.

Estes dois universos estão diretamente ligados e a tentativa de abordar um isolado do outro acaba por criar certas lacunas que, optamos por evitar. Sendo assim, entendemos o universo cosplay como merecedor de uma maior reflexão, que será realizada mais à frente, mas a relação interligada entre universo otaku e universo cosplay será localizada durante todo o texto.

### 1.5 Quem são?

Em busca de uma compreensão mais clara a respeito dos cosplays e seu lugar no universo otaku, surgiu a necessidade de mergulhar nas reflexões feitas por outros pesquisadores sobre o campo otaku, com o intuito de perceber quais singularidades foram destacadas por eles neste múltiplo campo. Vale ressaltar que, dentre uma gama de autores que abordam a temática, serão apresentados alguns que mais se aproximaram do ponto central a ser discutido neste trabalho.

Iniciamos esse mergulho através do pesquisador Lourenço (2009), que muito nos acrescentou com seu trabalho intitulado *Otakus. Construção e Representação de si entre aficionados por cultura POP nipônica*. No decorrer de seu texto nos deparamos com diversas observações importantes e que nos fazem pensar qual seria a melhor definição para o termo otaku.

Conforme nos relata o autor, esta comunidade não possui um único local de encontro e muito menos apenas um interesse que lhes aproxima. A ideia de uma *aldeia otaku* (LOURENÇO, 2009) não se constrói porque tal grupo apresenta inúmeras frentes de inserção. A ideia de um campo fluido é o que melhor representa o grupo otaku, nos sendo possível encontrá-los em diversos eventos, compartilhando inúmeros gostos, informações, momentos de diversão e solidariedade.

Tal autor nos apresenta também o surgimento do termo otaku e a migração que tal expressão sofreu do polo negativo para o positivo. Inicialmente a expressão otaku foi utilizada para definir jovens que apresentavam características como isolamento, desenvolvimento de vínculos apenas virtuais, pouca relação com a realidade e um perfil de consumo voltado para a cultura de massa. Este grupo seria então idiossincrático, com gostos estranhos e comportamentos reclusos (LOURENÇO, 2009, p.54). Este contexto levou o autor a apresentar certa preocupação na utilização da expressão otaku para se referir a tais pessoas.

No entanto, no decorrer de seu texto, Lourenço (2009) nos traz sua incursão ao campo e como seus informantes percebiam o uso do termo – parte entendendo como algo pejorativo, referindo-se a pessoas fanáticas e outra parte entendendo como algo positivo – demonstrando todo o interesse em um universo instigante e divertido. O autor optou então por utilizar a expressão porque, em sua compreensão, otakus no Brasil seriam os jovens aficionados por cultura pop nipônica onde os níveis de comprometimento com os bens desta cultura seriam altos. O autor nos relata que tal termo já está popularizado neste meio e denomina, delimita, diferencia e reclama uma identidade única para tal grupo jovem.

Outras questões também são levantadas no decorrer de sua pesquisa como forma de compreensão da construção da categoria otaku, dentre elas a participação direta da indústria cultural e mais especificamente da indústria dos mangás e animes no crescimento deste grupo.

Pontos como a história do Japão, sua cultura e sociedade também são descritos com o objetivo de um melhor entendimento a respeito da construção de um ideal do Japão imaginado pelos otakus brasileiros.

A imigração japonesa para o Brasil mostra-se como um caminho interessante para se pensar o grupo social otaku e sua aproximação com a cultura pop nipônica aponta indícios sobre como os jovens brasileiros passaram a se interessar por este universo. Para o autor todos estes fatores contribuíram para a formação de um grupo social jovem com uma dinâmica própria e interesses peculiares, sendo esta a base da formação dos otakus.

Um ponto ainda ressaltado por Lourenço (2009) e que nos salta aos olhos seria a participação ativa da evolução tecnológica na formação da identidade de tal grupo. Sendo assim, o autor associa diretamente a formação da categoria otaku como relacionada à indústria cultural e a construção dos mangás e animes diretamente relacionada com a evolução da tecnologia que possibilitou a divulgação deste material para o mundo, permitindo assim aos jovens a escolha de conteúdos que mais lhe interessam consumir.

Todo este levantamento realizado pelo autor culmina em uma reflexão pertinente a respeito do grupo social otaku: tais jovens reconstruíram e reconstróem diariamente um imaginário do Japão com o objetivo de legitimar seu espaço. Ou seja, essa é uma busca de autenticidade de um grupo social que se identifica com a cultura pop nipônica e busca assim estabelecer um universo jovem e particular.

Lourenço (2009) e alguns outros autores nos trazem essa definição e explicação para o termo otaku através do estudo a respeito da história do Japão e como isso foi lido e interpretado pelos jovens brasileiros. Com o objetivo de entender melhor o surgimento do universo otaku, Barral (2000) dedicou grande parte de sua pesquisa à árdua tarefa de mapear os jovens da primeira *geração multimídia* (BARRAL, 2000, p.21), o que daria origem aos primeiros otakus.

Étienne Barral (2000) nos apresenta um estudo profundo e detalhado a respeito do surgimento deste fenômeno social e de como o mesmo relaciona-se e, porque não dizer, surge como fruto da modernidade a que foi submetida a sociedade japonesa. Para o autor, a compreensão deste grupo somente é possível quando resgatamos a história do país e entendemos quais os marcos que transformaram essa nação. Barral (2000) nos diz que

o Japão passou – acompanhado fielmente por empresas como Matsushita ou Sony – do estatuto de nação que lutava pela primeira necessidade ao de supermodernidade (...) de consumo e de divertimento que chega, graças a uma tecnologia de alto nível. (BARRAL, 2000, p.33).

Para o autor, o surgimento destes primeiros otakus seria uma reação a partir de uma sociedade repressora. Tais jovens utilizariam seus gostos para se proteger de um contexto avassalador, refugiando-se em um mundo de fantasia alimentado por revistas, histórias em quadrinho, imagens de computador e vídeo games (BARRAL, 2000, p.22).

Essa seria uma definição mais profunda e relacionada com um momento específico vivido no Japão e, neste cenário, teria surgido esse fenômeno social como uma expressão juvenil de indecisão entre aspirações e sonhos e a educação repressora que não possibilitava a este grupo sonhar.

Esta visão dura sobre o surgimento do grupo social otaku no Japão é detalhada pelo autor através de inúmeras entrevistas que mostram a maneira negativa com que a sociedade japonesa entende este grupo. Para essa população, segundo Barral (2000), os jovens seriam rebeldes e antissociais, que buscam em livros, histórias em quadrinhos, desenhos, personagens fictícios e na internet, meios de satisfazer seus desejos, sonhos e vontades,

muitas vezes alimentando um comportamento que beira o fanatismo e o vício. Os otakus desenvolveriam obsessões por tudo que diz respeito ao assunto de seu interesse e isso dificultaria o estabelecimento de interações sociais.

Apesar deste clima intenso e, trazendo o termo otaku com uma carga negativa em sua definição, Barral (2000) ainda investiga mais a fundo como se desenvolveu este grupo e tal qual Lourenço (2009) depara-se com a ferramenta tecnológica como base do estabelecimento dos otakus. Em diversas entrevistas realizadas por ele, os jovens relatam suas dificuldades em interagir socialmente e como suas vidas tornaram-se mais interessantes a partir da utilização das mídias para satisfazer seus gostos.

Com base no relato de Barral (2000, p.38) temos uma ideia inicial com relação ao contexto em que se faz presente o otaku japonês. O autor desenvolveu seu estudo baseando-se nos jovens japoneses e sua imersão e participação neste grupo social. Na visão do mesmo, a juventude japonesa nascida no pós-guerra, não foi preparada para entrar na vida ativa e sua educação proporcionou jovens frágeis com relação ao seu futuro. Este novo contexto acabou por produzir o otaku. Essa seria uma resposta ou busca dos jovens japoneses por reconhecimento e afirmação de suas personalidades.

O autor nos apresenta ainda uma definição mais aprofundada com dois significados para a expressão: em primeiro lugar seriam caracteres japoneses relacionados ao lugar onde se vive e o segundo seria um tratamento impessoal entre os japoneses. Ambos os significados se complementam e foram empregados de forma a determinar os otakus japoneses como jovens que “têm aversão a aprofundar as relações pessoais, e preferem ficar fechados em casa, no quarto, onde acumulam tudo o que pode satisfazer sua paixão”. (BARRAL, 2000, p.25)

O fenômeno é incluído por Barral no cenário japonês a partir dos anos 80 e retrata uma juventude insatisfeita com a sociedade e com o cenário que lhes é imposto: uma realidade que deixa de lado seus sonhos e aspirações. O autor (2000, p.23) traz ainda que esta juventude simboliza “esse mal-estar ao encerrar-se nesse mundo virtual, no qual, enfim, são heróis”.

Compreendemos que, para Barral (2000), essa juventude japonesa nascida no contexto cultural moderno e imersa em tecnologias e mídias, acaba por vivenciar uma insegurança constante a respeito do relacionamento com o outro e essa situação gera o isolamento. Os otakus se escondem em seus quartos, atrás de suas televisões, computadores e videogames e ali constroem suas vidas se protegendo de sofrimentos, perdas, mortes ou qualquer tipo de violência.

Ao final de seus escritos Barral (2000) afirma que os otakus são produto de uma sociedade baseada na informação e no consumo, apresentando como consequência uma projeção imaginária de seus interiores. Seriam estes jovens japoneses exemplos para os demais jovens no mundo que se denominam otakus – todos, de certa forma, buscando fugir de suas rotinas escolares ou de suas contingências sociais, em busca de vivenciar seus sonhos adolescentes sem cobranças moralistas através de mangás, animes, vídeo game, cosplay, mas sem serem entendidos apenas como crianças por compartilharem gostos particulares e especiais. (BARRAL, 2000, p.269-271) Tal fenômeno social ajudaria na compreensão de valores e condutas jovens que com a ajuda da tecnologia avançada, alimentaria o sentimento de realização dos otakus em suas áreas de interesse.

Na busca em ampliar o entendimento a respeito do surgimento da categoria otaku encontramos ainda outros autores que voltaram sua atenção, mesmo que indiretamente, para este movimento. No livro intitulado *Ensaio sobre a Herança Cultural Japonesa Incorporada à Sociedade Brasileira* (2008) foi realizado um levantamento a respeito da imigração japonesa para o Brasil e como a cultura foi transmitida entre as gerações. O debate a respeito da formação de identidade mostra-se como o ponto central de argumento dos diversos autores, e seus escritos nos possibilita o contato com experiências muito pessoais sobre este processo.

Pode ser percebido que tais autores conseguiram, com testemunhos pessoais, apresentar a cultura nipônica e sua influência no mundo.

Lopes (2008) elucida o interesse dos jovens brasileiros pela cultura pop nipônica mesmo antes da imigração. Para a autora questões como perseverança, determinação e espírito de solidariedade passaram a ser valorizados pelos jovens a partir do contato maior com essa cultura. Mais uma vez ganha destaque a força dos mangás e animes na divulgação deste universo otaku e a autora chega a afirmar que “o mangá e o anime tornaram-se um forte novo elemento do universo infantil brasileiro, seja em meio à comunidade japonesa ou entre os não-descendentes.” (LOPES, 2008, p.222)

Sendo estes dois elementos de extrema relevância para os otakus, seu viés simbólico justificaria o empenho destes em compreender melhor todas as nuances que compõem os animes e mangás como as temáticas abordadas, o idioma e as questões relativas à hierarquia. Tal grupo estabelece seus círculos de amizade; códigos próprios e vocabulário singular são adotados e os hábitos, que poderiam ser vistos por muitos como estranhos, não são julgados e nem desvalorizados, mas sim vistos com naturalidade.

Claudia Winterstein, em seu trabalho intitulado “*Otakus*” e “*Cosplayers*”: *J-pop e Japonêsidades* (2011), nos auxilia a compreender essa distinção entre otaku japonês e otaku brasileiro, nos contextualizando inicialmente a respeito da tomada de mercado tanto pelos produtos japoneses como pelas questões ligadas à cultura como jogos eletrônicos, filmes, música, desenhos e revistas.

Os otakus japoneses, que em princípio seriam jovens aficionados por quadrinhos, videogames, pornografia virtual etc., não se restringem apenas a serem fãs de mangás e animês, mas os significados implicados dessa experiência alcançam outras representações no interior da cultura japonesa moderna. (Winterstein, 2011, p.145)

De maneira diferenciada surgem os otakus brasileiros que, para a autora (Winterstein, 2011, p.145), mostram-se interessados em estreitar relações, vivenciando experiências coletivas e compartilhadas, estando sempre em busca de amizades. Os jovens brasileiros estariam menos refugiados nos meios tecnológicos enquanto formas de se isolar do mundo e buscariam experimentar em grupo um universo composto por palavras, gestos, cores, imagens e gostos. Apesar do interesse em relação à cultura pop japonesa, os jovens brasileiros estão inseridos num momento social, econômico e cultural muito diferente do Japão e isso provocou a adaptação do fenômeno culturalmente japonês na sociedade brasileira.

Assim, a partir de tais reflexões, entendemos de maneira mais clara como surgiu o grupo social otaku e quais seus interesses. Sakai (2008), de forma bem humorada e em busca de definições práticas para tal grupo listou algumas características que facilitaria a sua identificação:

#### Como reconhecer um otaku

1 – Um otaku está sempre acompanhado de sua inseparável mochila. Nela pode estar toda a sua coleção de cards, o caderno de esboços que ele não mostra pra ninguém – porque tem uma ideia genial de um mangá que ele mesmo criou – ou um videogame portátil no qual ele pode jogar aquele último lançamento do Super Mário Bros.

2- Otaku no Japão é aquele indivíduo que se isola do mundo? Aqui no Brasil é bem diferente. Um otaku está sempre em turma, e eles fazem tanto barulho que não passam despercebidos.

3 – Na cabeça, esqueça o boné. Um otaku de verdade usa uma faixa na testa, que pode identificá-lo como sendo de algum clã do anime do Naruto, ou toquinhas variadas, que podem ser de pandas, coelhos, gatos ou qualquer outro animal fofinho.

4 – No bolso, o MP3 player está recheado de anime songs, que ele faz questão de decorar e cantar em japonês mesmo que não saiba o significado de uma palavra.

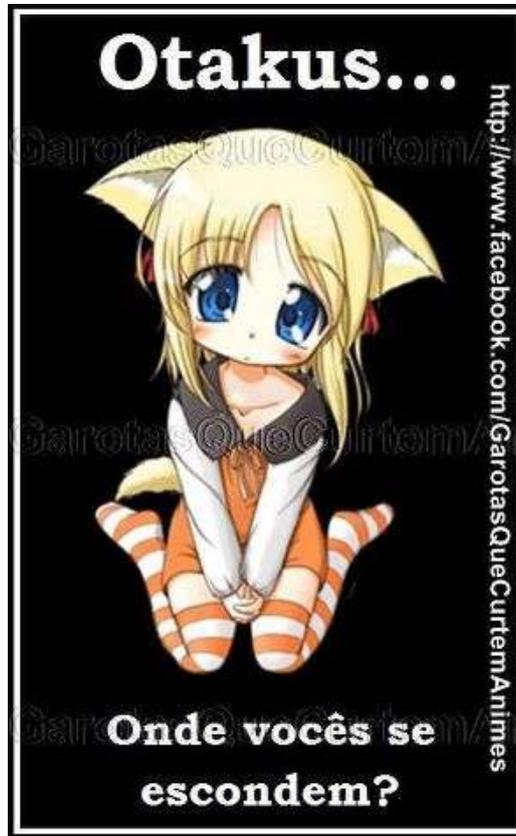
5 – Leite de soja com frutas. Ninguém sabe exatamente porque, mas, especialmente em São Paulo, a bebida oficial dos otakus é o leite de soja com suco de frutas da marca Mupy. E, apesar da opção da embalagem em caixinha tipo longa vida, a versão preferida é em saquinhos plásticos, mais barata.

6 – Adjetivos da língua japonesa, como sugoi (legal) e kawaii (bonitinho), saem da boca dos otakus mesmo que eles não apresentem nenhum traço oriental”. (SAKAI, 2008, p. 70-77)

Através da definição de fantasia e do entendimento sobre qual a importância da mesma no desenvolvimento do universo otaku é que foi possível entender que este é um grupo jovem, com características muito particulares. Este cenário nos faz observar mais atentamente o cotidiano da cidade, onde este grupo está inserido, e provoca o surgimento de uma pergunta: como identificar onde estes jovens encontram-se? A busca por uma resposta para essa questão será abordada no capítulo seguinte.

## CAPÍTULO II

### Onde vocês estão?



**Figura 9:** Enquete realizada pelos cosplays em comunidades virtuais - Imagem de Domínio Público

De maneira geral identificamos a presença do grupo social otaku em lugares físicos e virtuais. Essa peculiaridade está diretamente relacionada com a maneira com a qual estes jovens estabelecem suas relações e como este campo de pesquisa se constrói a cada dia. Este contexto gerou certa complexidade na construção de uma melhor metodologia e para isso foi necessário um momento de reflexão a respeito de como a antropologia pensa o trabalho etnográfico e como este cenário se modificou nos últimos tempos.

Para elucidar melhor este processo de mudanças recorreremos à Malinowski (1976), em seu texto *Argonautas do Pacífico Ocidental*, quando identificamos de forma objetiva como uma pesquisa de campo, no modelo mais clássico, deveria acontecer.

O autor destaca a relevância da sinceridade metodológica, que apresenta informações importantes, resultados da observação direta aos nativos e também as interpretações feitas pelo pesquisador. Ainda na visão do autor, um trabalho somente será reconhecido enquanto científico quando elucidar suas fontes e a maneira com que sua aproximação com o campo aconteceu.

Contemporaneamente, no entanto, o próprio debate a respeito da definição do que seria campo, além das metodologias mais adequadas para estudá-lo, surge com grande

destaque, em autores como Emerson Giumbelli (2002) que procuraram refletir sobre o que poderia ser entendido como trabalho de campo.

Em seu texto intitulado *'Para além do "trabalho de campo": reflexões supostamente malinowskianas'* (2002), Giumbelli levanta alguns questionamentos sobre como definir e entender o campo, a partir dos estudos de Malinowski. Ele defende a ideia de uma antropologia que estude os mais diferentes objetos, realizando os mais diversos campos, não tendo apenas o trabalho de campo proposto por Malinowski como a definição única a respeito das pesquisas.

Podemos ver de forma clara seu questionamento na seguinte passagem:

(...) quando se trata de “antropologia das sociedades complexas” (ou qualquer de seus equivalentes), a metodologia acaba pensada como uma composição entre técnicas antropológicas (o “trabalho de campo”) e técnicas *não* antropológicas (tudo que não implique um contato direto e intens(iv)o com os nativos) – como se esse pesquisador fosse “menos antropólogo” do que aqueles que se dedicaram integralmente ao “trabalho de campo”. (GIUMBELLI, 2002, p.95)

Vale ressaltar que tal abordagem também se faz central no âmbito dos debates da antropologia urbana, que apresenta como foco o estudo da diversidade entre os grupos sociais. Magnani (1996) nos relata que

(...) basta uma caminhada pelos grandes centros urbanos e logo entra-se em contato com uma imensa diversidade de personagens, comportamentos, hábitos, crenças, valores. Aliás, não deixa de ser curioso que, para designar formas de sociabilidade e cultura de grupos jovens, por exemplo – neodandis, clubbers (...) – use-se a expressão “tribos urbanas”. (MAGNANI, 1996, p.6)

Outro importante autor que também destaca a cidade enquanto desafio para a antropologia é Gilberto Velho (2009) que, em seu texto *Antropologia Urbana: encontro de tradições e novas perspectivas* nos relata a expansão dos objetos de estudo da antropologia a partir do momento em que o meio urbano passou a ser o foco.

Para Velho (2009) a sociedade se constitui na base de uma “dinâmica interacional” (VELHO, 2009, p.13) e conceitos como heterogeneidade, complexidade e dimensão mapeiam tal cenário. Ele ainda nos diz que

A ação social dos indivíduos, através de sua permanente interação, só é possível a partir de motivações que são encontradas num jogo entre mundo interior, subjetivo, e práticas e atividades no cotidiano, envolvendo redes sociais em níveis materiais e simbólicos, com especificidades e características próprias. (VELHO, 2009, p.15)

Será por meio desta percepção a respeito do urbano, que os antropólogos irão rever os modelos clássicos da etnografia e iniciar suas pesquisas na cidade, compreendendo que tanto a diversidade cultural quanto as práticas culturais merecem ser registradas, bem como o significado de tais comportamentos que também devem ser observados. Grupos sociais formados por jovens urbanos, conforme exposto acima, vivenciam e compartilham

experiências de sociabilidade integradas ao contexto em que estão inseridos e cabe à antropologia urbana buscar entender tais movimentos.

Fica claro que esta etnografia da cidade possui muitos desafios metodológicos, por se tratar de uma área recente e ainda não totalmente estruturada. Ainda para Magnani (1996) essas modernas sociedades estão organizadas em princípios diferentes e complexos, relacionados com a economia, organização espacial, poder e produção simbólica.

Foi pelo caminhar destes pesquisadores, através de uma antropologia realizada no Brasil, inicialmente voltada para o rural, que se pôde desenvolver novas pesquisas etnográficas com foco no urbano e tendo, muitas vezes, os jovens como integrantes de destaque nestes grupos sociais.

Magnani (1996) exemplifica bem qual deve ser a postura do antropólogo frente a esse universo de experiências novas a serem pesquisadas

(...) o que importa ao olhar antropológico não é apenas o reconhecimento e registro da diversidade cultural, nesse e em outros domínios das práticas culturais, e sim a busca do significado de tais comportamentos: são experiências humanas – de sociabilidade, de trabalho, de entretenimento, de religiosidade – e que só aparecem como exóticas, estranhas ou até mesmo perigosas quando seu significado é desconhecido. O processo de acercamento e descoberta desse significado pode ser trabalhoso, mas o resultado é enriquecedor: permite conhecer e participar de uma experiência nova, compartilhando-a com aqueles que a vivem como se fosse “natural”, posto que se trata de sua cultura. (MAGNANI, 1996, p.6)

Durante as convenções e eventos de grupos otakus acontecem inúmeras atividades simultaneamente, como competições de jogos com cartas, apresentações de cosplay, karaokês, competições de videogame, workshops de mangás, boate com músicas japonesas, estandes com acessórios para venda, palestras com dubladores, entre outras coisas mais. Velho (2009, p.14) nos ajuda a entender este contexto quando diz que

É preciso assim compreender melhor as diferentes naturezas da interação que passam pelo tradicional contato face to face, as mais variadas e algumas bem recentes, como a virtual, possibilitada pela informática, computadores, emails, etc. (VELHO, 2009, p.14)

Essa multiplicidade do campo se apresenta também no meio virtual, onde os jovens conversam pelo *Facebook*, trocam fotos, publicam novidades nas comunidades referentes aos eventos, mandam mensagens particulares, compartilham mensagens e desenhos que lhes agradam, marcam eventos e saídas além das convenções, jogam online, tudo isso acontecendo ao mesmo tempo através do mundo virtual e nos eventos físicos. Toda essa continuidade deixa clara a complexidade em se realizar etnografia de tal campo, levando-se em consideração, tanto esta multiplicidade de elementos simultâneos, a fluidez de sua dinâmica, quanto a velocidade com que tais atividades ocorrem.

Um autor que retrata de maneira objetiva a relação estabelecida no campo virtual e entre campo virtual e físico é Negroponte (2002) em seu livro *A Vida Digital*, quando expõe que “a informática não tem mais nada a ver com computadores. Tem a ver com a vida das pessoas.” (Negroponte, 2002, p. 12).

Ele traz uma discussão que reúne categorias como interface<sup>19</sup>, persona gráfica<sup>20</sup> e bits<sup>21</sup>; todas elas sendo reunidas na realidade virtual. Esta seria uma realidade que traz o holograma como o ápice da representação do real no virtual, demonstrando que a maneira de se existir neste mundo virtual é através da imagem virtual. Para Negroponte (2012, p.115)

a ideia da realidade virtual é proporcional a sensação do “estar lá” e, mais importante do que isso, fazendo com que a imagem mude instantaneamente de acordo com o ponto de vista. Nossa percepção da realidade espacial é determinada por várias informações visuais (...) (Negroponte, 2002, p. 115)

Encontramos também esta discussão em Andrew Keen (2009; 2012) que apresenta o campo virtual como uma forma de exibicionismo, levando os seres humanos a uma liberdade virtual compartilhada, com as redes sociais assumindo o lugar de “lar” para todos (KEEN, 2012, p.201). Segundo ele, a sociabilidade está sendo baseada apenas nas redes sociais e nossa economia, cultura e valores estão consequentemente sendo influenciados e modificados. (KEEN, 2009)

Isso nos faz refletir sobre como o campo virtual está presente na vida dos otakus e, ousado afirmar que tal grupo social existe na relação e interação entre os mundos físico e virtual. Não será exclusivamente nas atividades oferecidas nos eventos e convenções que os jovens irão interagir, nem somente nos contatos nas redes sociais que seus interesses serão compartilhados.

Outra forma de realizar essa etnografia é no campo físico e isso foi possível em eventos denominados Rio Anime Club, realizados no bairro de Laranjeiras no Rio de Janeiro. Logo na entrada do evento era possível perceber o modo como todas as atividades acontecem ali simultaneamente: à esquerda de um grande pátio do clube, inúmeros stands com roupas e acessórios temáticos; já à direita, mesas com competições de videogame e espaços para os jovens treinarem desenho; ao fundo, a arena para jogos de luta – tipo telequete<sup>22</sup> - e no meio deste primeiro espaço, todos os stands de comida.

No segundo andar era possível identificar uma boate ao fundo, o palco e a passarela na frente, inúmeras cadeiras no meio e alguns stands nas laterais. O público que transita neste espaço interage e se comunica, participando das diversas atividades ao mesmo tempo. Arrisco-me a sugerir que tal ambiente lembra uma grande teia de relações, onde tudo está interligado de alguma forma. E é exatamente este potencial que encontramos no meio virtual.

Lemos (2009) explica o surgimento desta “nova esfera conversacional” e mostra de forma evidente que, quando refletimos sobre grupo social, diversas são as maneiras de se elaborar uma pesquisa de campo; mas hoje em dia o que tem ganhado destaque é a mobilidade tecnológica e a forma como esse meio virtual tem cultivado a sociabilidade.

Com o uso social das redes telemáticas e das novas tecnologias digitais - criando redes sociais *on-line*, comunidade de desenvolvedores de *software* livres, (...), produção de novos conteúdos independentes em *microblogs*, *blogs* ou em sistemas como “YouTube”, “Flickr”, “Orkut”, “MySpace” ou

---

<sup>19</sup> Para o autor a interface representa a criação de uma personalidade que represente a inteligência e seja capaz de reconhecer expressões humanas. (Negroponte, 2002)

<sup>20</sup> Representa o reconhecimento do computador aos traços específicos de cada sujeito. É a capacidade de o computador identificar quem executa uma tarefa através dos pixels de memória e identificação do computador. (Negroponte, 2002)

<sup>21</sup> Bits são a menor parte possível para se compor uma informação. (Negroponte, 2002)

<sup>22</sup> Show de luta livre onde os participantes representam uma luta.

“Facebook”, (...) emerge uma cultura das mídias mais conversacional que informacional, já que a troca se dá mais próxima do diálogo do que da recepção. (LEMOS, 2009, p.3)

Trazendo novamente o debate anterior sobre o urbano, cabe ressaltar que uma das maneiras de sociabilidade e compartilhamento de atitudes e sentimentos na cidade tem se estabelecido através de redes sociais, como o Facebook. As novas formas de comunicação surgem hoje como base para novos estabelecimentos de vínculos sociais e o chamado ciberespaço se apresenta para alguns autores como uma nova esfera pública, permeando a formação dos laços sociais. As ‘*cibercidades*’ já são pensadas como novas formas do urbano, que acabam por reorganizar o espaço público.

Na verdade, o ciberespaço já está criando, embora de forma muito pequena em escala planetária, formas de trocas comunicativas entre indivíduos e grupos de um mesmo espaço geográfico e entre espaços geográficos diferentes. A emergência de diversos agrupamentos no ciberespaço comprova seu potencial enquanto ferramenta de sociabilidade. As diversas agregações sociais, comunitárias ou não, atestam que as redes telemáticas são, aqui e agora, ferramentas de convivialidade. O boom da Internet nada mais é do que consequência deste estado de coisas. (LEMOS, 2009, p.8)

No contexto da antropologia contemporânea, entende-se o “campo” como algo ainda envolto em muitos debates, mas Gupta e Ferguson (1997) afirmam que muitos antropólogos já percebem o constante processo de mudança consciente da posição social e geográfica que o conceito de campo passou a experimentar e nos revelou que termos como local e território não mais podem ser classificados como antes.

Giumbelli (2002, p.103) propõe que não cabe uma busca por eliminação ou invalidação do trabalho de campo tradicional, mas sim deve-se buscar ter uma visão mais aberta sobre os novos meios de investigação etnográfica, onde haveria

(...) certos tipos de questões que simplesmente não se pode formular sobre dados derivados de trabalho de campo tradicional, uma vez que as técnicas inerentes a esse método não são capazes de respondê-las ou mesmo de descobri-las. O trabalho de campo não pode ser o único método em antropologia, mas precisa ser complementado por outros. (CLAMMER, 1984, p.84 apud GIUMBELLI, 2002, p.103)

Quando abrimos mão de uma visão inicial a respeito do que define o que pode ou não ser entendido como campo real da antropologia, acabamos por conhecer uma metodologia que nos permite a compreensão da vida social e cultural, tanto através da descoberta de fenômenos que, de outra forma permaneceriam invisíveis, como também do entendimento e compreensão de novas perspectivas sobre coisas que pensávamos já estarem entendidas (local, território, casa).

Gupta e Ferguson (1997) defendem então que repensar essa ideia de campo e sua possível localização, acarreta o surgimento de novos conhecimentos antropológicos a respeito de um “novo nativo”; que provoca o aparecimento de questões sobre qual o melhor método, para quem ele serve, sobre quem ele está falando. Esse novo olhar antropológico abre espaço para o mundo virtual enquanto campo a ser estudado.

Definimos então o campo virtual como formado por diferentes ambientes, e expressões como campo e casa ganham novos contextos. O debate acerca do conceito de

território ganha novas nuances através de expressões como sites, redes sociais, blogs; o ciberespaço acaba por promover essa nova sociabilidade, que acontece nos “espaços públicos virtuais” (CALIL JUNIOR, 2009). Será por estes meios de interação que os nativos irão relacionar-se, sendo este o campo onde o pesquisador deverá buscar sua inserção.

Algumas questões se colocam neste contexto como a entrada no campo ou como a familiaridade com o mesmo, mas caberá ao antropólogo buscar meios de fazer parte dessa cultura, estabelecendo comunicação com eles. A proposta inicial de um pesquisador isolado de seu meio, somente estabelecendo contato com os nativos já não mais se torna essencial neste campo virtual e, até mesmo, as expressões de emoção ganharam lugar nas imagens animadas, textos e sons.

Assim, podemos entender, segundo Calil Junior (2009), que esse novo espaço de sociabilidade propicia ao antropólogo-pesquisador um momento de reflexão a respeito da definição de campo, ciberespaço, tecnologias, internet e demais conceitos, para que os novos campos que surgem possam ser reconhecidos como campos de estudo para a antropologia.

Retomando então o debate sobre o campo, ao acompanhar os grupos formados na rede social Facebook, pude perceber que durante todos os meses do ano de 2012 muitos eventos foram organizados tendo como público alvo os otakus. A rede social vem funcionando como mais uma forma de interação social, onde tais jovens vivenciam no mundo virtual situações comumente presentes no mundo físico.

Atualmente o Facebook possui inúmeras comunidades dedicadas à cultura pop japonesa, aos animes, mangás, cosplays e J-Pop, dentre outros assuntos e para dar forma à minha pesquisa de campo escolhi participar de 26 comunidades, e 9 delas relacionam-se com os eventos e convenções. Durante meus passeios virtuais pude acompanhar diversos diálogos entre os otakus e entendi que esses espaços interligam-se aos telefonemas, e-mails, papos de corredor, compartilhamento de informações de revistas teens; tudo relacionado e presente na vida de qualquer jovem.



**Figura 10:** Compartilhamento de fotos através da comunidade Otaku's Life no Facebook - Imagem de Domínio Público

O aspecto marcante deste contexto é a multiplicidade de situações que acontecem ao mesmo tempo e a fluidez que esse universo virtual provoca. Um exemplo disso são as

comunidades direcionadas aos cosplays brasileiros como a *Brazilian Cosplay United*: neste espaço encontramos algo em torno de 4 mil membros participantes que interagem em busca de novas amizades, como utilizam esse espaço também para compartilhar suas fotos como cosplays em eventos, para conversar sobre músicas, trocar dicas sobre maquiagem, costura, pintura, tudo relacionado à caracterização dos otakus.



**Figura 11:** Dois momentos onde uma de minhas informantes dá dicas e sugestões sobre maquiagem - Imagem de Domínio Público

Neste mesmo espaço é possível encontrar vídeos de apresentações nas convenções e propagandas dos próprios cosplays sobre locais onde roupas, acessórios e bichos de pelúcia<sup>23</sup> podem ser adquiridos. Papos informais sobre animes, jogos de videogame e mangás também são facilmente encontrados e as conversas dos jovens neste espaço virtual são inundadas com imagens e frases retiradas destes mesmos elementos, demonstrando todo um divertimento e agitação típicos deste meio.

Durante os eventos e convenções muitas são as atividades que acontecem ao mesmo tempo e, os jovens relacionam-se com elas com a mesma multivocalidade (Turner, 1974, p.58-59) que se relacionam no espaço virtual. Em seus estudos o autor nos apresenta a ideia de determinado símbolo possuir inúmeras significações ao mesmo tempo e isso pode ser constatado nos campos virtual e físico quando, por exemplo, os otakus utilizam a enquete nas comunidades virtuais com o objetivo de decidirem grupos de cosplays ou locais para realização dos eventos e, também as utilizam nas convenções como uma forma descontraída de se aproximarem e estabelecerem novos contatos. Seja através do campo virtual ou físico e assumindo a forma que mais se adequa a cada campo, a enquete representa um mesmo símbolo com significados diferenciados.

Encontramos nas comunidades virtuais posts feitos por um único jovem: ao mesmo

<sup>23</sup> Alguns personagens interagem com animais como sapos, cachorros e porcos. Nos desenhos tais animais estão vivos e para representar o personagem na íntegra os jovens adquirem bichos de pelúcia e os colocam do mesmo jeito que aparecem nos animes.

tempo ele publica suas fotos como cosplay, joga online com os amigos, conversa sobre animes com os companheiros de comunidade e se dispõe a tirar dúvidas de alguém que não conhece muito deste universo: este é um exemplo de um dos primeiros dias em que estabeleci contato com minha informante Arlequina<sup>24</sup>, quando ela participou de todas essas ações ao mesmo tempo e ainda publicou e me convidou para um evento que seria organizado por ela na semana seguinte.



Figura 12: Uma das enquetes que surgem no Facebook todos os dias - Imagem de Domínio Público

Compreendemos que as relações e atitudes vivenciadas pelos jovens otakus no mundo físico, como convenções e eventos, também são encontradas no mundo virtual, nas comunidades e grupos nas redes sociais. Esses mundos coexistem neste imenso universo otaku e corrobora cada vez mais a existência e o aumento dos jovens otakus.

Torna-se compreensível, a partir desta breve análise, a real importância do mundo virtual no processo de formação dos otakus. Devemos levar em consideração os símbolos que compõem esse meio de interação social e que podem ser encontrados de forma concreta no estabelecimento das relações. Por exemplo, os recados e enquetes que são realizados no Facebook são também encontrados durante as convenções e eventos, escritos e reproduzidos em placas brancas que são carregadas pelos participantes durante todo o dia, e que podem ser compradas em stands dos eventos por valores de 5 até 10 reais.

Esta atitude, que é reproduzida pela grande maioria dos jovens durante os encontros, pode ser entendida como um dos símbolos de maior destaque entre eles, demonstrando a forte

<sup>24</sup> Os nomes e/ou apelidos utilizados em campo pelos informantes foram modificados com o objetivo de manter o sigilo da pesquisa. A escolha de Arlequina aconteceu devido a esse ser um dos personagens cosplay realizado por minha informante.

presença do virtual em suas vidas, a ponto da reprodução do meio virtual, por intermédio da criação de “símbolos do virtual”, ser necessária para o seu próprio conforto e interação.



**Figura 13:** Jovem escrevendo **enquete** para mostrar durante o evento – exemplo citado no texto de multivocalidade. Acervo Particular: Cleiton M. Maia, 2012.

Para uma visão mais clara de como se organiza um evento apresento o relato do *Anime Family 2012*<sup>25</sup>. Mais uma vez, através do Facebook, fiquei sabendo que teria um evento no bairro da Piedade, subúrbio do Rio de Janeiro, e o mesmo aconteceria no final de semana de 08-09 de dezembro. Como já estávamos no final do ano, percebi que essa era uma chance ímpar de acompanhar um evento importante para esse grupo social e também uma grande oportunidade de aprofundar minha pesquisa de campo junto aos cosplays.

Assim, conversei com uma de minhas informantes, a Arlequina<sup>26</sup>, e descobri que ela iria ao evento tanto no sábado quanto no domingo e que seus ingressos já haviam sido comprados com antecedência para não correr o risco de ficar sem eles, pois a procura é imensa. Ela também me informou que sua participação no domingo seria de maior destaque porque iria caracterizar-se como um de seus personagens favoritos (Bowser – personagem dragão do jogo Mario Bros). Já no sábado ela escolheria um cosplay mais simples, pois o dinheiro investido em uma caracterização para um dia de evento é muito alto.

Seu cosplay de domingo, que foi o de maior investimento financeiro e emocional segundo ela, é composto de calça preta, vestido amarelo, um acessório utilizado nas costas

<sup>25</sup> Evento ocorrido em dezembro de 2012 no bairro Piedade no Rio de Janeiro.

<sup>26</sup> Esta jovem é uma das informantes que enveredou pelo caminho cosplay e participa dos eventos caracterizada como algum personagem. Especificamente a Arlequina é um personagem fictício do universo Batman – supervilã e namorada do personagem Coringa. A personagem surge a primeira vez no universo da DC Comics em 1992, no episódio #22 intitulado ‘Joker’s Favor’

que representa um casco semelhante ao de tartaruga, peruca longa vermelha, cinto, bota e luvas pretas, arco com chifres e uma varinha com estrela na ponta. Por causa da complexidade de tal cosplay, o de sábado seria de um personagem mais fácil e barato.

Deixei para comprar meu ingresso na véspera do evento e me deparei com uma realidade com a qual eu não esperava: dos 7 postos de venda de ingressos, apenas 2 ainda tinham entradas para o sábado; já para o domingo estavam todos esgotados. Destaco ainda que cada ponto de venda disponibilizou uma média de 250 ingressos para cada dia e mais os ingressos que seriam vendidos na hora, ou seja, isso já me deu uma ideia do que me aguardava no sábado. Informação importante: acabei por decidir ir ao evento sozinha; após a desistência de um amigo, percebi que essa seria uma oportunidade interessante para fazer um outro tipo de imersão, que não apenas a virtual, neste universo.

Durante a noite de sexta-feira, véspera do evento, acompanhei pelas comunidades da rede social Facebook alguns de meus diferentes informantes combinando sua ida ao evento e onde poderiam se encontrar. Parte deles reside na Zona Oeste do Rio de Janeiro e acabam por marcar para irem juntos aos eventos utilizando o trem como melhor meio de transporte. Este encontro prévio já pode ser considerado como o início do evento, pois os jovens já iniciam a diversão durante o caminho, quando conversam, analisam seus cosplays e trocam informações pertinentes sobre interesses em comum.

Fiquei tentada em acompanhar esse percurso, pois muitos destes jovens optam por saírem de casa já com suas caracterizações feitas e realizam esse percurso trajados como os personagens escolhidos. Além de estarem vestidos com as roupas características dos personagens, eles vão pelas ruas reproduzindo gestos, falas, olhares e atitudes pertinentes. Poder presenciar esse momento de interação entre os jovens otakus com a sociedade em geral, através do uso do transporte público, seria no mínimo interessante.

Em uma conversa com uma das informantes fui avisada que eles sairiam de casa às 9h da manhã de sábado para ir ao evento. Organizei minha ida não acompanhando meu grupo de informantes, por causa da distância e da diferença de horário para que eu encontrasse com eles. Decidi então ir ao evento utilizando o mesmo meio de transporte escolhido por eles, mas realizando um percurso contrário para chegar ao local do evento: uma escola católica.

Fui de trem para o evento sabendo que, ao descer na estação correta teria de me informar sobre como chegar à escola. Ao desembarcar no local, percebi que poucas pessoas tinham descido também, no máximo 6, dentre elas um rapaz alto, vestido de calça preta e camisa branca, carregando um bastão de madeira e uma mochila com alguns broches presos. Observando esse rapaz, algo despertou minha atenção e no mesmo momento pensei que ele poderia ser um cosplay em potencial. Nada de concreto em suas roupas ou comportamento destacava sua relação com o universo otaku, mas algo ainda não muito claro chamava minha atenção e me dizia que ele estava inserido neste meio.

Busquei me aproximar para tentar compreender o que tinha despertado minha atenção e percebi que sua própria forma de agir, como o bastão que ele carregava e sua mochila com os broches, eram relacionados com animes e mangás. Neste momento entendi que eu já estava mais imersa no campo do que poderia imaginar – identificar um jovem como cosplay mesmo à distância, por seu comportamento e pequenos indícios de seu gosto por cultura japonesa, não é tão fácil.

Ainda na estação de trem cogitei me aproximar do jovem para estabelecer novo contato, mas o mesmo distanciou-se para falar no celular. Assim busquei orientações com pessoas residentes do local sobre como chegar à escola e quando percebi o jovem já tinha se aproximado e me questionou se eu estava indo ao evento, pois ele estava, mas não sabia como chegar.

Caminhamos juntos por cerca de 15 minutos até chegar e enquanto conversávamos ele me relatou que tem 22 anos, solteiro, residente da zona sul e que costuma ir aos eventos que

acontecem por lá. Estava indo neste evento sozinho e esperava encontrar os amigos que tinha feito anteriormente. Somente iniciou seus cosplays após começar a trabalhar, pois antes não tinha condições financeiras de bancar tudo que envolvia esse momento de performance. Então escolheu um personagem que se identifica e decidiu fazer; saindo direto do trabalho e levando na mochila as peças que iria usar. Pensou em ir caracterizado desde o trabalho, mas desistiu por causa do calor que estava fazendo naquele dia, com uma média de 38 graus na sombra.

Conversamos durante todo o percurso e apesar da timidez aparente do jovem, o mesmo mostrou-se muito interessado em falar sobre seu gosto pela cultura pop japonesa, jogos de videogame, animes, mangás e sua dedicação em fazer cosplays. Relatou ainda sua relação com o trabalho e o quanto gosta de investir seu salário em seus momentos de distração.

Seguimos juntos até a entrada da escola e ao chegarmos na rua principal, deparamo-nos com a seguinte cena: a entrada para o evento seria na rua lateral à escola, entrada essa que direcionava o público ao ginásio e no momento de nossa chegada, exatamente 11 horas, horário de abertura dos portões, estava formada uma fila de aproximadamente 150 jovens para comprar seus ingressos naquele momento. O rapaz informou-se sobre o início da fila para quem já possuía o ingresso e fomos orientados a subir a rua por 400 metros e então localizamos o que corresponderia ao final da fila – local que deveríamos ficar.

Chegando neste local percebi que foram formadas duas filas: uma para homens e outra para mulheres. A fila de mulheres tinha cerca de 50 jovens recebendo pulseiras de passe livre e sendo revistadas. Tais jovens mesclavam-se entre cosplays e visitantes<sup>27</sup>. No entanto, uma situação chamava a atenção: a fila para os homens tinha pelo menos 200 jovens aguardando seu momento de adentrar ao local. Quase em sua maioria os jovens estavam com seus cosplays ou então caracterizados com camisas de bandas de rock – eles formavam uma massa vestida de preto, no calor que fazia naquele momento.

Após constatar que eu deveria me dirigir à fila menor e meu mais novo informante deveria encaminhar-se para a fila maior, nos despedimos com um breve “Nos vemos lá dentro!” – informação essa que neste momento eu já não sabia se aconteceria. Direcionei-me então para a fila organizada para mulheres e aguardei cerca de 10 minutos para entrar no evento e, ainda na fila, pude localizar uma de minhas informantes que já estava dentro da escola, sentada próxima à entrada.

Ainda na sexta-feira pude acompanhar pelo Facebook que o grupo de jovens com os quais eu estaria durante o evento, escolheu caracterizar-se de forma mais simples, ou não utilizar nenhuma caracterização cosplay por causa do calor que estava fazendo. De forma mais concreta, apenas as jovens optaram por continuar com os cosplays que haviam definido para utilizar no sábado.

Ao ser liberada na entrada, direcionei-me à minha informante Arlequina e percebi que sua escolha de cosplay para o sábado era, no mínimo, curiosa e atrativa. Ela escolheu vestir-se como uma personagem feminina que usa short verde, blusa regata branca e o cabelo rosa. No entanto, ela optou por acrescentar um detalhe: passar uma tinta vermelha que imitava sangue por todo o corpo. Essa é uma característica que destaca o lado maléfico da personagem escolhida por ela. Chamou minha atenção que grande parte dos demais cosplays que chegavam, aproximavam-se para falar com ela e elogiar a ideia do cosplay “fresco e criativo”.

Neste momento decidi observar quais tinham sido as opções de cosplay feitas pelos jovens para este primeiro dia de evento e pude constatar que a maioria dos homens escolheu caracterizações simples, com camisas pretas com estampas de bandas de rock ou animes, calças jeans, bonés, tênis, bandanas e os mais diversos acessórios como pulseiras de correntes e braceletes metálicos.

<sup>27</sup>

Termo nativo para quem apenas vai passear no evento.

No entanto, mesmo com a temperatura muito alta que fazia no dia, as jovens estavam devidamente caracterizadas como alguns personagens de anime, como Lolitas Góticas<sup>28</sup>, personagens de videogame e personagens medievais; não excluindo perucas muito coloridas, maquiagens chamativas, vestidos longos de época, bichinhos de pelúcia como acessórios e lentes de contato de todos os tipos.

Esta então era a cena de entrada do evento: muitos jovens, todos com algum tipo de roupa ou acessório característico que os interligava numa trama ainda frágil em minha análise, mas já perceptível – era fácil perceber que algum movimento acontecia entre aqueles jovens, que os unia em seus interesses, gostos, afinidades e comportamentos em um ambiente planejado para essa interação social.

Enquanto decidia qual seria a primeira atividade que acompanharia, comecei a conversar com a Arlequina e pude obter algumas informações interessantes. Ela me disse que estava ali aguardando sua amiga, seu irmão, seu namorado e um amigo que estavam na fila de entrada. Perguntei a ela se poderia acompanhá-los durante todo o evento e ela concordou sem problemas. Começamos então uma conversa sobre os cosplays que estavam presentes e ela me relatou que iria neste sábado com o cosplay que tinha feito, um personagem de monstro de um videogame, mas acabou escolhendo outro porque o namorado não queria estar ao lado de uma menina com cosplay masculino.

Arlequina também me informou que tem muita vontade de montar um grupo de cosplay e me convidou para participar e, numa tentativa de convencimento, primeiro me perguntou como andava meu trabalho e quanto tempo eu teria para pesquisar os eventos. Quando informei que ainda teria um ano pela frente, ela mostrou-se muito feliz e me contou sua experiência: primeiro ela participou dos eventos como visitante e logo na terceira participação ela decidiu fazer seu primeiro cosplay.

Segundo seu relato, o sentimento e a emoção que envolve fazer o cosplay não tem como ser descrito, somente vivido. Assim, ela acredita que as pessoas deveriam fazer seus cosplays preferidos e vivenciar esse momento. A partir daí enveredamos por uma conversa e ela se colocou à disposição em ajudar a fazer um cosplay para mim e, caso eu concordasse, poderíamos fazer uma apresentação num próximo evento importante.

Tendo este convite em mãos transitei por mais algum tempo entre as atividades do evento e buscando refletir sobre como isso poderia influenciar em meu trabalho não percebi o passar das horas. Em determinado momento me dei conta de que os jovens estavam retornando ao ginásio principal muito animados.

Escolhi então retornar ao ginásio para verificar o que estava acontecendo e me deparei com a atividade de maior destaque: o desfile cosplay. Nesta hora, acontecem as apresentações dos jovens que desfilaram durante todo o evento caracterizados e os mesmos são julgados e podem ganhar prêmios. Durante a competição todo o público vibra com as representações de cenas de filmes, jogos, desenhos e com a criatividade dos competidores.

A atividade é dividida em três momentos: o desfile de cosplay quando os jovens, devidamente caracterizados, têm suas roupas julgadas quando caminham por uma passarela ao som de gritos de viva e expressões de seus respectivos personagens; o segundo momento corresponde à apresentação individual ou em grupo de cenas específicas de jogos, filmes ou desenhos, quando o áudio original pode ser ouvido ao fundo e os participantes revivem a cena escolhida.

Este é um momento também de muita interação do público, que repete as falas junto com os cosplays e demonstram suas aprovações com aplausos. Uma das cenas que mais mobilizou a plateia foi a representação de dois jovens da cena de luta do filme Karate Kid,

---

<sup>28</sup> Tipo de moda urbana japonesa onde as jovens caracterizam-se com roupas de época e misturam elementos da moda gótica lembrando assim bonecas de porcelana com acessórios punk e/ou rock.

onde os personagens centrais Daniel Larusso e Johnny Lawrence lutam o momento final do campeonato de karate e o personagem Daniel Larusso ganha a luta mesmo com a perna quebrada. Quando os jovens apresentaram essa cena na competição, houve uma vibração intensa de alegria por parte do público.

Já a última etapa surge como a mais criativa: um grupo escolhe uma cena qualquer e tem a liberdade de criar sua apresentação de forma divertida. Um exemplo que levou o público a momentos de muitas gargalhadas e aplausos foi quando um grupo de quatro jovens do sexo masculino escolheu as *Princesas Disney* e fizeram uma paródia da cena dos *Três Porquinhos* quando o *Lobo Mau* tenta soprar a casa até cair. Três jovens caracterizaram-se como *Ariel*, *Branca de Neve* e *Alice* e um deles era o *Lobo Mau* e durante os 5 minutos de apresentação, diversas piadas foram feitas e seus gestos e atitudes levaram o público ao êxtase.

Assisti as apresentações e guardei a última atividade do dia que era um show de J-POP (banda de música pop japonesa) com um cantor muito conhecido pelos jovens e que recentemente teve destaque na mídia. No início, os jovens estavam mais quietos e tímidos, mas quando o cantor informou que as próximas músicas eram dos animes e jogos de videogame, isso trouxe para o ginásio todos os jovens que ainda estavam no evento e todos vibraram e cantaram junto suas melodias preferidas dos animes. Todos muito empolgados e aproveitando o show de forma muito semelhante a um show de rock.

O mesmo durou cerca de 50 minutos e 10 músicas foram apresentadas. Ao final, o músico despediu-se e informou que no dia seguinte teria outra apresentação musical com uma banda, o que fez com que todos os jovens se animassem novamente. Assim, tinha chegado o momento de ir embora, pois o evento havia terminado, após 8 horas de programação. Neste momento de saída pude acompanhar parte da repercussão que esses jovens provocam na sociedade ao caminharem pelas ruas caracterizados como personagens ou apenas com acessórios.

No lugar de pesquisadora visitante observei mais atentamente, até pela discrição de meu lugar com relação ao grupo social, e ficou clara a surpresa e inquietação das pessoas quando presenciam esse grupo em ônibus ou apenas andando pelas ruas. As pessoas não compreendem o que significa e ironizam, ou então ficam extremamente sérias quando os jovens passam brincando entre si e rindo alto.

Foi nesta experiência etnográfica norteada por diferentes autores que me percebi instigada a tentar compreender não apenas quem são estes jovens otakus e onde podemos localizá-los em suas rotinas diárias. Através de seus diálogos e interações sociais tornou-se de fácil percepção que as convenções revelam-se como um dos pontos mais importantes para os otakus e será a partir delas que identificaremos o perfil ritualístico, simbólico e performático deste grupo social. Eventos e reuniões associadas ao fenômeno otaku nos possibilita discutir como estes grupos se estruturam baseados nestes encontros e como se torna possível uma etnografia frente a esse cenário tão particular e estimulador.

## 2.1 Alma<sup>29</sup>,/Mania<sup>30</sup>/Vida<sup>31</sup>: multiplicidade dos eventos otakus



32

Retomando uma definição inicial, nos permitimos dizer que os jovens otakus “compartilham gestos, palavras, imagens, gostos relacionados com a cultura pop japonesa” (WINTERSTEIN, 2011, p.145); e esse grupo social, quando observado mais de perto, apresenta comportamentos, ações e atitudes que podem ser reconhecidos e identificados em suas relações no campo.

Mas como se constitui exatamente uma etnografia deste campo? O que compõe estes eventos tão frequentados pelos jovens e tão aguardados por eles durante todo o ano? Tais eventos podem ser compreendidos como o momento auge, quando os jovens poderão expressar sua relação com uma cultura apreciada por eles. É nesse momento que eles podem debater sobre os mangás, assistir episódios dos animes em grupo e torcer por seus personagens favoritos, jogar lançamentos de vídeo game competindo entre si e realizar suas performances cosplays nos desfiles e também durante todo o evento.

Entretanto essa explicação inicial pode transmitir uma ideia de evento enquanto atividades são realizadas isoladamente, com grupos específicos em cada uma delas por um período definido, enfim, algo simples e fácil de etnografar. Tal visão não poderia ser mais diferente da realidade e cabe um relato de uma das minhas inserções ao campo.

<sup>29</sup> ‘Alma Otaku’ – comunidade aberta criada na rede social Facebook: [https://www.facebook.com/AlmaOtakuEx?fref=pb&hc\\_location=profile\\_browser](https://www.facebook.com/AlmaOtakuEx?fref=pb&hc_location=profile_browser)

<sup>30</sup> ‘Otaku mania’ – comunidade aberta criada na rede social Facebook: [https://www.facebook.com/Otakus.Mania?fref=pb&hc\\_location=profile\\_browser](https://www.facebook.com/Otakus.Mania?fref=pb&hc_location=profile_browser)

<sup>31</sup> ‘Otakus’s Life’ – comunidade aberta criada na rede social Facebook: [https://www.facebook.com/otakuiifee?fref=pb&hc\\_location=profile\\_browser](https://www.facebook.com/otakuiifee?fref=pb&hc_location=profile_browser)

<sup>32</sup> Imagem utilizada como divulgação do evento Anime Family realizado em julho de 2013 e descrito durante o capítulo – Imagem de Domínio Público

Para que tal relato possa ser melhor compreendido e o aspecto multireferencial do ritual ser mais facilmente identificado, é interessante caminhar com a visão de Machado (2006) que nos traz algumas reflexões sobre os conceitos de Turner (apud MACHADO, 2006). A autora nos apresenta uma ideia inicial do modo “subjuntivo” dos eventos, quando declara que

assim como o tempo subjuntivo de um verbo é usado para expressar suposições, desejos, hipóteses ou possibilidades – e não para postular fatos atuais – também o fenômeno liminar (tal como Turner compreende a performance) dissolve todos os sistemas factuais e do senso comum em seus componentes e “joga” com eles de formas nunca encontradas na natureza ou nos costumes, ao menos no nível da percepção direta. (MACHADO, 2006, p.18)

Esta passagem nos auxilia a refletir sobre os diversos meios e formas que um evento ou convenção otaku se organiza e, durante seu acontecimento, tudo que ele se propõe a ofertar aos jovens. Será através do relato a seguir que poderemos compreender os “ambientes onde desenvolvem-se os valores que sustentam, disseminam e renovam” (Machado, 2006, p.25) o universo otaku.

Em um dia de verão, no mês de dezembro, no Rio de Janeiro, fui informada de que aconteceria um evento organizado pelos jovens cosplays e decidi participar, afinal era o momento de etnografar os otakus cosplays em seu ambiente “natural”.

Tinha feito contato com uma de minhas informantes e combinado de nos encontrarmos na entrada da escola (local do evento), espaço muitas vezes utilizado pelos jovens para tais encontros e, quando lá cheguei pude localizá-la e ao seu grupo com facilidade. Assim que o grupo completo reuniu-se na entrada do evento, decidimos começar nossa peregrinação por todas as atividades disponíveis ao público.

Dirigimo-nos ao pátio principal da escola e lá aconteciam as competições de videogame, foi quando pude perceber que a presença era majoritariamente masculina neste espaço. Em cada sala tinha uma lista de inscrição para as competições e acabei por encontrar apenas 2 meninas interagindo neste subgrupo que se formou no evento.

Na parte externa às competições de videogame podiam ser encontrados os estandes de vendas de mangás, camisetas e bebidas. Um detalhe interessante é o fato de encontrarmos um número alto de jovens consumindo Muppy que é uma bebida a base de leite de soja com sabores diversos como maçã, abacaxi, uva, morango e pêssego. Existe uma compreensão entre os otakus de que tal bebida seria muito consumida no Japão e aqui então ela é identificada como ‘a bebida dos otakus’, principalmente nos eventos de cosplay. (Vide Anexo B)

Isso faz com que os eventos no Brasil também tenham estandes comumente lotados com jovens consumindo Muppy como sua bebida preferida. Esta área estava lotada, com filas enormes para a escolha dos mangás e das estampas das camisetas. Muitas jovens estavam nesta parte do evento mas em sua grande maioria acompanhadas por amigos ou namorados.

Outra área bastante lotada era a designada para alimentação, que possuía diversos quiosques com sanduiches, pizzas, pasteis e churrasco, mas o que recebia maior atenção, inclusive a minha, era o quiosque de comida japonesa. Quando tantos jovens reunidos em um evento escolhem comida japonesa ao invés de lanches rápidos encontrados com mais facilidade no dia a dia, essa é uma situação no mínimo marcante.

Neste primeiro ambiente ficamos durante um tempo enquanto o evento começava, pois meus informantes esperavam encontrar outros amigos cosplays. Pude acompanhar esse

momento de chegada e perceber que os jovens escolhem esses eventos para conversar, encontrar amigos que não veem com frequência e se divertir. Após esse momento inicial, decidi caminhar e conhecer as demais atividades do evento e me encaminhei ao segundo espaço organizado na escola: uma quadra de basquete coberta onde foram montados 20 stands para a venda de camisetas, bolsas, almofadas, pulseiras, brincos, bichos de pelúcia, roupas e acessórios de cosplay.



**Figura 14:** Stand principal de venda de mangás Acervo Particular: Narcisa Melo – 2012

Ao sair do local direcionado para compras, estrategicamente organizado no meio do evento, que obrigatoriamente todos precisariam passar para chegar a outras atividades, decidi acompanhar o que ocorria no ginásio principal da escola – local das atividades mais importantes. Para este espaço foram designadas as apresentações de cosplays, os desfiles e duas palestras.

Inicialmente as palestras estavam mais vazias, mas com o tempo ficou claro o interesse dos jovens no que estava sendo apresentado: bastidores de como criar vídeos de sátira para sites na internet. Quando a palestra chegou ao final, formou-se uma fila de aproximadamente 100 jovens com senhas aguardando fotos e autógrafos dos palestrantes e, naquele momento me questionei sobre o quanto os jovens de fato se interessam pelo universo tecnológico.

Remeti minhas lembranças à Pereira (2010, p.9 - 26) e sua discussão sobre a relação ‘jovens e lan house’ e pude compreender que uma das juventudes que localizamos como existente na cidade (juventude urbana) possui como uma de suas principais características uma relação profunda com a tecnologia; relação esta que se mostra como atrativa e se faz presente nos estabelecimentos de vínculos entre os jovens.

A partir deste momento percebemos que, todo o diálogo e interação vividos pelos jovens no campo virtual, são experimentados de maneira mais prática durante o evento. As

atividades desenvolvidas proporcionarão aos jovens os mais diversos estímulos e este ritual otaku se revelará enquanto imerso em referenciais. Como nos diz Machado (2006)

na análise de Turner, a performance opera “como se” atualizasse ou antecipasse construções do real “ainda” não realizadas. Nesta mesma direção é possível afirmar que o “como se” atualiza-se na realidade virtual (...) “como se” uma outra realidade se configurasse: o que é ao mesmo tempo absolutamente real e irreal. (MACHADO, 2006, p.67)

Será este “como se”, definido por Turner (apud MACHADO, 2006), que poderá ser identificado nos eventos através dos mais diversos meios. A experiência das palestras e do contato com o universo virtual é uma forma que o jovem encontra de vivenciar e compartilhar, também no universo físico, seus interesses.

É importante ressaltar que todas as atividades propostas para o evento, como as descritas brevemente acima, iniciam-se ao mesmo tempo e a escolha sobre o que assistir e acompanhar implica em abrir mão de presenciar os demais eventos definidos para o dia. Esse momento de escolha em meu campo tornou-se muito difícil por saber que ao focar minha atenção em determinada atividade, outra que estava acontecendo concomitantemente ficaria de fora de meu relato.

Esse perfil múltiplo do evento, muitas vezes nos confunde e nutrimos a falsa esperança de etnografar tudo o que acontece, mas a estadia frequente no campo nos mostra a impossibilidade de tal atitude. Não apenas este evento isolado que detalhei acima se organiza de tal forma. Parece ser unânime nas organizações dos eventos cosplays essa característica: as mais diversas atividades são iniciadas assim que o local do evento abre as portas.

Ao adentrar tal local pela primeira vez somos tomados de grande surpresa com este cenário e colocações como “*É impossível etnografar isso tudo!*”, “*Esse campo não tem a menor lógica, com tudo acontecendo ao mesmo tempo.*” e “*Isso tudo parece uma grande confusão e não um evento!*” são frases constantes que ouvi dos pesquisadores que quiseram conhecer o campo. No entanto, também foi compartilhado por todos o sentimento de calma e lógica que se destaca após algum tempo caminhando pelo evento. Tal lógica ocorre porque conseguimos então identificar alguns comportamentos, atitudes e ações que são também investigadas nos mais diversos campos da antropologia como performance, gênero e a ideia de jogo.

Estas categorias compõem o ritual reproduzido nos eventos e serão o uso da linguagem e de outros meios de comunicação não-verbal que servirão de base para este contexto. Como nos diz Machado (2006) será a reunião entre atividades e performances que construirão cada ritual, trazendo à tona os diversos referenciais e aspectos sensoriais que os inunda.

## 2.2 Fazer magia criando “otakus”: performance e símbolos em um ritual cosplay



Figura 15: Capa de uma comunidade na rede social Facebook - - Imagem de Domínio Público

Para analisar os eventos de grupos otaku proponho uma discussão dos conceitos de ritual e performance, centrais à teoria antropológica. Ganham destaque as categorias ritual (enquanto resultado de diversos aspectos relacionados), símbolos (inúmeros itens que compõem o ritual) e performance (ações e atitudes envolvidas no processo) e o possível encontro ou reconhecimento das mesmas nos eventos de cosplays.

Com o objetivo de apresentar tais conceitos, não apenas presentes no campo, mas referenciados por autores renomados nas Ciências Sociais, buscou-se então fundamentar nas teorias apresentadas por Émile Durkheim, Claude Lévi-Strauss e Victor Turner, a fim de compreender as categorias apresentadas acima. Já como forma de contextualizar o campo, são descritas situações como a postura e reação de uma jovem presente em uma convenção específica de seu grupo social, momento em que seu comportamento pode ser lido como imerso em símbolos (roupas, peruca, acessórios) e o momento de sua performance (quando é solicitado o registro fotográfico ou no momento das apresentações).

Émile Durkheim nos apresenta a sociedade formada a partir de fatos que são exclusivamente sociais, e determinadas crenças, práticas ou tendências assumidas pelo grupo acabariam por delimitar tais fatos identificados enquanto sociais. Já as representações coletivas e os valores surgiriam como formas de expressão dos fatos sociais: a primeira pode ser explicada sendo a maneira como uma sociedade se percebe e se representa através de mitos, lendas, religião e crenças e o segundo seriam os valores que uma sociedade apresenta frente aos fatos sociais determinantes de comportamentos.

Em 1915, Durkheim escreve então um de seus trabalhos mais relevantes intitulado ‘*As formas elementares de vida religiosa*’. O autor voltou seu interesse em busca da compreensão sobre a religião e as categorias fundamentais do indivíduo, onde as noções de tempo, espaço, número, causa, personalidade e substância se faziam presentes. Seria no âmbito dessas relações que surgiria a base do pensamento religioso, expresso por conceitos e símbolos.

Na busca por uma melhor compreensão a respeito do caráter religioso da sociedade, o autor busca entender a importância dos ritos neste processo, afirmando que serão eles que possibilitarão o indivíduo sentir-se mais atuante em sua vida. Assim, no ‘*Livro Terceiro*’ de ‘*As formas elementares de vida religiosa*’, encontramos um intenso e relevante debate a respeito dos diversos tipos de rituais que podem ser identificados na sociedade primitiva: cada rito irá apresentar seus aspectos positivo e negativo, lembrando que ambos somente existem em concordância e dependência um do outro.

Os ritos e as crenças possuem um caráter reprodutivo e sua recriação constante

relaciona-se com a sociedade. Todos estes sistemas devem ter determinadas representações fundamentais e atitudes rituais, que mesmo sendo diferentes, irão assemelhar-se em significado.

Esses elementos serão o demonstrativo de eternidade e humanidade na religião, quando todo e qualquer ritual, por mais bárbaro que seja, representa alguma necessidade do indivíduo. Assim, expressões apresentadas no texto ainda de maneira sutil, como simbolismo e estrutura mostram sua relação direta com a construção básica da religião e seu caráter social, revelando desta forma a importância de serem estudadas.

Será na sua última obra desenvolvida com o foco na religião, que Durkheim e seu lugar na sociologia irão influenciar os futuros autores, inclusive na antropologia. O debate acerca das representações coletivas gerou novos entendimentos a respeito dos símbolos presentes na vida social e tais símbolos surgiram de construções sociais. A definição de ritual também mostra-se como relevante neste campo, quando o sentido “mágico” do mesmo demonstra a complexidade do processo. Será a partir de tal complexidade que antropólogos como Lévi-Strauss irão se basear no desenvolvimento de suas pesquisas.

Uma forma de pensar tal definição de ritual nos é possível através de um evento otaku: um grupo de informantes acompanhado por mim se propôs a organizar um piquenique mensal em um grande parque florestal no Rio de Janeiro. Busquei vivenciar junto deles esta experiência “mágica” (Durkheim, 1915) e encontrei algumas questões que chamavam a atenção.

Tal encontro possui um grupo de líderes que se responsabilizam em convidar os integrantes que consideram significativos para estar no dia e repassar as regras que deverão ser seguidas para que tudo aconteça da “maneira correta e divertida para todos” (expressão utilizada por um dos líderes).

Dentre as regras duas ganham destaque: todos os participantes precisam colaborar com os alimentos que serão consumidos durante o evento e nenhum dos participantes poderá consumir qualquer bebida alcoólica. Quando questionada sobre estas regras, uma das líderes me respondeu que o encontro tem por objetivo reunir os jovens otakus para um momento de diversão, interação e brincadeiras; além do lanche coletivo. Segundo ela, não seria justo que alguns levassem suas colaborações alimentares e outros não; afinal ali todos são iguais. Com relação à bebida alcoólica ela foi ainda mais taxativa: “aqui não é o lugar nem o momento para isso! Quem quiser beber pode aproveitar outro tipo de reunião. Não a nossa!”

Munida de tais declarações pude observar que os jovens que chegavam para a reunião eram, mesmo que de forma descontraída, revistados e cobrados de seus lanches. Todos os líderes do grupo, de alguma forma, mantinham as rédeas da situação e durante todo o dia os participantes cumpriam as regras, aparentemente sem se incomodar.

Estes encontros mostravam-se como tão significativos para os jovens que, em alguns meses, mesmo com dias chuvosos, eles continuaram se reunindo. Arrisco uma afirmação a respeito destes piqueniques – os mesmos nos remetem aos pensamentos de Durkheim (1915) e podem ser entendidos como uma ação ritual que reúne diversos simbolismos e a “mágica” do evento não perde seu lugar; e serão os líderes deste grupo que ganharão destaque e serão vistos como exemplos para os demais jovens.

A partir das propostas apresentadas por Émile Durkheim, vários estudiosos elaboraram seus trabalhos, utilizando como base essa teoria a respeito da sociedade e das principais características presentes em seu contexto, visando sempre uma melhor compreensão da mesma. Vale lembrar que Émile Durkheim desenvolveu seus estudos dentro da sociologia e da visão funcionalista da sociedade; mas foi sua busca por entender o processo referente às categorias gerais do pensamento que provocou a aproximação dos estruturalistas e o desenvolvimento de suas concepções referentes ao campo simbólico e estruturas universais presentes na sociedade. Dentre eles, encontramos Claude Lévi-Strauss, que buscou durante

sua vida entender como se construíam as relações sociais através do olhar estruturalista.

O estruturalismo pode ser compreendido como uma busca por trazer à tona uma primeira estrutura básica da relação humana para assim tentar entender sua lógica e, num segundo momento, buscar entender qual seria a regra universal para essa lógica estrutural. Ou seja, para o autor, existem estruturas universais que irão comandar o pensamento e a vida social, onde o papel da cultura mostra-se como essencial neste processo.

Durante seus estudos diversos conceitos foram destacados por Lévi-Strauss como sendo importantes para a compreensão das estruturas e das relações sociais. Dentre elas, o simbolismo ganha destaque no livro intitulado '*O suplício do Papai Noel*' (2008) quando, em seu desenvolvimento, o autor expõe a relação conflituosa da igreja católica na França com a figura de Papai Noel.

Quando o autor expõe que “nos ritos natalinos, estamos diante não só de vestígios históricos, mas também de formas de pensamento e comportamento que derivam das condições mais gerais da vida” (LÉVI-STRAUSS, 2008, p. 33), percebemos que esta ‘figura lendária’ estaria diretamente relacionada com diferentes mitos e para o núcleo religioso acabaria por simbolizar todo um contexto que iria de encontro ao seu posicionamento. Ou seja, no decorrer desta obra entendemos que as estruturas universais estão presentes nas mais variadas expressões ritualísticas da sociedade e os símbolos são fortes marcadores para uma melhor compreensão dessa relação.

Refletindo a respeito das possíveis nuances que envolvem o conceito de simbolismo, revela-se outro conceito importante na obra de Lévi-Strauss: a eficácia simbólica. No livro “*Antropologia Estrutural*” ele exemplifica sua atuação através da magia e do papel desempenhado pelo xamã:

não há, pois, razão de duvidar da eficácia de certas práticas mágicas. Mas, vê-se, ao mesmo tempo, que a eficácia da magia implica na crença da magia, e que esta se apresenta sob três aspectos complementares: existe, inicialmente, a crença do feiticeiro na eficácia de suas técnicas; em seguida, a crença do doente que ele cura, ou da vítima que ele persegue, no poder do próprio feiticeiro; finalmente, a confiança e as exigências da opinião coletiva, que formam à cada instante uma espécie de campo de gravitação no seio do qual se definem e se situam as relações entre o feiticeiro e aqueles que ele enfeitiça. (LÉVI-STRAUSS, 2003, p.194)

Ou seja, toda e qualquer conduta pode estar imersa em uma eficácia simbólica que será reconhecida tanto por quem pratica, quanto por quem recebe e pela sociedade onde ambos estão inseridos. Essa eficácia simbólica permite ao indivíduo estabelecer explicações, sentidos, significados para as situações vivenciadas por ele, sejam elas em cultos ou ritos.

Assim, torna-se de fácil compreensão a relação estabelecida pelos conceitos propostos por Claude Lévi-Strauss nas obras apresentadas: toda e qualquer sociedade teria em sua base, estruturas universais, que mapeariam suas experiências, comportamentos e formas de entender seu dia a dia. Questões como ritos e mitos somente poderiam ser entendidas nas recriações feitas nas diferentes culturas e suas fontes estariam presentes no coletivo onde a presença da eficácia simbólica mostra-se como essencial para lidar com os mesmos. O mito seria uma forma de linguagem, repleta de simbolismo e significado, imersa em eficácia simbólica, maneira como as relações humanas se estruturam e continuam se estabelecendo. (LÉVI-STRAUSS, 2003, p.237-265)

Tais autores e conceitos até então apresentados no texto serviram de base para diversos autores desenvolverem suas pesquisas a fim de confirmar ou questionar teorias a

respeito da sociedade e de seus rituais. Um dos que recebeu grande destaque foi Victor Turner que em seu livro *“Floresta de símbolos”* (2007) buscou compreender se tais conceitos surgiriam nos mais diferentes aspectos dos rituais Ndembu.

No decorrer dos estudos a respeito da teoria proposta por Turner (2007), é possível identificar logo de início a utilização da categoria ritual como algo de grande relevância para os Ndembu, podendo ser esta identificada em diversos momentos nesta sociedade. Para um melhor entendimento de tal categoria Turner definiu ritual como *“o comportamento formal prescrito para ocasiões não devotadas à rotina tecnológica, tendo como referência a crença em seres ou poderes místicos”*. (2007, p.49)

Para esta discussão a respeito da categoria ritual, é necessário dar um passo atrás e buscar compreender quais os aspectos estão presentes e dão forma ao ritual, e, segundo o autor, estes seriam os símbolos que se apresentam como *“a menor unidade do ritual que ainda mantém as propriedades específicas do comportamento ritual; é a unidade última de estrutura específica em um contexto ritual.”* (2007, p.49) A partir destas definições, entendemos que os símbolos mostram-se como essenciais para a existência do ritual e das mais diferentes atividades, gestos, relações e eventos traduzem o símbolo como algo que vincula fatos e pensamentos.

O autor, no decorrer de seu texto, evidencia o símbolo ritual como fator de ação social ligado a interesses, propósitos, fins e meios, mantendo seu perfil dinâmico. Ele defende a ideia de que os símbolos rituais e as estruturas de uma sociedade

podem ser deduzidas de três tipos de dados: (1) forma externa e características observáveis; (2) interpretações dadas por especialistas e leigos; (3) contextos significativos amplamente elaborados pelo antropólogo. (TURNER, 2007, p.50)

Ou seja, as estruturas presentes em determinado grupo podem ser percebidas através das características dinâmicas apresentadas pelos símbolos rituais e sua compreensão poderá acontecer por meio da interpretação dos contextos rituais. Os participantes apresentam uma interpretação de cada ritual que acontece em sua sociedade e caberá ao pesquisador ser capaz de perceber possíveis significados, comportamentos e relações ali existentes, compreendendo assim as partes de um sistema total.

Ainda no desenvolvimento de seus estudos, Turner (2007) compreendeu que os símbolos rituais estão diretamente relacionados com a emoção e que o comportamento demonstrado durante o ritual toma forma pela performance. Estas situações reúnem pessoas enquanto personalidades sociais, nos possibilitando o acesso à estrutura simbólica do ritual.

Com o passar do tempo, tais símbolos vêm a absorver no seu conjunto de significados a maior parte dos aspectos fundamentais da vida social humana, de tal modo que, num certo sentido, chegam a representar a própria *“sociedade humana”*. (TURNER, 2007, p.77)

Isso significa que um mesmo símbolo possui multivocalidade, podendo vir a representar diferentes significados de acordo com a performance ritual. A performance surge então como forma de expressão que une símbolos e nos possibilita ter acesso à emoções, ações e pensamentos.

Cabe aqui uma explicação breve a respeito dos tipos de símbolos existentes e a divisão

se faz presente de acordo com seu significado no ritual. Temos os símbolos dominantes, que se apresentam nos mais diferentes contextos ritualísticos e sua presença marcante demonstra a consistência de seu significado. Já os símbolos instrumentais estão relacionados com ação social e acabam por obter significado de acordo com o contexto em que estão inseridos. Afirmamos que os símbolos dominantes possuem significados mais fixos, já os símbolos instrumentais se adaptam ao contexto em que estão sendo acionados.

Todas as contradições da vida social humana, entre normas e pulsões, entre diferentes pulsões e entre diferentes normas, entre sociedade e indivíduo, e entre os grupos, são condenadas e unificadas em uma só representação, a dos símbolos dominantes. (TURNER, 2007, p.77)

Uma forma mais objetiva de se definir os símbolos seria pela sua ligação com as ações sociais, onde o contexto em que o ritual está inserido torna-se figura central. Devemos assim compreender quais os objetivos do ritual e se o mesmo está ligado a crises humanas, fenômenos naturais ou tecnológicos e as relações sociais, para então compreender o real significado do símbolo.

Alguns outros conceitos também são apresentados por Turner (2007) nos capítulos seguintes de seu livro e merece destaque a ideia de liminaridade nos rituais de passagem. Todo grupo social apresenta determinados estados (condição fixa) relacionados à posição, categoria, condição emocional, idade, condição mental e física, entre outros, todos relacionados com condições culturalmente reconhecidas. Tais características estão diretamente relacionadas com os períodos liminares dos ritos de passagem, quando, para o autor “*o sujeito submetido ao ritual de passagem fica, no decorrer do período liminar, estruturalmente ou mesmo fisicamente, invisível.*” (2007, p.139)

Em seu texto intitulado ‘*Floresta de símbolos*’ (2007), Turner nos mostra seu entendimento a respeito dos rituais enquanto possíveis fatores de coesão imersos em significados simbólicos, com o potencial transformador. Em seus estudos, conceitos como drama social e liminaridade são entendidos como ritos que promovem a integração da sociedade através de um processo de dúvidas, incertezas e crises.

O drama social seria a base para a organização social e o estabelecimento de seus valores. Dessa forma os símbolos e os rituais podem ser compreendidos como maneiras de se perceber os valores e tensões presentes em uma sociedade, onde os mesmos somente serão melhor compreendidos pela performance realizada pelos integrantes de tal sociedade. Vale lembrar que o conceito de performance está diretamente relacionado com a experiência subjetiva dos envolvidos no ritual e a mesma somente acontecerá a partir da união entre os símbolos.

Essa abordagem focada em uma ação social nos mostra a importância das situações vividas em sociedade para se compreender o simbolismo ritual. Nos estudos sobre a sociedade Ndembu é que Victor Turner formulará que os rituais são formas de expressão de sentimentos, e que suas vontades, interesses e propósitos fundamentariam o simbolismo. Tal simbolismo nos remete novamente à formulação teórica apresentada por Émile Durkheim, que foi o pioneiro nos estudos a respeito das análises simbólicas e rituais. As mesmas podem ser encontradas não apenas nas sociedades primitivas mas também

às sociedades modernas com seus cultos à bandeira, à revolução, às festas de Estado, (...) onde, por exemplo, a bandeira representa algo abstrato, o país, a sociedade, e transforma-se em objeto de sentimento e de ação (...) no interior das sociedades modernas (ORTIZ, 1989, p. 18).

Através da breve contextualização dos conceitos destacados inicialmente, cabe agora uma formulação de meu objeto de pesquisa e sua possível relação com os mesmos. Tal grupo caracteriza-se por uma grande maioria de participantes jovens que desenvolveram uma ‘cultura’ própria ao grupo social. Para entender melhor essa ideia, utilizamos Geertz, no texto ‘*A Religião como Sistema Cultural*’ (2008), quando ele nos apresenta seu entendimento sobre o conceito de cultura que

não possui referentes múltiplos nem qualquer ambiguidade fora do comum, (...) denota um padrão de significados transmitidos historicamente, incorporado em símbolos, um sistema de concepções herdadas expressas em formas simbólicas por meio das quais os homens comunicam, perpetuam e desenvolvem seu conhecimento e suas atividades em relação à vida. (GEERTZ, 2008, p.103)

Um exemplo desta realidade são os jovens que incorporam para suas vidas hábitos alimentares e estéticos encontrados neste universo pop japonês, como também passam a vestir-se com roupas e acessórios dos animes e mangás e modificam sua alimentação e o local onde moram adaptando ao que entendem como pertencente a este universo.



Podemos dizer ainda com base nos estudos do autor, que esse grupo social vive um *ethos* que nos mostra um estilo de vida “adaptado ao estado de coisas atual que a visão de mundo descreve”. Os otakus conseguiriam ter uma visão de mundo apresentada como “uma imagem de um estado de coisas verdadeiro, especialmente bem arrumado para acomodar tal tipo de vida.” (GEERTZ, 2008, p.104)

Como já apresentado anteriormente, parte significativa desta pesquisa se deu através das redes sociais, dentre elas o *Facebook*. Os jovens aqui analisados utilizam este espaço

---

<sup>33</sup> Banheiro de uma jovem otaku com as paredes caracterizadas como o videogame Mario Bros. A jovem também informou que seu quarto e a sala da residência possuem caracterizações com referências ao mesmo jogo – Acervo Particular: Narcisa Melo – 2013

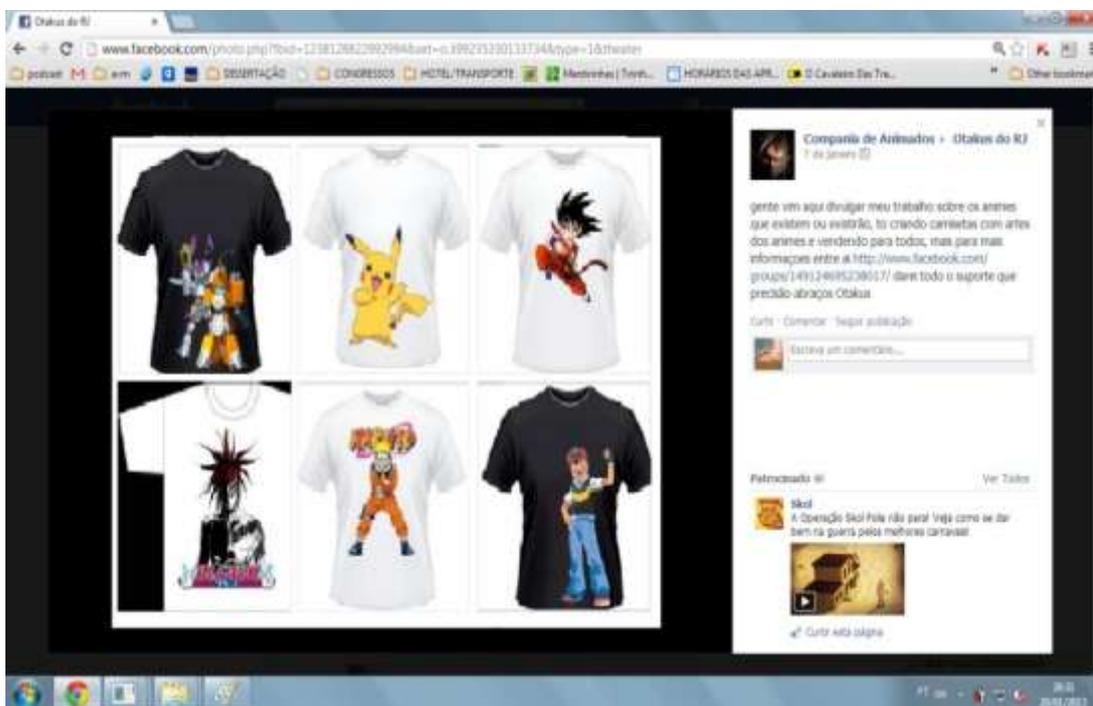
como forma de interação social e lá encontramos inúmeras comunidades relacionadas aos interesses do grupo, como também aos eventos e convenções que ocorrem o ano inteiro.

Neste espaço virtual identificamos também que os jovens conversam, trocam informações sobre música, comida, anime, mangás e produção de cosplays. Este último item nos remete ao envolvimento dos jovens na realização de performances de personagens presentes neste universo, onde todo o processo de escolha de personagem, decisão sobre materiais e confecção da roupa e acessórios, como também a etapa final da caracterização podem ser encontrados compartilhados no espaço virtual.

Os jovens otakus estabelecem uma relação direta em seu cotidiano com esse espaço e o mesmo aparece como um dos pontos centrais em suas vidas. Um exemplo surge quando encontramos alguns jovens que tem seus estudos e trabalhos mas passam grande parte de seus dias compartilhando informações, fotos, desenhos e reproduzindo diálogos típicos dos animes através do Facebook. Todo esse conteúdo faz sentido na vida dos otakus e cada uma destas ações está repleta de significados.

Compreendemos então que este é um meio onde a eficácia simbólica de Lévi-Strauss pode ser encontrada; assim como a ideia de bens simbólicos apresentada por Gomes. A autora, em seu texto *'A Era das Catedrais'* (2011), nos lembra que no espaço religioso se estabelece uma relação entre os indivíduos e os produtos destinados para consumo.

Este mesmo movimento pode ser entendido no meio otaku quando encontramos nas comunidades do *Facebook* a divulgação de roupas, acessórios, jogos, revistas e filmes; todos direcionados ao consumo deste jovem. Os mesmos objetos cheios de significados e reconhecidos como bens simbólicos também ganham grande destaque nas convenções e eventos; geralmente uma área é reservada para os estandes e torna-se perceptível a aglomeração e filas em busca de itens que já são ali mesmo utilizados.



**Figura 16:** Consumo de camisetas de animes através do Facebook. - Imagem de Domínio Público

Outro aspecto interessante a ser pensado em relação aos conceitos como ritual, símbolo e performance, pode ser denominado como apresentação de cosplay. Para que este momento aconteça, diversas etapas precisam ser cumpridas. Inicialmente o jovem otaku toma

a decisão de participar de uma convenção devidamente trajado como um dos personagens pertencentes a este universo, o que é reconhecido pelos nativos como cosplay. Após a decisão de tornar-se um cosplay, o jovem busca dentre seus amigos de rede social, apoio e auxílio para a escolha de qual personagem irá representar.

Esse momento é de crucial importância no ritual, pois não apenas esse jovem pode decidir sua vestimenta, como também alguns outros otakus podem optar por participar desta caracterização e eles acabam por montar um grupo específico para esse momento. Cabe ressaltar que os grupos possuem um caráter fluido e a cada evento os participantes podem ou não fazer parte.

Tomada a decisão do personagem que o otaku irá caracterizar-se, inicia-se um processo complexo de escolha de matérias, acessórios, maquiagem e feitura da vestimenta, todos os detalhes são escolhidos com muito cuidado na busca por uma caracterização o mais fidedigna possível. Todos os itens referentes a esse momento podem ser entendidos como símbolos em potencial, pois são a base para que o ritual final possa acontecer. Chega então o momento do evento, quando o jovem irá colocar em prática tudo que organizou e planejou para esse dia.

Ao acompanhar um dia na convenção é possível perceber o quanto a performance é importante neste ritual. Cada jovem cosplay tem determinadas atitudes, ações e falas relacionadas ao seu personagem e durante todo o dia ele irá reproduzi-las; chegando a ter um determinado momento muito aguardado pelos otakus quando os jovens cosplays apresentam-se no palco, tornando-se o centro das atenções.



**Figura 17:** Momento de preparação e performance a ser realizado por um jovem cosplay envolvendo inúmeros símbolos. - Acervo Particular: Narcisa Melo – 2012

Esse momento de apresentação pode ser visto como o ápice do ritual, quando cada símbolo se reúne em um todo, trazendo à tona uma performance de destaque. Utilizando Gomes (2011, p.122) para compreender este ritual, o mesmo pode ser nomeá-lo como não aurático, que corresponderia a uma autenticidade relacionada com a recriação (escolha de

personagem e roupas) e a reprodução (momento que o cosplay realiza a apresentação).

Refletimos ainda a respeito da maneira como os cosplays encaram suas performances durante os eventos. Yvonne Maggie, em seu texto *'Medo do feitiço: relações entre magia e poder no Brasil'* (2001) nos ajuda a pensar sobre a noção de pessoa que estes jovens apresentam. A autora nos traz a ideia de uma subjetividade permeável a outras subjetividades, ou seja, poderíamos compreender que cada um destes jovens cosplays possui uma subjetividade e sua noção de pessoa está aberta a momentos e situações diferentes.

Um exemplo seria durante a convenção, quando eles deixam de lado sua subjetividade e encarnam o personagem. Naquele momento quem surge não é a personalidade do jovem, mas sim a do personagem escolhido e percebemos que a pessoa transforma-se no momento de performance permanecendo essa transformação durante todo o ritual.

Outro viés a respeito de tais símbolos e performances surge através dos estudos de Patrícia Birman, quando, em seu livro *'Fazer Estilo Criando Gênero'* (1995), ela nos apresenta o debate sobre a possessão relacionada com a vestimenta, corpo e alterações corporais. A autora desenvolve seus estudos no campo religioso, demonstrando que os indivíduos pertencentes à umbanda e candomblé experimentam mudanças nos momentos de possessão, quando a vestimenta e o corpo estão diretamente relacionados com tal processo.

Levando em consideração esse estudo, podemos extrapolar essa reflexão para o universo otaku, quando os jovens cosplays mobilizam-se a realizar mudanças físicas (pintura de cabelo, utilização de lentes de contato, brincos e piercings) e utilizar vestimentas (quimonos, roupas de época, chapéus, bandanas, pulseiras e bichos de pelúcia como acessórios) para realizar as alterações corporais necessárias a fim de participar do ritual.

Num ritual, o mundo vivido e o mundo imaginado fundem-se sob a mediação de um único conjunto de formas simbólicas, tornando-se um mundo único e produzindo aquela transformação idiossincrática no sentido de realidade. (GEERTZ, 2008, p.129)

Após as reflexões iniciais acima expostas, mostra-se mais fácil o reconhecimento de determinados rituais presentes neste grupo e a eficácia simbólica de tais eventos e situações encontradas no campo representam muito para esses jovens; como também as performances, em busca de reconhecimento e identificação com essa sociedade, estão presentes. Utilizando uma citação de Turner, é possível exemplificar o que representa esse universo de eventos otaku: “Os símbolos que observei no campo eram, empiricamente, objetos, atividades, relações, eventos, gestos e unidades espaciais em uma situação ritual” (TURNER, 2005, p.49).

Uma questão interessante que nos deparamos no campo é a maneira como os otakus relacionam-se em busca de diversão. Todo o ritual presente nas atividades e eventos organizados pelos jovens otakus apresentam um componente de alegria, diversão e descontração. Observando mais de perto localizamos um tom de brincadeira entre os jovens e a ideia do jogo surge enquanto componente que compõe esse estabelecimento de relação social. O perfil lúdico de jogos e brincadeiras é mais um elemento de grande importância para este grupo social e vamos a seguir buscar entender melhor como o mesmo se apresenta.

## CAPÍTULO III

### Jo Ken Po<sup>34</sup>: diversão e brincadeira na palma da mão

Quando realizamos o acompanhamento tanto do campo virtual quanto do campo físico percebemos que jogos e brincadeiras marcam suas relações sociais e diversos assuntos são tratados através destas ferramentas. Surge uma afirmação no sentido de que o jogo integra um grupo de componentes, junto ao ritual e a performance cosplay, em busca de um cenário lúdico, onde todos os elementos dialogam e baseiam o estabelecimento destas relações sociais. Um autor que nos ajuda a pensar este aspecto é Huizinga que, em seu livro *Homo Ludens* (2000), apresenta a presença do jogo nas relações humanas e como culturalmente isso se desenvolveu.

Para o autor a ideia de jogo está presente em toda a sociedade e o mesmo apresenta “uma função significativa, isto é, encerra um determinado sentido. No jogo existe alguma coisa "em jogo" que transcende as necessidades imediatas da vida e confere um sentido à ação. Todo jogo significa alguma coisa.” (HUIZINGA, 2000, p.5)

Huizinga (2000) apresenta ainda algumas teorias sobre a importância do jogo na vida dos indivíduos. Dentre elas ele:

- Serviria como uma preparação do jovem para as tarefas sérias que mais tarde a vida exigirá;
- Funcionaria como um exercício de autocontrole indispensável ao indivíduo;
- Corresponderia a um impulso inato para exercer determinada faculdade;
- Seria uma forma de "realização do desejo", ou uma ficção destinada a preservar o sentimento do valor pessoal. (HUIZINGA, 2000)

Todas essas teorias, no entanto, nada mais expressam que possíveis caminhos para uma compreensão sobre o que o jogo é e o que significa para os jovens. Nenhuma delas demonstra a relação de prazer, alegria e satisfação que os jogos e brincadeiras possibilitam na vida do indivíduo; não dando destaque para seu “caráter estético” (Huizinga, 2000, p.6).

A existência do jogo é clara desde os primórdios da sociedade e o mesmo apresenta um significado, uma função social que estará diretamente relacionada com a forma como a realidade é imaginada. Huizinga (2000, p.8) descreve isso como “transformação da realidade em imagens” quando a forma significativa da realidade e da imaginação acaba por receber algum valor.

Outro aspecto a ser pensado sobre esse fenômeno é o seu caráter voluntário. Todo e qualquer jogo ou brincadeira baseia-se em uma decisão livre e espontânea, não tendo qualquer tipo de ordem ou obrigação implícita; a liberdade surge como fator central.

Todas estas características apresentadas nada mais fazem do que nos ajudar a compreender as principais características que definem o jogo; características estas muito bem explicitadas por Huizinga (2000, p.10-11) quando relata que

(...) chegamos, assim, à primeira das características fundamentais do jogo: o fato de ser livre, de ser ele próprio liberdade.

<sup>34</sup>

Nomenclatura japonesa para brincadeira conhecida no Brasil como Pedra-Papel-Tesoura.

Uma segunda característica, intimamente ligada à primeira, é que o jogo não é vida "corrente" nem vida "real". Pelo contrário, trata-se de uma evasão da vida "real" para uma esfera temporária de atividade com orientação própria. Toda criança sabe perfeitamente quando está "só fazendo de conta" ou quando está "só brincando".

O jogo distingue-se da vida "comum" tanto pelo lugar quanto pela duração que ocupa. E esta é a terceira de suas características principais: o isolamento, a limitação. É "jogado até o fim" dentro de certos limites de tempo e de espaço. Possui um caminho e um sentido próprios. (HUIZINGA, 2000, p.10-11)

Essa definição nos mostra que todo e qualquer jogo pode absorver o jogador de tal maneira que uma falsa ideia de inferioridade do jogo desaparece e a seriedade se faz presente. No entanto, apesar de ser absorvido por ele, o indivíduo tem clareza de que o jogo é uma atividade temporária que visa como resultado sua satisfação, sendo alcançada pela realização do mesmo.

Não podemos deixar de lado outro autor que também muito nos auxilia a refletir sobre a representação do jogo em uma sociedade. Geertz, no livro *A interpretação das Culturas (2008)*, apresenta um relato sobre sua entrada e permanência para estudo em um grupo balinês e suas inúmeras descobertas a respeito das relações deste grupo com uma possível ideia de jogo e brincadeira.

Logo no início o autor nos relata sua dificuldade de inserção no campo e percebe que o momento em que foi aceito aconteceu quando ele mesmo apresentou uma reação típica do grupo de balineses: fugir da polícia no momento de uma briga de galos. Após esta reação, o autor percebe a mudança na forma que passou a ser tratado e, por sua fala, localizamos um dos indícios do jogo permeando as relações pessoais, afinal “em Bali, ser caçado é ser aceito”. (GEERTZ, 2008, p.187)

Geertz (2008) também afirma que o conceito de jogo está diretamente relacionado com questões muito presentes entre os balineses como “os julgamentos na corte, as guerras, as reuniões políticas, as disputas de herança e os argumentos de rua” (GEERTZ, 2008, p.189). Todos estes aspectos são representados no jogo de maior importância para os balineses: a briga de galos, que se caracterizará como algo flutuante, onde as pessoas irão se organizar em momentos específicos para que a mesma aconteça, destacando o processo como particularizado e delimitador de atores e melhor cenário para que a briga ocorra.

Esta definição de jogo nos mostra que os homens balineses estão engajados em um tipo de brincadeira simbólica onde categorias como prazer, sofrimento, saber, estima, honra, dignidade e respeito serão atualizados e reafirmados, mesmo que momentaneamente, de acordo com o galo vencedor.

A “estrutura simbólica” acaba se revelando como uma maneira de dizer alguma coisa sobre algo e para Geertz (2008, p.210)

(...) a briga de galos diz, ela o faz num vocabulário de sentimento – a excitação do risco, o desespero da derrota, o prazer do triunfo. Entretanto, o que ela diz não é apenas que o risco é excitante, que a derrota é deprimente ou que o triunfo é gratificante, tautologias banais do afeto, mas que é com essas emoções, assim exemplificadas, que a sociedade é construída e que os indivíduos são reunidos. Assistir a briga de galos e delas participar é, para o balinês, uma espécie de educação sentimental. Lá, o que ele aprende, é qual a aparência que têm o *ethos* de sua cultura e sua sensibilidade privada (...)

(GEERTZ, 2008, p.210)

O autor então nos ajuda a compreender que através do jogo de briga de galos, o grupo social balinês vive e revive sua subjetividade, descobrindo como sua sociedade se articula e como suas relações sociais se estabelecem.

Munida desta informação inicial a respeito de jogos e brincadeiras decidi pensar uma de minhas experiências com o campo, onde podem ser verificados tais comportamentos. Retomo então minha passagem pelo evento Anime Family e meu contato com uma das formas de jogo encontradas por lá. (Vide Anexo C)

### **3.1 Shogi<sup>35</sup>: quando o desafio é lançado**

Após realizar minhas observações a respeito dos jovens e seus vínculos com a tecnologia, possibilidade alcançada a partir das palestras assistidas junto ao público otaku, decidi dirigir-me para uma parte da escola e percebi que ali tinha uma concentração grande de jovens reunidos e os mesmos mostravam-se muito animados com a atividade que ali estava sendo desenvolvida. Ao chegar nesta área encontrei tal situação: numa quadra fechada de futebol estava reunido um grupo de 7 jovens, cada qual caracterizado de uma maneira específica, mas a grande maioria com roupas que faziam referência à idade média. Tal grupo estava propondo um jogo que representava um embate corporal onde os participantes poderiam defender e atacar com espadas feitas de espuma. A ideia inicial era um embate em grupo, sendo um contra um (desafiante – desafiado), mas o grupo defenderia seus participantes. Decidi então acompanhar de perto essa brincadeira, pois percebi que os jovens estavam muito agitados e animados com tal atividade.

A fim de iniciar uma breve descrição destes jogos, observei então neste dia de evento os grupos e sua participação no jogo e pude entender a dinâmica de forma muito curiosa: durante o período de 2 horas que pude presenciar os jovens, percebi que a maioria quase absoluta de interessados no combate era formada por rapazes e apenas duas jovens se propuseram a brincar.

---

<sup>35</sup>

Típico jogo de xadrez japonês.



**Figura 18:** Jogo de RPG Action-live – reprodução de combate medieval - Acervo Particular: Narcisa Melo – 2012

Outra informação interessante era a postura inicialmente defensiva e o ar de superioridade dos jovens desafiantes para com as duas mulheres do grupo de desafiados. Muitos deles ironizavam a participação de duas jovens, uma de 15 e a outra de 22 anos, numa brincadeira onde a predominância sempre é masculina, afinal era uma brincadeira de luta com espadas. Mas tal cena mudou conforme as jovens moças ganhavam facilmente os rapazes que as desafiavam. Somente após muitos momentos de perda no jogo é que alguns rapazes começaram a se dar conta de que todo aquele grupo que estava sendo desafiado era treinado naquele jogo, então mesmo homens como mulheres saberiam ganhar facilmente, pois conheciam as regras e já praticavam o esporte/brincadeira há muito tempo.

A partir daí percebi que alguns jovens inscritos para brincar, colocavam seus nomes várias vezes, pois queriam a todo custo vencer a equipe de treinadores e isso motivou a formação de uma torcida por determinados participantes e os mesmos ganharam apelidos como forma de incentivo enquanto “lutavam”. O ápice desta atividade foi a reunião de jovens cosplays caracterizados como Thor<sup>36</sup> e Power Ranger<sup>37</sup> para disputar no grupo de desafiantes contra os treinadores. A torcida vibrou, pois com o auxílio destes jovens, a equipe ganhou mais algumas partidas, mas ainda assim não venceu a jogada completa.

Tal brincadeira me fez refletir sobre a vontade destes jovens de participarem do jogo e como lidar com isso fora dos eventos, porque este é um tipo de brincadeira que os indivíduos precisam de treinamento e jogam quando os participantes estão presentes fisicamente. Pensando sobre o assunto, lembrei-me de outra passagem de Huizinga (2000, p11) quando diz que

O jogo inicia-se e, em determinado momento, "acabou". Joga-se até que se chegue a um certo fim. Enquanto está decorrendo tudo é movimento, mudança, alternância, sucessão, associação, separação. E há, diretamente ligada à sua limitação no tempo, uma outra característica interessante do

<sup>36</sup> Personagem da mitologia nórdica – deus de extrema força e que adora disputas de poder.

<sup>37</sup> Grupo de jovens que lutam pela segurança do mundo.

jogo, a de se fixar imediatamente como fenômeno cultural. Mesmo depois de o jogo ter chegado ao fim, ele permanece como uma criação nova do espírito, um tesouro a ser conservado pela memória. É transmitido, toma-se tradição. Pode ser repetido a qualquer momento, quer seja "jogo infantil" ou jogo de xadrez, ou em períodos determinados, como um mistério. Uma de suas qualidades fundamentais reside nesta capacidade de repetição, que não se aplica apenas ao jogo em geral, mas também à sua estrutura interna. (HUIZINGA, 2000, p.11)

E foi exatamente esta questão de tempo e transmissão para outras pessoas que pude encontrar neste caso. Em determinado momento consegui conversar com um dos treinadores, que me atendeu prontamente e me informou detalhes sobre o grupo: eles existem há 12 anos e promovem encontros na Quinta da Boa Vista (Rio de Janeiro) com o objetivo de treinar os interessados em eventos de RPG<sup>38</sup> ao vivo: palco dos ensaios das lutas.

Fui informada ainda que a comissão é composta por 16 pessoas sendo apenas 2 mulheres. Também existe essa turma de participantes de idades variadas (desde os 13 até os 60 anos) com a participação masculina e feminina sendo essa segunda bem menor (70% de homens e 30% de mulheres – informação dada pelo treinador), apesar dele explicar que essa é uma atividade segura, não tendo o porquê das mulheres ficarem com medo de participar. Ele informou também que suas apresentações acontecem nos mais variados eventos e que sempre mobiliza uma grande parcela de rapazes para participar durante todo o dia e que esse é um momento de descontração, liberação de energia e diversão; todos ali estão em busca de uma atividade prazerosa.

Essa experiência possibilitou pensar o quanto a categoria jogo está presente nas vidas destes jovens e como, através de suas fantasias, lhe é possível um momento de alegria com seriedade. O ápice da brincadeira acontece nos eventos cosplays, mas existe toda uma preparação, um treinamento que promove um ar mais sério para o que poderia apenas ser entendido como algo sem importância, somente um jogo de luta medieval.

Poderíamos pensar então, a partir do relato acima, que jogos e brincadeiras que envolvem algum tipo de treino físico e que promove um embate, como em lutas, seriam os representantes deste cenário e, talvez, fosse mais fácil de compreender seu viés de exercício de autocontrole, realização de desejo, etc. No entanto, em dois outros momentos também foi possível identificar a presença dos jogos dentre as atividades dos cosplays em eventos.

O segundo momento aconteceu em um encontro organizado em São Paulo, quando pude participar e me deparar com uma cena interessante: em um espaço físico organizado no meio do evento, enquanto inúmeras atividades aconteciam ao mesmo tempo, era possível encontrar um grupo menor reunido em mesas de 4 e 6 pessoas, jogando alguns jogos de tabuleiro com temas de animes e mangás. Os grupos eram formados por mulheres e homens, sem qualquer distinção, e o que mais destacava-se entre eles era a seriedade e concentração quando jogavam.

Tais jogos, inicialmente podendo ser encarados como infantis, eram vivenciados ali como momentos de diversão em grupo, mas com a possibilidade de praticar inclusive ensinamentos dos próprios animes e mangás que geraram os jogos. Isso pôde ser verificado na fala de uma das participantes, quando diz “Aqui eu posso treinar minha paciência, controle, raciocínio. Tudo numa brincadeira que eu adoro. Quer melhor que isso?”.

---

<sup>38</sup> Role-playing game: conhecido como jogo de interpretação de personagens através de cartas com informações do perfil de cada um.



**Figura 19:** Momento de jogo (shogi) entre cosplays - Acervo Particular: Narcisa Melo – 2012

Um terceiro momento de reflexão sobre os jovens cosplays e suas brincadeiras aconteceu durante um evento em Laranjeiras, no Rio de Janeiro, em 2012, quando percebi uma cena diferente: em determinado espaço separado por um tablado, alguns jovens desenvolviam uma coreografia que era transmitida por um telão ao fundo. A música que tocava era tema romântico de um casal dos animes e o público que assistia cantava junto e torcia pelos jovens que estavam desenvolvendo a coreografia. Me detive ali mais um tempo e busquei entender afinal do que se tratava aquele espaço e, através de conversas com outros jovens ali presentes, fui informada que o que acontecia ali era um jogo competitivo e que ganharia quem conseguisse reproduzir os movimentos de forma mais fiel ao clipe transmitido.

Ao receber tal informação questionei o que teria de divertido em repetir movimentos de um clipe e obtive a seguinte resposta: “É legal! Nós escolhemos nossos personagens favoritos e as músicas que mais gostamos e ficamos em casa ensaiando. Quando tem evento a gente vem para competir e mostrar quem é mais fã! O que faz a coreografia melhor mostra que gosta mais do desenho e é mais fã!”



**Figura 20:** Imagem dos jovens competindo na dança - Acervo Particular: Narcisa Melo - 2012

A partir de tal declaração, mais uma vez, retomei minhas reflexões sobre Geertz (2008) e percebi que o grupo social otaku nada mais está fazendo que revivendo suas questões mais subjetivas e atualizando seus conteúdos através destes jogos. As brincadeiras por eles experimentadas acabam por estabelecer vínculos, definir status e ofertar destaque e relevância para quem se mostrar como mais imerso neste universo. A fluidez marcante neste cenário de jogos e brincadeiras se revela nas nuances e detalhes das relações, dentre elas a brincadeira sobre/com a categoria gênero.

### **3.2 E no fim... uma grande brincadeira?**

O debate acerca das questões relacionadas ao gênero e a sexualidade é também um elemento importante deste jogo Otaku. Quando refletimos sobre o conceito de juventude, podemos nos apoiar na visão de Velho e Duarte (2010), que apresentam a existência de *juventudes diversas*, formadas com base em uma complexa sociedade moderno-contemporânea, que proporciona a observação com atenção e interesse sobre “o multipertencimento de indivíduos e grupos que fazem parte de universos complexos e heterogêneos em termos socioculturais”. (VELHO & DUARTE, 2010, p.8)

Com esta compreensão a respeito da pluralidade presente na juventude, cabe um momento de reflexão a respeito da relação destes indivíduos multifacetados com o debate sobre gênero e uma diversidade no entendimento e na forma de se relacionar com essa temática, quando também encontramos as mais diferentes representações sociais.

Tendo como noção inicial o conceito de gênero como algo que se mistura, mescla e funde com outros termos tão relevantes na antropologia, como sexo e identidade; devemos pensar a respeito do gênero e suas nuances entendendo que, inicialmente, o conceito foi apresentado como algo natural, e a concepção biológica seria a base para a explicação e o entendimento das diferenças dos gêneros. (STOLCKE, 1991)

Essa ideia é apresentada por Stolcke, em seu texto ‘*Sexo está para gênero assim como raça para etnicidade?*’, onde percebemos que a autora destaca a importância de se repensar essa visão de gênero como *fato natural e universal das diferenças do sexo*, buscando considerar a possibilidade do mesmo ser, na verdade, uma formulação cultural (1991).

Ainda para a autora, a necessidade de se relacionar gênero como uma criação simbólica; sexo enquanto fatores biológicos e sexualidade relacionada a preferências e comportamentos sexuais mostram-se como relevante. Esta compreensão, no caso deste trabalho, é essencial para a entendimento do que está sendo apresentado. Para ela, o conceito de gênero acaba por representar relações sociais definidas entre mulheres e homens, e essas diferenças biológicas seriam a base para o estabelecimento, pelo menos materialmente, das relações concretas formadas entre os gêneros. (STOLCKE, 1991, p.110)

A partir desta evolução histórica nos estudos antropológicos a respeito de gênero, Butler (2003) traz ao debate os problemas existentes derivados do paradigma de identidade. Inúmeras foram as situações que trouxeram à tona a dificuldade em se lidar com o conceito de gênero, como o *determinismo biológico* impondo-se ao *construcionismo social*, e como a separação entre biologia e cultura e a consequente superposição da cultura, sendo a responsável por fazer o gênero produzir uma nova pessoa.

A ideia de categorias binárias acaba por mostrar-se insuficiente e reflexões a respeito do que realmente define e delimita a identidade e como essa noção de pessoa se desenha baseada em determinados significados sociais mostra-se relevante para a compreensão de novos cenários que se apresentam como campo de estudo na antropologia.

Quem também apresenta um debate construtivo a respeito das categorias de gênero e identidade é Strathern (2006) quando nos relata seu posicionamento em relação à formação de uma identidade. Ela nos relata que uma *performance sexual*<sup>39</sup> está ligada aos papéis sexuais e gênero seria “antes de tudo uma questão da integração da pessoa como ego”, possibilitando assim a aproximação das categorias de gênero e identidade. (STRATHERN, 2006, p.107)

Utilizando como base o pensamento proposto pela autora (2006), torna-se possível pensar a respeito da construção da categoria gênero enquanto relacionada à construção social e cultural do mesmo, sendo mais fácil a compreensão de possíveis modelos ligados a uma:

Sistematização, produto da consciência, que reproduz as forças organizacionais da própria sociedade. (...) A própria divisão em domínios não é simplesmente uma descrição masculina do mundo imposta sobre uma natureza heterogênea preexistente; nem os valores imputados aos domínios simplesmente representam perspectivas intrinsecamente opostas de homens e mulheres. (...) É necessário, de fato, livrar-se inteiramente do “modelo” que assume a representação simbólica como uma reflexão ordenada. (STRATHERN, 2006, p.156)

Com base neste pensamento sobre o contexto teórico será possível pensar o campo e sua relação com os conceitos. Algumas questões interligadas ao debate de gênero revelam-se no campo de diferentes formas: nos eventos direcionados a esse público, muitas são as referências aos personagens dos animes e mangás. Na imensidão de estímulos visuais, algumas situações chamam a atenção e no Anime Friends 2012<sup>40</sup> não foi diferente: a partir do momento que decidi observar melhor o comportamento dos jovens cosplays percebi que as jovens apresentavam reações muito particulares, e a própria maneira de lidar com as outras pessoas as diferenciava.

<sup>39</sup> Destaque em itálico feito pela própria autora em seu texto ‘O Gênero da Dádiva’.

<sup>40</sup> Evento escolhido como o primeiro contato com o campo da pesquisadora.

Cabe destacar então Gayle Rubin em seu texto intitulado *O Tráfico de Mulheres* (1993), que nos oferece um momento para ponderarmos sobre o lugar de onde as mulheres respondem e qual função ou lugar elas ocupam neste cenário. A autora apresenta as mulheres enquanto domesticadas e nos mostra que o sistema de sexo/gênero está ligado à “*socialização dos jovens*” e as “*concepções fundamentais sobre os seres humanos*” e isso nos remete a ação política reorganizando as relações. (RUBIN, 1993, p.53)

No entanto, outros autores refletiram sobre essa temática e propuseram uma nova forma de compreender tais relações: seria uma hierarquia de gênero que nos ajudaria a entender o fenômeno do poder e da sujeição. Uma autora relevante neste pensamento é Heilborn (1992, p.98-106) que em seu texto intitulado “*Fazendo Gênero? A Antropologia da Mulher no Brasil.*” relata o gênero como um princípio de classificação abstrato baseado na observação do real; ele seria uma categoria que marca relações de oposição e alteridade.

Dumont (1992) também nos ajuda a visualizar melhor tal contexto com sua teoria sobre hierarquia. Em seu livro *Homo Hierarchicus* o autor explica que, para o senso comum, a categoria hierarquia representa apenas a ordem em que tudo está sendo organizado. Mas ele expõe a ideia de algo inferior estar diretamente relacionado com algo superior e determinados valores estarem presentes neste cenário; a hierarquia mostra-se como bidimensional e os lados que a formam são complementares e um está superior ao outro, de acordo com o contexto que se desenha. “A hierarquia abre, assim, a possibilidade do retorno: aquilo que era superior num nível superior pode se tornar inferior num nível inferior.” Esta definição é nomeada por Dumont como “englobamento do contrário” (DUMONT, 1992, p.374)

Outro autor que nos ajuda a compreender essa teoria da hierarquia é Duarte (1986, p.43) que parte do pressuposto que qualquer identidade só existe em função do nível que se encontra em uma totalidade, ou seja, a mesma possui determinado valor em relação à função que exerce em dada situação. A hierarquia será possível a partir de uma lógica e ordem social, sendo possível aos indivíduos organizarem-se e serem entendidos como complementares, diferentes, hierarquizados e com valores dados de acordo com cada função.

Desta forma, nos foi possível apresentar algumas categorias fornecidas pelo campo a respeito dos lugares ocupados pelas jovens cosplays. O primeiro deles seriam as “Jovens Lolitas”. Encontramos durante o evento a existência de um grupo de moças que escolhem se caracterizar com o estilo Lolita. Se considerarmos o filme Lolita<sup>41</sup>, é possível a reflexão a respeito da aparente fragilidade transmitida pela personagem. Observando tal cenário, a partir da teoria da hierarquia de gênero, percebemos que a jovem assumiu uma função de destaque em relação ao homem adulto que se relacionava com ela. Ou seja, baseando-se na relação de totalidade a jovem e o homem adulto receberam valores sociais que demonstraram suas funções.

---

<sup>41</sup> Filme lançado em 1962 – adaptação do romance intitulado Lolita escrito por Vladimir Nabokov.



42

Outro tipo de posição relacional de mulheres e seus cosplay são as “Jovens Guerreiras”. Neste sub-grupo existe uma relação clara entre o uso da força e da sexualidade. Estas são as jovens que escolhem realizar performances de personagens lutadores, guerreiros e que ganham espaço e reconhecimento pelo destaque que recebem. Mas este grupo também nos apresenta duas situações interessantes. A primeira delas são as mulheres que realizam performances de personagens femininos que estão, como ouvimos no campo algumas vezes, no lugar de *“salvar o mundo”*. Já o segundo caso, são as mulheres que escolhem personagens.

Assim, mais uma vez, nos deparamos com a ideia do jogo de papéis; da relação de poder e sua compreensão. Este grupo relaciona-se mais explicitamente com esta dominação feminina declarada e muitas vezes atraem os olhares dos homens durante o evento, mas uma boa parte não se aproxima para conversar ou fotografar; me deixando com a sensação de que estas jovens estão tão destacadas neste lugar de poder que assusta ou amedronta os homens.

Um terceiro grupo são as mulheres que podem ser identificadas como “Jovens Submissas/Dominadoras”. Este último caso que pude constatar em meu campo seriam as jovens que transitam por personagens, levando mais a sério ainda a ideia de jogo de poder e brincadeira sobre gênero, pois estas jovens escolhem os personagens que em suas construções apresentam os dois lados; ou seja; relações de oposição em um mesmo personagem.



43

A hierarquia de gênero pode ser vista de forma clara quando a mesma jovem recebe funções diferenciadas de acordo com seu comportamento e acaba por migrar de uma postura que transmite fragilidade para a força e poder da personagem feminina. Estes são os cosplays mais difíceis de encontrar nos eventos, mas são os que chamam a atenção de todos e confesso que me despertou maior interesse de pesquisa. Estas jovens, quando abordadas, relatam que escolheram tais personagens exatamente por serem complexas e mudarem de comportamento e atitude sempre. As jovens gostam de estarem cada hora realizando uma performance diferente, marcando que elas mesmas também são assim e que isso é o que lhes dá destaque no meio cosplay.

---

<sup>43</sup> Nesta fotografia encontramos ambos os casos de Jovens Guerreiras: a jovem do meio está realizando a performance da Mulher Gavião e a jovem mais a direita realiza a performance do Capitão Gancho. Acervo Particular: Cleiton M. Maia – 2012



**Figura 21:** Exemplo de uma mesma personagem que transita entre diferentes funções sociais. Acervo Particular: Narcisa Melo – 2012

Outra forma de refletir sobre tais jovens enquanto atores sociais e suas performances seria através da autora McClintock (2003), em seu texto *Couro imperial – raça, travestismo e o culto da domesticidade*. Durante sua descrição, McClintock nos mostra várias situações em que o poder masculino e domesticidade feminina se destacam; mas não no contexto entendido como natural e sim numa relação entre jogos e performances que acontecem no dia-a-dia. Um exemplo descrito pela autora é a relação de um casal patrão/criada que mantém uma relação amorosa apenas a noite e a mulher aceita determinadas condições e jogos apresentados pelo homem na medida que ela não precisa deixar seu trabalho durante o dia. A ambivalência torna-se a palavra de ordem e a ideia de dominante/dominado não se estabelece; quando a mulher jogar com o homem, ela cede em alguns aspectos, mas em outros ela se sobrepõe marcando assim a agência em suas mãos e o jogo de poder fluando entre ambos.

Assim, com o campo apresentado, podemos pensar em que medida as cosplays atuam a partir de determinado lugar na relação com a sociedade. Pensar neste jogo nos remete diretamente aos momentos de performance e eventos, lugar onde as cosplays ganham materialidade. É possível que tais performances e símbolos ritualísticos existam apenas na relação direta com as convenções e o lugar que as cosplays assumem para si. Machado (2011) ao estudar o movimento raeliano<sup>44</sup> nos ajuda a pensar os cosplays quando afirma que

O modo de ser e tornar-se raeliano passa por uma vivência intensamente performática. (...) os eventos que se realizam em encontros raelianos operam sob a lógica do espetáculo, organizados em uma relação entre palco e plateia, com experiências significativas religiosas que se configuram a partir de exibições no palco, realizadas nos *shows*, e pela capacidade de

<sup>44</sup> Segundo Machado (2006) é um grupo religioso criado por Claude Vourilhon que se auto denomina o Profeta Rael.

incorporação da ação espetacular pela plateia, que protagoniza as festas. (MACHADO, 2011, p.269)

Ou seja, isso mostra como este universo otaku e as mulheres cosplays dentro deste ritual realizam suas performances numa relação clara com as pessoas que assistem. Cada um destes momentos está imerso de significados, trazendo à tona a relação entre homens e mulheres e a hierarquia que permeia este contexto.

Alguns elementos como a sexualidade estão diretamente relacionados com a categoria gênero abordada no texto, mas este ainda é um elemento que merece maior atenção e precisa ser mais aprofundado. Duarte (1999), em seu texto *O império dos sentidos*, nos ajuda a refletir sobre a presença da sexualidade neste universo quando nos diz que

O sentido e o papel da sexualidade entre nós deve ser compreendido num universo maior de significação (...) numa articulação entre os fenômenos ligados à sexualidade, à sensualidade e à sensibilidade (DUARTE, 1999, p.23)

Cabe então um momento de reflexão sobre quais os indícios encontramos nestas jovens cosplays com relação à sexualidade? Existe algo de determinante para que suas performances sejam realizadas? Arrisco-me a afirmar que tudo isso não se estabelece como nada mais que uma grande brincadeira, um grande jogo realizado pelas cosplays. O gênero se mostra como aspecto relevante neste jogo e a sexualidade do sujeito não é elemento crucial para que ocorra (exemplo: vide anexo D).

A partir de tais declarações entendemos que tanto o desejo dos jovens otakus quanto seu autocontrole e determinação podem ser identificados em simples jogos e brincadeiras propostas nos eventos; brincadeiras estas que muitos levariam como sem importância, mas para eles o rigor e a seriedade se faz muito presente. Serão estes jovens que, brincando com as temáticas que mais lhe atraem, poderão escolher caminhos futuros e definir suas vidas. Algumas questões surgem por meio deste momento de reflexão: quem são estes jovens? Eles podem ser categorizados e reduzidos a um único perfil? Como eles planejam seus futuros levando em conta seus gostos e interesses nesta cultura pop japonesa? Tais questões serão abordadas no próximo capítulo.

## CAPÍTULO IV

### Juventude otaku: prazer em conhecer!



Figura 22: - Imagem de Domínio Público - 2014

Após refletirmos sobre o surgimento do grupo otaku e como determinadas tecnologias influenciaram em sua propagação pelo mundo, cabe agora pensar sobre uma característica muito relevante que fala diretamente sobre este grupo: a compreensão a respeito de juventude. Se questionada, a população em geral, tenderá a definir este grupo social como jovens que dedicam seu tempo livre aos animes, mangás, videogames e cosplays. Apesar desta definição inicial, compreendemos ser relevante pontuar alguns debates que estão acontecendo a respeito de juventude, afim de melhor entendermos o porquê este grupo social ser definido como um grupo jovem.

Pensar a questão da juventude parece, para muitos, algo natural que está relacionado com uma mudança biológica e que todos devem passar pela mesma etapa antes de se tornar adulto. Entretanto esta é uma categoria que está mais relacionada com mudanças históricas e culturais, que influenciarão neste processo. Um dos autores que mapeia este processo é Philippe Áries (1981) em seu livro *História Social da Criança e da Família*. Ele ressalta que durante muito tempo as etapas da vida estiveram associadas às funções sociais, e não propriamente às etapas biológicas do desenvolvimento humano. Será somente no século XX que a juventude ganhará destaque junto às demais etapas da vida do sujeito.

Outro autor que nos ajuda a refletir sobre a flexibilidade do conceito juventude é Pierre Bourdieu. Em sua entrevista intitulada *A juventude é apenas uma palavra* (2014), o autor nos relata que as divisões de idade são arbitrárias e estas fronteiras estão em constante disputa social. Juventude é um conceito vazio que vai tomando forma de acordo com o cenário e a maneira como os personagens que se apropriam do mesmo.

Bourdieu (2014) nos mostra que juventude e velhice são construções sociais que se delimitam frente aos interesses de cada grupo. Ele relata que

cada campo (...) possui suas leis específicas de envelhecimento: para saber como se recortam as gerações é preciso conhecer as leis específicas do funcionamento do campo, os objetos de luta e as divisões operadas por esta luta. (BOURDIEU, 2014, p.2).

O autor ainda nos ajuda a compreender que os jovens experimentam uma etapa da vida onde existe um espaço de possibilidades que os faz assumir ora uma postura adulta, ora adolescente; sem que isso defina-se como um problema. Esse trânsito livre acaba por classificar os jovens como “meio-criança” e “meio-adulto”. (Bourdieu, 2014, p.3)

Margaret Mead também nos traz um olhar para o conceito amplo de adolescência quando diz que a mesma é construída culturalmente e se relaciona com as experiências sociais de cada grupo. Em seu estudo *Coming of Age in American Anthropology: Margaret Mead and Paradise* (1999) ela tenta compreender se o estresse emocional e a agitação presentes na juventude americana seria facilmente encontrada nas adolescentes de Samoa.

Seu estudo demonstra que os comportamentos dos jovens americanos definem e delimitam um tipo de juventude; tipo este que será diferente em Samoa. Isso nos permite refletir sobre a possibilidade da categoria juventude abarcar inúmeras características, ou melhor dizendo, este ser um conceito amplo com várias sub-divisões, todas dentro de uma mesma categoria. Serão os ritos de iniciação, as várias funções e papéis que delimitarão as diferentes formas de ser adolescente.

O conceito juventude vem sendo pensado por diversos autores durante muitos anos e hoje entendemos como uma fase de transição entre a adolescência e a vida adulta; fase esta que se desenvolve de acordo com o contexto histórico, social e cultural, deixando claro que este é um momento de passagem, quando o jovem experimenta situações e se prepara para a vida adulta.

Sabemos também que, apesar da necessidade de se delimitar um cenário para a categoria juventude, devemos lembrar que a mesma apresenta a diversidade como ponto central e os conflitos, dúvidas e indecisões como componentes do ser jovem. Não temos como pensar numa juventude única, que explique todos os processos experienciados por tantos sujeitos diferentes.

Assim nos apresenta Velho e Duarte (2010, p.7) no livro intitulado *Juventude Contemporânea: culturas, gostos e carreiras* quando descrevem a juventude como composta de importantes diferenças.

A diversidade dos objetos de investigação, expressa por estilos de vida, visões de mundo e, em geral, modalidades de representação e construção social da realidade, leva-nos, em vários contextos, a pensar e falar em juventudes.” (VELHO & DUARTE, 2010, p.7)

Neste livro temos a oportunidade de pensar e analisar diferentes cenários sobre como a juventude se desenvolve, por exemplo, por meio da pesquisa realizada por Pereira (2010, p.9 - 26) que aponta a relação entre um grupo jovem e uma lan house. Com a descrição feita pela pesquisadora refletimos sobre o desenvolvimento social destes jovens utilizando a tecnologia como ferramenta do processo. A lan house surge neste contexto como uma forma de sociabilidade entre os jovens, que acabam por desenvolver uma linguagem própria.

Tal afinidade também aproxima os jovens interessados por jogos online e certa dedicação intensa ao assunto se faz presente, destacado pela própria autora quando relata que tais jovens “costumavam passar muito mais tempo conectados, totalmente envolvidos na tarefa (jogo online); e mesmo após se desconectarem, o assunto do jogo ainda gerava inflamadas discussões e aglomerações dos jovens (...)” (PEREIRA, 2010, p.11).

O mesmo perfil juvenil também pode ser encontrado no texto de Bispo (2010, p.27-43) através do relato de jovens que se intitulam emo – interessados por um universo roqueiro mais romântico, com atitudes sensíveis e sentimentos valorizados. Com o relato de campo apresentado pelo autor nos deparamos mais uma vez com um grupo jovem, que utiliza os

meios tecnológicos para interagir e marcar reuniões e encontros; tendo como objetivo final sociabilizar e estabelecer vínculos afetivos. Tal etnografia nos mostra um grupo composto por jovens que reúnem-se em eventos para beber, conversar, brincar e aproximarem-se sexual e afetivamente de outros sujeitos, na busca por um companheiro; a sociabilidade mostra-se como ponto central.

Independente dos detalhes que os diferenciam (gostos musicais, afinidade com jogos ou religião), a juventude demonstra comportamentos e atitudes semelhantes na forma de lidar com o social e com a cultura, podendo e devendo então ser pensada como um fenômeno mundial que se reconfigura de acordo com o contexto onde está inserida. Todo este cenário pesquisado por diversos autores e apresentado no decorrer do texto precisa ser localizado de maneira mais clara; as mais variadas juventudes citadas acima fazem parte de um cenário urbano, estão se organizando nas cidades.

Compreendemos com autores como Maffesoli (2006) que estes grupos sociais não apenas são enquadrados na categoria juventude, mas também são definidos como tribos urbanas, que se agrupam a partir de uma identidade semelhante e deixam em evidência a diversidade cultural. Maffesoli (2006) nos ajuda a entender que a sociedade contemporânea é formada pelas mais diferentes tribos, dentre elas, as tecnológicas, as religiosas, as musicais, etc., e as expressões transmitidas pelos sujeitos destas tribos demonstram uma paixão compartilhada, um mesmo interesse, que acaba por estabelecer vínculos e alimentar novas amizades.

Já Vianna (2003) abre espaço para a reflexão a respeito dos territórios ocupados por estas tribos. Em seu livro *Galeras Cariocas: territórios de conflitos e encontros culturais* (2003) nos é possível pensar a respeito dos grupos sociais se se reúnem no Rio de Janeiro. Tais grupos, em suas reuniões e encontros, acabam por produzir inúmeros símbolos e podem ser identificados por seu “padrão de consumo (por exemplo: ‘o consumo de rock’), ou pelo pertencimento a determinados grupos (‘o grupo dos roqueiros’), ou pelo investimento em determinados signos (‘o rock como a nossa música, detestada por nossos pais’).” (VIANNA, 2003, p.9)

O autor nos acrescenta ainda que, tais territórios são compostos por lugares virtuais, vide a grande participação da tecnologia como ferramenta de sociabilidade para estes grupos; como também lugares físicos, locais onde as pessoas passam a se conhecer em suas “vidas reais” (VIANNA, 2003, p.260). Pela história relatada por Vianna (2003, p.243-275) em *Fragmentos de Um Discurso Amoroso (carioca e quase virtual)* percebemos que o casal de namorados da narrativa iniciou sua história pela rede social, mas foi no espaço da cidade, em bares e em parques, que seu romance teve início. Os encontros do grupo jovem carioca eram debatidos, conversados e agendados pela internet até que o espaço físico fosse definido e assim todos pudessem se encontrar para conversar e fazer novas amizades.

Outra vertente para compreender a organização e comportamento dos grupos sociais na cidade seria, utilizando o conceito proposto por Magnani (2007), denominar este movimento como circuito de jovens, destacando sua inserção na paisagem urbana e mais especificamente nos “(...) espaços por onde circulam, onde estão seus pontos de encontro e ocasiões de conflito, além dos parceiros com quem estabelecem relações de troca”. (MAGNANI, 2007, p.19). Nosso olhar se volta então para a ideia de mobilidade de comportamentos e para os espaços que são ocupados, tornando assim estes jovens mais visíveis na cidade.

O autor destaca ainda que sua proposta, ao apresentar a categoria circuito de jovens, na verdade é refletir e

(...) levar em conta tanto os atores sociais com suas especificidades (determinações estruturais, símbolos, sinais de pertencimento, escolhas,

valores, etc.) quanto o espaço com o qual interagem – mas não na qualidade de mero cenário e sim como produto da prática social acumulada desses agentes, e também como fator de determinação de suas práticas, constituindo, assim, a garantia (visível, pública) de sua inserção no espaço. (MAGNANI, 2007, p.19)

Tais circuitos estão imersos em um exercício de sociabilidade através dos encontros e dos meios de comunicação. Encontramos exemplos práticos deste cenário nos relatos presentes no livro desde os grupos straight edges<sup>45</sup>, passando pelos góticos, pelos grafiteiros e chegando aos jovens instrumentistas; todos eles estabelecendo sua relação com a metrópole paulista, desenhando seu próprio circuito e se apropriando da cidade não apenas como um espaço público onde podem se reunir mas fazendo escolhas muito claras de acordo com os valores que compartilham em grupo.

De acordo com as reflexões propostas anteriormente e com a ideia de juventudes como referencial para se pensar determinado grupo social, surge então uma indagação: quem seriam realmente os jovens otakus? Arriscando um palpite poderíamos dizer que este grupo social tão particular nada mais representa que um estilo de vida específico, com uma visão de mundo diferenciada.

A partir das discussões apresentadas listamos algumas características que aproximam os jovens otakus de outros grupos estudados:

1. Perfil Jovem: nos eventos acompanhados para realização de etnografia foi possível averiguar que o grupo otaku é formado por jovens dos 13 aos 30 anos que compartilham gostos, interesses, valores, curiosidades e escolhas.
2. Uso de Tecnologia: os otakus utilizam a tecnologia como ferramenta de sociabilidade, para manter amizades, trocar informações e agendar encontros e isso pode ser verificado através das redes sociais com as inúmeras comunidades as quais eles fazem parte.
3. Presença na Cidade: os jovens otakus apropriam-se dos espaços urbanos não somente como mais um espaço a ser usado para se reunirem. Seus encontros e convenções dialogam com o ambiente e as atividades são organizadas de acordo com seus interesses e a forma como aquele local melhor se relaciona com eles. Um exemplo prático desta apropriação do espaço público pôde ser verificado na exposição realizada em Curitiba quando os mais variados action figures<sup>46</sup> puderam ser vistos em tamanho equivalente aos personagens, representando a presença deste universo na sociedade.

---

<sup>45</sup> Straight edge é um grupo jovem conhecido por defender uma contracultura como modo de vida. Eles são uma forma de resistência, defendendo a ideia que todos podem se divertir abstendo-se de substâncias psicoativas, lícitas ou ilícitas.

<sup>46</sup> Bonecos articulados dos personagens de animes e mangás. Tais bonecos não são considerados brinquedos, mas sim itens de colecionadores.



**Figura 23:** Personagens presentes no dia a dia da sociedade – Acervo Particular: Eduardo H. A. Pereira – 2013

Essa compreensão ampla sobre até onde o conceito de juventude abarca, provoca grande impacto nos grupos sociais e, no fenômeno otaku, não é diferente. Encontramos uma utilização arbitrária para a definição de quem pode pertencer a este cenário. Em muitos momentos durante a pesquisa de campo nos deparamos com situações reveladoras a respeito desta indefinição da categoria.

Um exemplo ocorreu em uma das convenções, quando me aproximei de um stand de vendas de action-figure e iniciei um diálogo com os vendedores. Até aquele momento buscava informações sobre a procura por alguns action-figures mais populares e sua relação com os cosplays quando, então, fui informada pela vendedora que o rapaz, dono do stand, poderia me ajudar porque a coleção pertencia a ele.

Fui até o rapaz e questionei sobre sua coleção e o porquê da mesma estar à venda, já que era perceptível sua afinidade com este universo e obtive uma resposta interessante: “Ah, eu já fui cosplay quando era mais novo e fui muito viciado nos personagens, fazendo uma coleção enorme dos action-figures. Mas fiquei mais velho e percebi que não dava mais para fazer cosplay. Isso é para os mais novos! E a coleção também já não dava mais... aí resolvi frequentar os eventos e vender minha coleção. Assim ainda participo, mas de um jeito legal... mais a ver!”

A passagem nos ajuda a compreender que, para este rapaz, sua idade não mais condizia com o cenário cosplay; ele já teria se tornado adulto, mas seu interesse pelo assunto ainda permanecia. Qual foi a solução encontrada por ele? Continuar interagindo com os demais otakus através de um stand, maneira pela qual ele dava nova vida a sua coleção e podia continuar imerso no grupo social ao qual já fazia parte.

Outra situação que encontrei em campo levantou a questão da relação familiar: ao participar de um dos eventos percebi a presença de algumas crianças cosplays atraindo a atenção dos demais jovens e todas sendo elogiadas. No momento da competição uma das

crianças, uma menina de aproximadamente 7 anos, desfilou e ganhou aplausos, recebendo prêmio de destaque pela caracterização e performance na competição cosplay.

Este acontecimento chamou a atenção e me percebi pensando sobre o grau de envolvimento desta criança com este universo. Aproximei-me da resposta em um segundo momento do campo quando ocorreu um piquenique de otakus e a mesma menina apareceu para participar, sendo a única criança neste dia. Ela foi levada pela mãe, que aparentava ter a idade próxima dos 30 e estava trajada com roupas comuns, sem qualquer indicação de interesse pela cultura pop japonesa.

Após observar a interação entre ambas com o grupo, inicie uma conversa com a mãe procurando saber quando o interesse da menina tinha começado e, mais uma vez, fui surpreendida com a resposta: "Ela gosta de anime desde muito pequena! Começou a ver na televisão e quis começar a ter as roupas iguais. Depois ficou sabendo dos eventos e pediu para ir. Hoje em dia não quer repetir um cosplay nas competições. Então eu e o pai juntamos dinheiro para ela fazer... sabe que essas coisas não são baratas, né?"

Ainda me questionando sobre esse interesse "solitário" da criança pelo universo otaku, perguntei para a mãe se em algum momento ela tinha se aproximado deste contexto e ouvi como resposta que, na verdade, ela sempre gostou. Participava dos eventos quando era mais nova e sempre teve vontade de se tornar uma cosplay, mas, por timidez, nunca realizou a vontade.

Acabou se casando, ficou mais velha e não pôde mais fazer, mas quando a filha nasceu ela mostrou os animes e a filha passou a gostar. A partir daí ela viu que poderia se aproximar novamente deste universo e levar a filha para realizar cosplays. O relato possibilitou refletir sobre a função familiar e Singly (2007) nos ajuda a pensar sobre a família como tendo a função de apoio emocional e, ao mesmo tempo, destaca que

(...) a força dos laços com os pais significa que a primeira identidade (aquela da infância e da juventude) constitui um meio privilegiado para "recolar" os pedaços de uma identidade dispersa em diferentes papéis. (SINGLY, 2007, p.123)

Ainda para o autor, a família teria um papel relevante no mundo social de auxiliar a pessoa a construir-se como autônoma e será através da mediação do outro que o jovem poderá "ser (ter a sensação de ser) ele mesmo." (SINGLY, 2007, p.135). Este contexto pode ser exemplificado pela relação mãe e filha cosplay: será com a filha que a jovem terá a realização de ser a cosplay. Podemos dizer que a filha está assumindo o papel de mediadora neste contexto; e a mãe está atualizando seus gostos e interesses pelo universo otaku resignificando sua relação familiar e transformando a filha em sua cosplay.

Sendo assim, a partir da análise das categorias apresentadas como juventude, universo otaku, tecnologia e circuitos urbanos, afirmamos que o universo otaku está inserido no que chamamos de juventudes e merece uma atenção especial a respeito de sua existência, procedimentos, atitudes e valores compartilhados.

Os jovens que integram tal grupo não apenas dividem gostos, hobbies e diversão mas partilham sonhos, experiências, sentimentos, expectativas e fantasias no lúdico vivido pelos jogos de vídeo game, conversas sobre animes e mangás, como também na realização dos cosplays; muitas vezes desenhando novos rumos para suas vidas.

#### **4.1 Trajetórias 'Mágicas e Modernas'**

Frente aos universos apresentados anteriormente e às categorias sinalizadas com o

objetivo de reflexão, percebemos que o universo otaku compõe um amplo cosmo que será desenhado e reunirá diferentes mundos através da imaginação e fantasia. Estas realidades não imediatas apresentadas por este universo será alvo de interesse dos jovens e os mesmos buscarão inúmeras formas criativas de se aproximar deles.

Uma delas será o grupo cosplay, que se identificará de tal forma com os personagens e contextos fantasiosos, que irão se propor a reproduzi-los em suas vidas. Estes jovens buscarão estudar as diferenças e características deste outro mundo, com o objetivo de viver esta experiência. Ganhará destaque então a ideia de ressignificação de mundos, quando novos valores passam a ter grande importância nas vidas dos cosplays.

A produção de novos mundos surgirá como um acervo complexo de possibilidades, que será viável pela criação, imaginação e fantasia. Os jovens cosplays percebem este momento como algo de extrema relevância em suas vidas, e não apenas um momento de descontração e diversão. Inúmeras situações são elaboradas na busca de trazer seus gostos e interesses para suas vidas adultas.

Os jovens se esforçam na tentativa de criar meios para agrupar seu interesse juvenil com seu amadurecimento e, muitas escolhas são realizadas a partir destes cenários. Para alguns jovens não se faz necessário excluir de suas vidas gostos adolescentes e aproximações por um universo lúdico; os mesmos encontraram formas de agregar diferentes realidades, buscando sempre a realização e satisfação.

Isso nos leva ao debate a respeito das trajetórias de vida e do campo de possibilidades. Retomamos então a discussão feita por Velho (2003) em seu livro *Projeto e Metamorfose: antropologia das sociedades complexas* quando o autor nos traz o campo de possibilidades enquanto uma dimensão sociocultural, que possibilitará ao jovem desenvolver sua trajetória pessoal levando em conta sua curiosidade e espírito de aventura.

Em outro momento Velho (2004) também retomará a questão da trajetória e do campo de possibilidades, em seu livro *Individualismo e Cultura: notas para uma antropologia da Sociedade Contemporânea*. Nesta ocasião o autor relaciona a ideia de projeto com o campo de possibilidades e nos mostra que os projetos escolhidos pelo jovem para sua vida não levam em conta somente seus interesses internos e pessoais. Tais projetos serão um reflexo das experiências culturais e das vivências de cada jovem. Velho (2004) ainda nos diz que

(...) o projeto não é um fenômeno puramente interno, subjetivo. Formula-se e é elaborado dentro de um campo de possibilidades, circunscrito histórica e culturalmente, tanto em termos da própria noção de indivíduo como dos temas, prioridades e paradigmas culturais existentes. Em qualquer cultura há um repertório limitado de preocupações e problemas centrais ou dominantes. Há uma linguagem, um código através dos quais os projetos podem ser verbalizados com maior ou menos potencial de comunicação. Portanto, insistindo, o projeto é algo que pode ser comunicado. A própria condição de sua existência é a possibilidade de comunicação. (VELHO, 2004, p.27)

Será a partir desta comunicação e de uma nova produção de mundos que o jovem perceberá seu projeto de vida e definirá sua trajetória; sempre levando em conta seu vasto campo de possibilidades. Na imagem a seguir temos um exemplo de como os jovens cosplays lidam com seu campo de possibilidades:



**Figura 24:** Foto que representa a motivação dos jovens cosplays - - Imagem de Domínio Público

Quando eles declaram a vontade de ter muitas vidas, nada mais estão destacando que a vontade de experimentar a fantasia, a imaginação, a criação, tudo a partir dos personagens que representam seus sonhos, desejos, angústias e medos. Será pela atuação cosplay que os jovens expressarão suas personalidades e objetivos de vida. Seus projetos ganham diversas frentes e suas trajetórias são possíveis através de suas capacidades em ressignificar o mundo que se apresenta.

Os jovens encontram-se numa etapa da vida que suas trajetórias serão definidas no social e a construção dos projetos levará em conta o campo de possibilidades. Seu comprometimento com o futuro está muito presente e a definição de suas trajetórias juvenis mostram que as escolhas feitas tentam interligar suas vidas adultas e seus gostos juvenis.

Um exemplo desta imersão do mundo fantasioso na realidade diária da vida destes jovens foi o vídeo que recebi de minhas informantes como um momento mágico, lindo e que todas elas gostariam de vivenciar. Fui assistir ao famoso vídeo e me deparei com um casal realizando a performance de briga entre dois personagens quando o rapaz finge ser atingido e perder as forças e busca em seus armamentos uma caixa pequena e direciona então à sua competidora. Quando abre a caixa a, inicialmente, competidora percebe que ali tem um anel e a cena modifica-se para um pedido de noivado com a participação do público que até então assistia a uma performance de luta e passa a interagir com um pedido de noivado, vibrando pelo casal.

A reação em massa das jovens cosplays frente ao vídeo e o enredo criado pelo jovem para associar uma ideia sobre cultura pop japonesa para pedir a namorada em noivado nos faz refletir sobre como o mundo real e virtual estão agindo em comunhão, momento que as práticas e comportamentos destes jovens desenvolvem-se em uma reificação de Japão e busca por incluir tudo isso em suas vidas e atividades diárias. O projeto de vida destes jovens mais uma vez concilia o mundo da fantasia cosplay com decisões importantes de cunho pessoal, escolhas que modificam suas vidas.



Figura 25: Vídeo de noivado: [https://www.youtube.com/watch?feature=player\\_embedded&v=9EKLvOtn\\_6I](https://www.youtube.com/watch?feature=player_embedded&v=9EKLvOtn_6I)

Após realizar esta aproximação com o campo e me dedicar a um trabalho etnográfico pude perceber as inúmeras facetas que compõem este universo otaku e, mais especificamente o cosplay, onde expressões como fantasia e imaginação ganham espaço e os fenômenos como a produção de mundos e o direcionamento de emoções são frequentes.

Tais jovens investem parte de suas vidas, reclamando um mundo que lhes surge como mais atrativo, e a fantasia serve de base e nutre-se de uma realidade não imediata, que possibilita um brincar, ou relativizar, os inúmeros valores e categorias culturais que se impõe aos jovens.

Será a ideia do senso comum sobre juventude, comportamentos e categorias adequadas que serão questionadas e terão seus valores suspensos tanto nos eventos, quanto nas performances e atitudes solidárias em prol do próximo. A relação entre realidade e imaginação merece ser pensada com maior cuidado e atenção pois cada vez mais deparamos com ela nos campos e trabalhos etnográficos e não podemos virar as costas para sentimentos, paixões, criações, pensamentos... tudo que serve enquanto expressão do jovem.

Cada vez mais temos estes novos universos sendo agregados à vida dos jovens não sendo necessário abrir mão de interesses em prol de uma trajetória de vida. Exemplos como uma jovem que opta por fazer faculdade de Letras para se aprofundar no Latim em função de seu gosto pela língua élfica do Senhor dos Anéis; ou o jovem que é apaixonado por videogame e escolhe atuar no mercado de trabalho como programador visual ou os jovens que se submetem a diversas cirurgias plásticas para cada vez mais se assemelharem com seus personagens favoritos e com isso acabam trabalhando em curtas-metragens ou propagandas; tudo isso exemplifica o universo fantasioso estando separado por uma fronteira tênue da realidade e, porque não dizer, uma fronteira mágica.

Como forma de compreender mais claramente este desenhar de trajetórias, descrevo a

seguir algumas situações experienciadas por mim durante a pesquisa de campo, quando o trabalho etnográfico mostrou-se de extrema relevância para a compreensão deste cenário lúdico, fantasioso, imerso em sensações e completamente real.

## 4.2 Arlequina

Através de minha pesquisa de campo foi possível encontrar inúmeros momentos importantes nesta elaboração de fantasia; dentre eles o processo de construção do cosplay que será utilizado pelo jovem em algum evento ou competição. A criação do personagem se dá a partir dos mais diferentes passos e este caminhar ocorre numa interação direta entre o meio virtual e o físico.

De maneira inocente, em um primeiro momento, entendemos a realização do cosplay como apenas uma distração, uma forma de teatralizar e se divertir; um momento de interação social de jovens sem muito compromisso e sem um significado ou sentido aparente. No entanto, ao aproximarmos do campo averiguamos relações implícitas, inúmeros sentidos, as mais diferentes formas de fantasia, uma imaginação totalmente implicada neste universo e nas vidas de cada um destes jovens. É por meio da etnografia que compreendemos inúmeras emoções sendo vivenciadas e compartilhadas, produzindo um mundo novo cheio de estímulos e respostas para os cosplays.

Descrevo a seguir uma de minhas experiências sobre como uma jovem define seu cosplay. Arlequina é uma de minhas informantes principais quando se trata da agenda dos eventos e da organização de grupos para realização de alguma performance cosplay e neste relato irá representar inúmeros jovens cosplays que vivenciam o mesmo processo. Antes de chegarmos ao momento da escolha do personagem para a realização do cosplay é interessante apresentar um pouco mais detalhadamente esta jovem, para que possamos compreender o porque da escolha dela para explicitar este processo.

Arlequina é uma jovem que reside em Campo Grande – Zona Oeste do Rio de Janeiro. Em um contato inicial poderíamos descrever a jovem como comunicativa, com facilidade de interagir com pessoas novas, apreciadora de atividades físicas (como ela mesma declara quando conversa sobre malhação e academia), dedicada no trabalho apesar da dificuldade em se manter no mesmo, aberta a relacionamento sério (em suas palavras em busca de um grande amor) e fã da cultura pop japonesa e suas nuances.

Essas características reveladas por ela logo no primeiro contato descrevem inúmeros jovens que encontramos no campo virtual e físico: uma juventude que está buscando seu espaço na sociedade moderna tanto para se desenvolver profissional quanto pessoalmente. No entanto, quando nos aproximamos um pouco mais da Arlequina outras características saltam aos olhos e nos fazem pensar sobre até que ponto o momento de escolha do cosplay está imerso nessa trama.

Um fator muito marcante nesta jovem é sua presença no mundo virtual: quando iniciei minha etnografia nos grupos e comunidades virtuais percebi que ela é uma jovem muito ativa na rede social. Sua presença no Facebook é constante e suas opiniões são levadas em consideração pelos mediadores dos grupos. Desde situações simples como dicas sobre como modificar a cor dos cabelos ou comprar a lente de contato adequada até denúncias reportadas ao controle da rede social sobre outros jovens utilizando fotos dos cosplays de forma inadequada. Ela está sempre muito ligada e ativa nestes grupos, e compartilhando diversas informações e novidades com os amigos virtuais. Na vida desta jovem encontramos o mundo virtual com grande espaço e interagindo diretamente em sua vida.

Não apenas no mundo virtual a Arlequina se faz presente mas também no mundo físico através de diversas maneiras. Uma delas acontece na organização mensal de eventos que são realizados com a temática otaku. A cada mês um grupo de 5 jovens planejam um

piquenique em um parque no Rio de Janeiro e a Arlequina é uma das mediadoras deste grupo. Diversos jovens são convidados e todos recebem as orientações sobre como proceder.

Ela mesma já gravou um vídeo de instruções e orientações sobre como chegar ao local. Com a possibilidade de acompanhar um destes eventos pude perceber que sua mediação, mais uma vez, é uma das molas propulsoras do bom andamento das atividades; será dela a função de escolher os jogos e brincadeiras que todos vão interagir, tirar as fotos dos participantes, promover a interação e inclusão dos participantes novos e demais ações.

Nestes eventos conseguimos perceber toda a importância que é dada ao ritual quando normas e regras são, mensalmente, transmitidas e determinados comportamentos não aceitos. Conforme dito anteriormente bebidas alcoólicas não são toleradas e o ritual de verificação e controle é muito presente. Será a Arlequina a principal mediadora para que não ocorram problemas ou discussões entre os participantes. Ela está sempre presente e compartilhando das conversas, lembrando a todos que este é um grupo que tem como foco fazer amizades e brincar, se divertir.

Presenciando estes eventos me remeti a Simmel (2006) e suas reflexões sobre sociabilidade. Neste campo me foi possível localizar os interesses que motivam a aproximação entre jovens, tão bem apresentados pelo autor, enquanto “sensoriais, ideais, momentâneos, duradouros, conscientes, inconscientes” (SIMMEL, 2006, p.60), dentre outros. Podemos arriscar uma afirmação e relacionar a interação social deste grupo com a reciprocidade identificada nas atitudes destes jovens.

A sociabilidade surge como um resultado destas interações e da reciprocidade na maneira com que eles convivem. É neste cenário que a Arlequina ganha espaço porque é uma jovem que enfatiza a interação social, as ações em grupo e a reciprocidade entre os jovens que participam dos eventos organizados por ela.

Este comportamento é facilmente identificado nesta jovem tanto nas reuniões e eventos quanto nas redes sociais. A escolha das brincadeiras para o piquenique levanta mais uma vez a importância do jogo para os otakus e cosplays. Eles se organizam e realizam enquetes no grupo virtual para definir quais as atividades lúdicas irão realizar no dia do evento e também se irão participar ou não como cosplays.

Outro aspecto diretamente relacionado ao jogo é o fato de Arlequina estar constantemente brincando com sua aparência e revelar-se em uma metamorfose constante não apenas física, mas emocionalmente. Durante algumas conversas me foram transmitidas fotos e pude perceber que ela joga com a temática gênero, modificando sua aparência conforme o personagem que mais lhe agrada.

Essas mudanças a que ela se submete vêm brincar com seu gênero e ela, muitas vezes, se revela como uma figura andrógina porque dependendo do dia e do cosplay podemos identificá-la enquanto um jovem guerreiro samurai, uma jovem Lolita ou um personagem dragão encantado; todos muito bem caracterizados fazendo desaparecer a pessoa Arlequina e entrar no jogo a cosplay Arlequina.

A definição da Arlequina sobre qual cosplay utilizar me revelou um processo bastante complexo que vou buscar explicitar a seguir. Durante nossas conversas virtuais, via comunidades nas redes sociais, questionei sobre como ela escolhia qual cosplay iria usar em cada evento e o que eles representavam para ela. Inicialmente ela me explicou que opta por algum personagem que tenha relação com o momento que está vivenciando, e que, quando o personagem faz parte de uma equipe ela tenta chamar amigos para formar este cenário mas que nem sempre consegue.

Ela então convidou-me a participar de um evento para entender melhor como esse processo ocorre. Confirmei minha presença e me preparei para vivenciar um dos momentos mais interessantes de minha investida no campo.

Ao chegar ao evento, que acontecia no bairro de Piedade, zona norte do Rio de

Janeiro, encontrei inúmeros jovens caracterizados com seus cosplays tanto de animes quanto de jogos de videogame e de outros universos convergentes nestes eventos, como personagens da idade média e super heróis americanos.

Após transitar por certo tempo entre os jovens encontrei com Arlequina e percebi uma cena interessante: a personagem escolhida por ela representava uma heroína/vilã de um anime e minha informante tinha decidido, para este evento, realizar a performance da vilã, que após uma cena de ataque tem o corpo todo manchado e ensanguentado.

Quando me aproximei dela para cumprimentar logo ouvi: “Cuidado! Você pode se sujar... esta tinta suja tudo e depois para limpar é uma tristeza! (risadas)”. Questionei o porquê de utilizar esta tinta e também o porquê da escolha da personagem e sua resposta foi que naquele evento ela tinha optado por um cosplay masculino, mas seu namorado não tinha gostado da ideia e então, para não ir “sem nada”, ela pensou qual caracterização seria mais fácil e que representava sua irritação por não realizar a performance que tinha decidido e investido tanto tempo. Resolveu assim caracterizar-se como tal personagem que a ajudava a expressar sua insatisfação com a proibição do namorado.

Após este relato tão sincero, me percebi refletindo sobre o que motiva um jovem a investir tempo, dinheiro e muito de seu lado pessoal para realizar uma performance em um dia de evento. Será que este processo resume-se apenas ao momento de apresentação? Ou será que este envolvimento se dá em diferentes áreas de sua vida? Será que neste momento seu projeto está sendo levado em conta e sua trajetória será definida naquele cenário?

Pensando então a respeito do processo para a construção de um cosplay e das inúmeras mudanças que o jovem precisa experimentar, lembrei-me da discussão feita por Canevacci (2005) quando nos diz que os jovens possuem “múltiplos eus” e isso provoca o fim de um corpo único e o surgimento de uma maleabilidade corporal, influenciado pelas novas tecnologias.

A irrupção das novas tecnologias compenetra-se não somente nos processos produtivos, mas também nas articulações corporais. As tecnologias incorporadas: os componentes naturais do corpo (...) foram atravessados por poderosos significados simbólicos. (CANEVACCI, 2005, p.31)

Buscando algumas respostas, conversei com Arlequina sobre a sua relação com a realização do cosplay e ela de forma provocadora respondeu: “Para realmente saber como é a sensação de ser um cosplay só fazendo! Somente se você fizer um dia poderá sentir o mesmo que nós... este é um momento que nos leva para outro mundo! Ninguém entende... quando minha avó faleceu eu já tinha me preparado para participar de uma convenção e, apesar de estar muito triste, decidi ir assim mesmo e durante o dia consegui aliviar minha tristeza... parece que estamos vivendo uma outra realidade, uma outra vida, um outro mundo! Isso me deu forças para lidar com a perda da minha avó! A reação das pessoas sobre minha performance foi muito boa, me fez bem. Desde então, sempre que posso e tenho dinheiro eu faço! E aí? Vamos fazer? Acho que você vai adorar!”

Frente ao convite fiquei sem resposta e prometi a ela que iria pensar sobre o assunto, mas que para realizar uma performance precisaria de sua ajuda porque não conhecia todo o processo. Aproveitamos então o evento como um todo e pude observar mais de perto que a escolha do personagem provoca no jovem um investimento e dedicação que margeia a obsessão, pois o nível de detalhes é algo impressionante.

Desde a cor dos olhos (modificados por lentes) ao figurino, o gestual e a fala, tudo é realizado minuciosamente em busca da perfeição. Ao final do evento, e depois de me dar conta deste contexto, tive acesso às fotos de alguns jovens que participaram da competição e conversei com eles sobre a criação dos cosplays. Todos me informaram que a satisfação e o

prazer de viver este momento são muito intensos; viver outra realidade é um privilégio que permite o compartilhamento de ações, atitudes e palavras. Neste sentido eles se veem como os jogadores de videogame, com inúmeras vidas e com oportunidades de vivenciar cada uma delas.

Arlequina é um exemplo da busca em relacionar dois mundos, a princípio impossibilitados de dialogar. Ela, já uma jovem com 25 anos, está constantemente em busca de empregos que aceitem suas mudanças físicas; afinal sua aparência acaba por mudar a cada novo cosplay escolhido por ela para realização. Através de nossas conversas pude perceber sua dificuldade em arrumar novo emprego, não apenas pela falta de experiência profissional, mas também porque naquele momento ela estava com o cabelo na cor laranja. Isso faz com que seu campo de possibilidades se restrinja de alguma forma, mas não provoca uma mudança em sua trajetória já delimitada – seu amor e empenho na realização dos cosplays é tão grande que sua vida profissional acaba por adaptar-se a este contexto.

### 4.3 “HORA DA AVENTURA”: *momento da escolha*

Após ser convidada para realizar um cosplay, tendo como justificativa externa que somente assim eu poderia compreender tudo que envolve este processo e tendo como justificativa interna a decisão de entender como se dá a construção da fantasia e compartilhamento de emoções para estes jovens, optei por fazer contato novamente com Arlequina e combinamos que ela me informaria assim que decidisse realizar novo cosplay; e foi o que fizemos.

Um dia recebi uma atualização em minha rede social que mostrava minha informante animada em formar uma equipe nova de cosplay. Na postagem ela perguntava quem tinha interesse em compor o grupo com ela e após algumas respostas positivas ela enviou a imagem do anime com todos os personagens para que cada jovem pudesse escolher o seu.



**Figura 26:** Imagem ilustrativa do anime Hora da Aventura. - Imagem de Domínio Público

Na tentativa de acompanhar mais internamente esta formação, fui conversando com

aqueles jovens cosplays e percebi que a característica ritualística está presente neste processo. A fantasia e a magia perpassam toda esta interação social, que afeta diferentes aspectos da vida de cada jovem. Não apenas a escolha do personagem, mas toda a montagem para a performance ocorrer no dia o evento está imerso em procedimentos que não podem falhar.

Buscando compreender como acontece esse ritual de formação cosplay me vi frente a um novo convite: participar de uma festa de Dia das Bruxas Cosplay. A ideia da festa surgiu de um grupo de amigos pesquisadores que, frente ao meu campo de pesquisa, quiseram entender melhor como isso ocorre. Percebi que tinha chegado o momento de vivenciar na pele meu objeto de estudo.

Retomei os diálogos com meus informantes e fui experimentar cada uma das etapas. A primeira delas é a definição do personagem. Talvez este seja um dos momentos mais difíceis porque inúmeros fatores te deixam confuso e na dúvida a respeito do melhor personagem. Tomada à decisão de qual personagem o jovem vai representar, ele inicia seu caminho sobre a caracterização do mesmo, que se subdivide em:

- \* Assistir aos episódios de anime onde o personagem aparece;
- \* Estudar seus rivais no desenrolar da história;
- \* Ensaiar as falas e trejeitos característicos do personagem;
- \* Pesquisar e decidir se mandará alguém fazer a roupa ou se o próprio jovem fará (essa é uma etapa complexa porque os cosplays buscam a perfeição e para tal as roupas precisam estar o mais próximas da realidade dos animes, mangás e jogos de videogame. Isso faz com que eles realizem inúmeras pesquisas e aprofundamentos sobre quais os melhores tecidos, linhas, tintas e tudo mais para fazer a roupa perfeita. Não é para menos que encontramos tantos jovens que sabem costurar neste grupo social);
- \* Treinar a maquiagem correta;
- \* Adquirir os adereços de acordo com o personagem, como perucas ou tinta para pintar os cabelos, lentes de contato, bichos de pelúcia, brincos, dentre outros.
- \* Realizar ensaios caso a performance seja de vários personagens juntos;
- \* E por fim, a ida em grupo para o local do evento, que mobiliza os jovens, pois geralmente eles já saem de casa caracterizados e utilizam o transporte público para se locomover e essa interação com as pessoas não pertencentes a este universo já provoca uma série de sentimentos nestes cosplays.

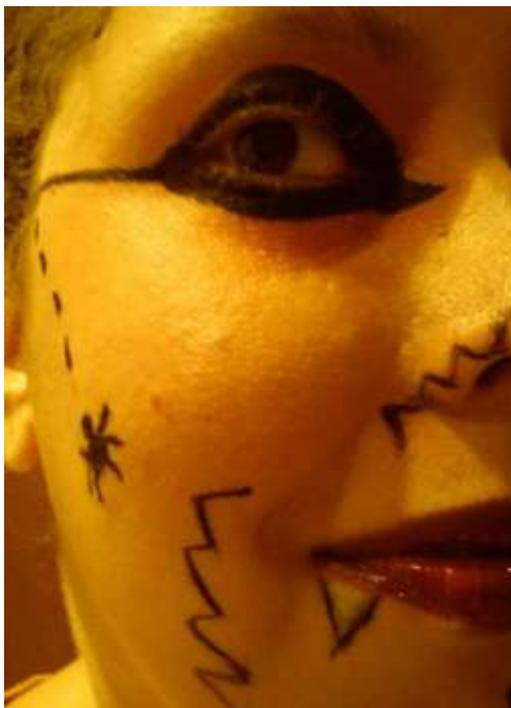
Como o convite que me foi feito, e que optei por aceitar, foi para uma festa, meus passos foram um pouco diferenciados. A partir do momento que escolhi a personagem que iria me caracterizar iniciei minha pesquisa a respeito do figurino e da maquiagem. Para facilitar meu processo, escolhi uma personagem vampira que possui um figurino simples, no entanto a maquiagem e acessórios são mais complexos.

Tendo o visual em mãos, saí em busca das maquiagens adequadas e da capa de vampiro. Percebi quão difícil é esse processo porque cada visual exige inúmeros detalhes e os itens para fazer a maquiagem não são fáceis de serem encontrados. Por fim, após dois dias de buscas consegui todos os itens que precisava e iniciei a etapa seguinte que todo cosplay precisa se submeter: o treino da maquiagem perfeita.

A cada momento ia percebendo o nível de complexidade e dedicação que o ser cosplay exige. Fazer a maquiagem exatamente igual ao personagem não é algo simples e foram necessárias várias repetições até alcançar algo próximo da realidade. Ao me aproximar deste resultado final, mais uma vez, recordei o perfil obsessivo que os cosplays desenvolvem.

Como última etapa e grande momento de realização chegou o dia da festa e pude compreender parcialmente como o jovem cosplay se sente nos dias de eventos e desfiles.

Passei por toda a preparação e arrumação para a festa e as reações foram as mais diversas.



**Figura 27:** Exemplo de processo criativo de cosplay - Acervo Particular: Narcisa Melo – 2013

Alguns comentários chamaram a atenção como: “Nossa! Você realmente levou isso a sério!”; “Meu Deus, como você está diferente! Está de parabéns pela dedicação! O resultado está excelente!” e “Puxa, você parece outra pessoa! Não é apenas a maquiagem mas a sua expressão mudou! Está com ar malvado! Dá até medo!”. Tais reações me fizeram pensar mais uma vez no campo de possibilidades que nos abre quando fazemos uma escolha. Realmente o perfil obsessivo, detalhista e minucioso é necessário para ser um cosplay, mas tudo isso se reverte em resultados divertidos com a fantasia e imaginação liberadas e um novo mundo se revelando.

Cada um dos itens e/ou todos juntos podem ser encontrados em cada perfil de Facebook dos jovens cosplays, como também nas comunidades dos eventos e em registros fotográficos das convenções feitos pela imprensa ou por outros jovens. Através deste grande arquivo aberto de informações temos acesso à esta construção do personagem com as mudanças corporais, de figurino, dentre outras.

Acompanhar estes passos de perto, pelo campo, nos ajuda a constatar uma produção de mundo que é possível ao jovem, com suas práticas diárias como estudar, trabalhar, sair com amigos, conviver em família, tudo está diretamente interligado com esta construção fantasiosa de cenários presentes no meio otaku.

A experiência escolhida por estes jovens é muito bem explicada na expressão “Sou gamer não porque não tenho uma vida mas sim porque decidi ter muitas”. Foi a partir desta afirmação que pude pensar a respeito de minha escolha temática e de minha aproximação com o campo. Inicialmente o universo otaku foi decidido como tema de pesquisa pela minha afinidade e interesse pelos animes e mangás. Arrisco dizer que todo este universo já fazia parte de minha vida mas eram questões e gostos que se mantinham internos, que não me exigiam o esforço para externalizar.

No entanto, quando me aproximei do campo percebi que o movimento destes jovens é muito particular: constantemente eles estão vivenciando um processo de se revelar, se

mostrar, se deixar conhecer e encantar a partir do lúdico, da fantasia, da brincadeira. Tais jovens não gostam e não querem apenas internalizar seus gostos e interesses; na verdade eles estão buscando espaço para revelarem-se enquanto jovens com identidades definidas.

Este não é um processo fácil e pude perceber quanto investimento tais jovens precisam aplicar neste cenário quando o desafio de realizar o cosplay é aceito. Mesmo o processo sendo mais simples e demandando menos comprometimento que em um processo de competição, comum aos jovens cosplays, me percebi em um árduo esforço para descobrir o que melhor me representaria naquele momento. Todo o desenvolvimento me levou a mergulhar no porquê da escolha deste tema e pude perceber, ao final de minha jornada como cosplay, que a experiência vivida por estes jovens é algo muito especial.

Essa maneira de viver dos jovens cosplays, com seus “múltiplos eus”, aproxima-se da realidade dos atores, que a cada novo trabalho tem a chance de viver uma vida diferente e nova. Também existe uma semelhança entre estes jovens e a dinâmica do carnaval quando as pessoas utilizam as fantasias e dão vida a novos personagens. Tudo isso nos faz entender que a decisão de ser um cosplay marca o início de um ritual que permite ao jovem vivenciar diferentes “eus”, conhecendo o mundo da fantasia por meio de jogos e brincadeiras, se permitindo experimentar a vida de maneira descontraída até com questões como gênero e sexualidade, tão sérias para a maioria da sociedade.

Neste momento afirmo que a Arlequina, representando este grupo social juvenil e vivendo este ritual de maneira tão clara, quando escolhe realizar seus mais diferentes cosplays está nos dizendo ‘*Eu escolhi ser cosplay: ser um, ser todos, ser única!*’. É através desta opção de vida que estes jovens demonstram suas particularidades, seu jeito de ser no mundo, seu perfil único dentro de um universo múltiplo. (Vide Anexo E)

## CONSIDERAÇÕES FINAIS



Figura 28: Representação da Juventude Otaku - Imagem de Domínio Público

Retomando as reflexões apresentadas neste trabalho compreendemos e definimos o grupo social otaku como um exemplo das diversas juventudes que hoje encontramos na sociedade. Estas juventudes dialogam com categorias muito pertinentes nas ciências sociais como sociabilidade, família, gênero, ritual, performance e trajetória.

Com o desenvolvimento da pesquisa de campo foi possível constatar que a modernidade apresenta uma relação direta com a magia, ou talvez melhor dizendo, o grupo social otaku desenvolveu sua própria 'magia tecnológica' baseada nas mídias e tecnologias disponíveis na modernidade.

Todo este contexto, apesar de se desenhar inicialmente através de uma ideia característica a respeito da cultura pop japonesa, nos deixa perceber que o grupo social otaku desenvolveu suas particularidades, respondendo ao lugar onde está inserido: o meio urbano. Este grupo jovem buscou ressignificar sua compreensão a respeito do Japão e estabeleceu uma maneira de vivenciar sua afinidade com a cultura pop japonesa de forma muito especial.

Por meio das redes sociais e dos eventos e convenções organizados pelos jovens nos foi possível conhecer o mundo cosplay, que surgiu a partir dos mundos dos animes e mangás. Serão estes cosplays que demonstrarão na prática a releitura dos conceitos ritual (pelo processo de escolha de um personagem até a montagem do cosplay), performance (realizada nas convenções), jogo (brincadeiras durante as reuniões) e trajetória.

A reflexão a respeito da trajetória desenvolvida por estes jovens é o que mais chama a atenção durante toda a pesquisa. Contrariando a ideia do senso comum que define tais jovens enquanto desocupados, que perdem tempo com interesses que não darão futuro, será na busca por confirmar a arbitrariedade deste olhar que tal juventude se posicionará no mundo em busca de espaço para conciliar seus interesses juvenis com sua vida adulta.

Não apenas as categorias antropológicas são ressignificadas, mas o campo de escolhas destes jovens se amplia na medida que suas trajetórias de vida são definidas por meio de inovações. O aprofundamento dos conceitos apresentados no texto e sobre os autores destacados no decorrer da pesquisa mostrou-se relevante para um possível desdobramento deste campo.

Um exemplo que merece um aprofundamento é grupo jovem denominado *Cosplays Voluntários*. Não apenas podemos entender os cosplays como um grupo jovem interessado em se divertir e com imaginação a flor da pele, apenas direcionada para momentos de lazer. No desenvolvimento de minha pesquisa de campo no meio virtual encontrei este grupo e, ao me aproximar deles, percebi sua prática diferenciada: eles participam das convenções e eventos tradicionais para realizar suas performances, mas também tem como objetivo incorporar em suas vidas performances que serão ensaiadas e eles irão realizar em hospitais, creches, abrigos, e demais lugares que tenham crianças doentes, em recuperação ou abandonadas.

A proposta deste grupo é levar alegria para as crianças através de personagens conhecidos e queridos por elas e sempre que podem eles se reúnem e vão a uma destas instituições. Conversando com a organizadora do grupo fui informada que todos os jovens possuem seus empregos, famílias, estudos, mas nem por isso deixaram de lado seus interesses e gostos pela cultura pop japonesa.

Eles conseguiram desenvolver suas trajetórias incorporando em suas vidas todo este universo otaku e como demonstram felicidade nestes momentos, compartilhando estas fantasias, decidiram promover isso na vida de outras pessoas e, para eles nada melhor que inserir crianças neste universo mágico dos animes e mangás.

Esse é um dos exemplos mais claros quando vemos que a trajetória escolhida pelos jovens cosplays possibilitou uma ressignificação de mundo; suas vidas profissionais e pessoais, mesmo depois de adultos, continuaram permeadas por seus gostos pela cultura pop japonesa, e ainda com um objetivo maior voltado para o social.

Vampira<sup>47</sup>, a organizadora do grupo, trabalha como secretária de uma empresa no Rio de Janeiro e participa dos eventos desde 2008. Seus cosplays são bem conhecidos e ela tem destaque nas convenções, sendo inclusive entrevistada em matérias de revistas de grande circulação. Com este destaque ela decidiu não apenas se divertir e investir em causa própria, mas sim utilizar todo seu investimento pessoal, financeiro e emocional (horas e dinheiro investidos para a perfeição de um cosplay) para ajudar pessoas que necessitam. Assim ela conseguiu formar o grupo de voluntários que se disponibilizam a doar parte de seu tempo para *somar sentimentos positivos com demais pessoas*<sup>48</sup>.

Percebendo a importância desta declaração afirmo que esta juventude urbana fã da cultura pop japonesa e do universo otaku possui grande parcela de jovens cosplays que estão em busca de um lugar na sociedade, reivindicando que seu espaço seja respeitado de acordo com suas particularidades. Suas trajetórias de vida estão sendo definidas a partir de seus perfis únicos, especiais e é para permanecer neste lugar na vida adulta que eles estão se posicionando e definindo suas escolhas.

---

<sup>47</sup> Nome fictício de um dos cosplays utilizado pela informante nas redes sociais.

<sup>48</sup> Expressão utilizada pela organizadora do grupo.

## Referências Bibliográficas

- APPADURAI, Arjun. Modernity at large: cultural dimensions of globalization. In: MACHADO, Carly Barboza. *“Imagine se tudo isso for verdade”*: o movimento Raeliano entre verdades, ficções e religiões da modernidade [tese]. Rio de Janeiro: Universidade do Estado do Rio de Janeiro, Instituto de Filosofia e Ciências Humanas, 2006.
- ARIÈS, Philippe. *História social da criança e da família*. Rio de Janeiro: LTC, 2006.
- BARRAL, Étienne. *Otaku. Os filhos do virtual*. São Paulo: SENAC, 2000.
- BIRMAN, P. *Fazendo estilo, criando gênero*. Rio de Janeiro, Ed. Relume Dumará, 1995.
- BISPO, Raphael. Heterotopias emo: notas etnográficas sobre desvios e inversões da juventude emcore no Rio de Janeiro. In: VELHO, Gilberto; DUARTE, Luiz Fernando Dias. *Juventude Contemporânea: culturas, gostos e carreiras*. Rio de Janeiro, 7LETRAS, 2010.
- BOURDIEU, Pierre. A “juventude” é apenas uma palavra. In: *Les JEunes et le premier emploi*, Paris, Association des Ages, 1978. (Acesso em <http://dc100.4shared.com/doc/VHE5aeuV/preview.html>, 2014)
- BUTLER, Judith. *Problemas de gênero: Feminismo e subversão da identidade*. Rio de Janeiro, Civilização Brasileira, 2003.
- CALIL JUNIOR, Alberto. *O mundo espírita virtual: navegando pelas malhas da ciência, da tecnologia e da religião*. Rio de Janeiro: UERJ, 2009.
- CANEVACCI, Massimo. *Culturas eXtremas: mutações juvenis nos corpos das metrópoles*. Rio de Janeiro, DP&A, 2005.
- CLAMMER, John. Approaches to ethnographic research, 1984. In: GIUMBELLI, Emerson. *Para além do “trabalho de campo”*: reflexões supostamente malinowskianas. *Revista Brasileira de Ciências Sociais* – v.17, nº 48, 2002.
- DUARTE, Luiz Fernando Dias. Classificação e valor na reflexão sobre identidade social. In: CARDOSO, Ruth (org ), *A aventura antropológica*. Rio de Janeiro. Paz e Terra, 1986, p. 69-92.
- \_\_\_\_\_. O Império dos Sentidos: sensibilidade, sensualidade e sexualidade na cultura ocidental moderna. In: Heilborn, Maria Luiza. *Sexualidade: O olhar*

- das ciências sociais*. Rio de Janeiro: Ed. Jorge Zahar, 1999.
- DUMONT, Louis. *Homo Hierarchicus: o sistema de castas e suas implicações*. São Paulo: Edusp. 1992.
- DURKHEIM, Émile. *As formas elementares de vida religiosa*. São Paulo: Edições Paulinas, 1989.
- EVANS-PRITCHARD, E.E *Bruxaria, oráculos e magia entre os Azande*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2005.
- GEERTZ, Clifford. *A interpretação das culturas*. 1ªed. 13ª reimpr. Rio de Janeiro: LTC, 2008.
- GIUMBELLI, Emerson. *Para além do “trabalho de campo”: reflexões supostamente malinowskianas*. Revista Brasileira de Ciências Sociais – v.17, nº 48, 2002.
- GOMES, Edlaine de Campos. *A Era Das Catedrais - a Autenticidade Em Exibição - Uma Etnografia*. Rio de Janeiro: Garamond, 2011.
- GUPTA, Akhil; FERGUSON, James. Discipline and practice: ‘the field’ as site, method and locacion. In Anthropology. In: GUPTA, Akhil; FERGUSON, James. *Anthropological locations*. Berkeley: University of California, 1997.
- HEILBORN, Maria Luiza 1992 "Fazendo Gênero? A Antropologia da Mulher no Brasil" In: Oliveira Costa, Albertina de e Cristina Bruschini: *Uma Questão de Gênero*. Rio de Janeiro: Editora Rosa dos Ventos/Fundação Carlos Chagas. pp.93-126.
- HUIZINGA, Johan. *Homo Ludens*. São Paulo, Editora Perspectiva, 4ª edição, 2000.
- ISHITANI, Cecilia Kiku. *Ensaio sobre a herança cultural japonesa incorporada à sociedade brasileira*. Brasília: FUNAG, 2008. p. 85-107.
- KEEN, Andrew. *O Culto do Amador*. Rio de Janeiro, Jorge Zahar, 2009.
- \_\_\_\_\_. *Vertigem Digital: por que as redes sociais estão nos dividindo, diminuindo e desorientando*. Rio de Janeiro, Jorge Zahar, 2012.
- LEMONS, André. Nova esfera Conversacional. In: DIMAS A. Künsch, D.A, da Silveira, S.A., et al, *Esfera pública, redes e jornalismo*. Rio de Janeiro, Ed. E-Papers, 2009.
- LÉVI-STRAUSS, Claude. *Antropologia Estrutural*. Rio de Janeiro: Tempo Brasileiro. 6ª edição, 2003.

- \_\_\_\_\_. *O suplício do Papai Noel*. São Paulo: Cosac Naify, 2008.
- \_\_\_\_\_. *A outra face da Lua: ensaios sobre o Japão*. São Paulo: Companhia das Letras, 2012.
- LOPES, Viviane Ferreira. O transbortamento da influência: brasileiros não-descendentes e a imigração japonesa. In: *Ensaio sobre a herança cultural japonesa incorporada à sociedade brasileira*. Brasília: FUNAG, 2008. p. 203-232.
- LOURENÇO, André Luiz Correia. *Otakus. Construção e Representação de si entre aficionados por cultura POP nipônica*. Rio de Janeiro: UFRJ/ MN/PPGAS, 2009.
- MACHADO, Carly Barboza. *“Imagine se tudo isso for verdade”*: o movimento Raeliano entre verdades, ficções e religiões da modernidade [tese]. Rio de Janeiro: Universidade do Estado do Rio de Janeiro, Instituto de Filosofia e Ciências Humanas, 2006.
- \_\_\_\_\_. *Performances polêmicas: religião, mídia e mediações do Movimento Raeliano no espaço público*. Interseções [Rio de Janeiro] v. 13 n. 2, 2011.
- MAFFESOLI, Michel. *O tempo das tribos: o declínio do individualismo nas sociedades de massa*. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 2006.
- MAGGIE, Yvone. Medo do feitiço: relações entre magia e poder no Brasil. In: ESTERCI, N.; FRY, P.; GOLDENBERG, M. (orgs.). *Fazendo antropologia no Brasil*. Rio de Janeiro, DP & A, 2001.
- MAGNANI, José Guilherme. Quando o campo é a cidade: fazendo antropologia na metrópole, In: Magnani, José Guilherme C. & Torres, Lilian de Lucca (Orgs.) *Na Metrópole - Textos de Antropologia Urbana*. EDUSP, São Paulo, 1996.
- \_\_\_\_\_. *Jovens na Metrópole: etnografias de circuitos de lazer, encontro e sociabilidade*. Editora Terceiro Nome, São Paulo, 2007.
- MALINOWSKI, Bronislaw. *Argonautas do Pacífico Ocidental*. Abril S.A., São Paulo, 1976.
- MCCLINTOCK, Anne. *Couro Imperial - Raça, Travestismo E O Culto Da Domesticidade*. Cadernos Pagu 20, 2003.
- MEAD, Margareth. *Coming of Age in American Anthropology: Margaret Mead and Paradise* [Internet]. USA: Universal Published, 1999 (Acesso em <http://books.google.com.br/books?id=WfbGcAsZOKMC&printsec=frontcover&hl=pt-BR#v=onepage&q&f=false>, 2014).

- NEGROPONTE, Nicholas. *A vida digital*. Rio de Janeiro, Companhia das Letras, 2002.
- NOVAES, Regina Célia Reyes. *Juventude em Formação*. Disponível em <<http://www.blogacesso.com.br/?p=75>> Acesso em: 2014
- ORTIZ, R. Durkheim: um percurso sociológico. In: DURKHEIM, Émile. *As formas elementares de vida religiosa*. São Paulo: Edições Paulinas, 1989.
- PEIRANO, Mariza. *Temas ou teorias? O estatuto das noções de ritual e de performance*. Brasília: Série Antropológica, 2006.
- PELS, Peter & MEYER, Birgit. Magic and Modernity: interfaces of revelation and concealment. In: MACHADO, Carly Barboza. *“Imagine se tudo isso for verdade”*: o movimento Raeliano entre verdades, ficções e religiões da modernidade [tese]. Rio de Janeiro: Universidade do Estado do Rio de Janeiro, Instituto de Filosofia e Ciências Humanas, 2006.
- PEREIRA, Vanessa Andrade. Juventude e internet: dedicação na lan house e descaso com a escola. In: VELHO, Gilberto; DUARTE, Luiz Fernando Dias. *Juventude Contemporânea: culturas, gostos e carreiras*. Rio de Janeiro, 7LETRAS, 2010.
- ROCHA, Everardo [et al.] (orgs). *Comunicação, Consumo e Espaço Urbano: novas sensibilidades nas culturas jovens*. Rio de Janeiro: PUC-Rio e Mauad Ed., 2006.
- RUBIN, Gayle. *O tráfico de mulheres: Notas sobre a Economia Política do Sexo*. Recife; S.O.S. Corpo, 1993.
- SAKAI, Alexandre. Japão Pop Show: Cultura Pop Japonesa. In: *100 Anos da Imigração Japonesa: as surpreendentes histórias do povo que ajudou a mudar o Brasil*. São Paulo: Editora Abril, 2008.
- SAKURAI, Célia. *Os Japoneses*. São Paulo, Editora Contexto, 2011.
- SEGANFREDO, Carmen. *As melhores histórias da mitologia japonesa*. Porto Alegre, Artes Ofícios, 2011.
- SIMMEL, Georg. *Questões fundamentais da sociologia*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2006.
- STOLCKE, Verena. *Sexo está para gênero assim como raça para etnicidade?* Rio de Janeiro, Estudos Afro-Asiáticos, 1991.
- STRATHERN, M. *O gênero da dádiva: problemas com as mulheres e problemas com a*

*sociedade na melanésia*. Campinas; ED UNICAMP, 2006.

TURNER, Victor. *O processo ritual: estrutura e antiestrutura*. Petrópolis: Editora Vozes, 1974.

\_\_\_\_\_. *Floresta de símbolos*. Niterói: EdUFF, 2007.

VANCE, Carol. *A antropologia redescobre a sexualidade: um comentário teórico*. Physis – *Revista de Saúde coletiva*. Vol. 1, nº 5, 1995.

VELHO, Gilberto. *Projeto e Metamorfose: antropologia das sociedades complexas*. Rio de Janeiro, Jorge Zahar Ed., 2003.

\_\_\_\_\_. *Individualismo e Cultura: notas para uma antropologia da Sociedade Contemporânea*. Rio de Janeiro, Jorge Zahar Ed., 2004.

\_\_\_\_\_. *Antropologia Urbana. Encontro de tradições e novas perspectivas*. Rio de Janeiro, Sociologia (Lisboa), 2009.

VELHO, Gilberto; DUARTE, Luiz Fernando Dias. *Juventude Contemporânea: culturas, gostos e carreiras*. Rio de Janeiro, 7LETRAS, 2010.

VIANNA, Hermano. *Galeras Cariocas: territórios de conflitos e encontros culturais*. Rio de Janeiro. UFRJ, 2003.

WINTERSTEIN, Claudia. Otakus e Cosplayers: J-pop e Japonesidades. In: Machado Igor José de Renó (org.) *Japonesidades multiplicadas: novos estudos sobre a presença japonesa no Brasil*. São Carlos: EdUFSCar, 2011.

## ANEXOS

<b>Anexo A: Momentos de Sociabilidade .....</b>	<b>95</b>
<b>Anexo B: Universo Otaku pelos Otakus .....</b>	<b>96</b>
<b>Anexo C: Jogos entre Cosplays .....</b>	<b>97-98</b>
<b>Anexo D: Brincadeiras com gênero .....</b>	<b>99</b>
<b>Anexo E: Cosplays e seus diversos “eus” .....</b>	<b>100-103</b>

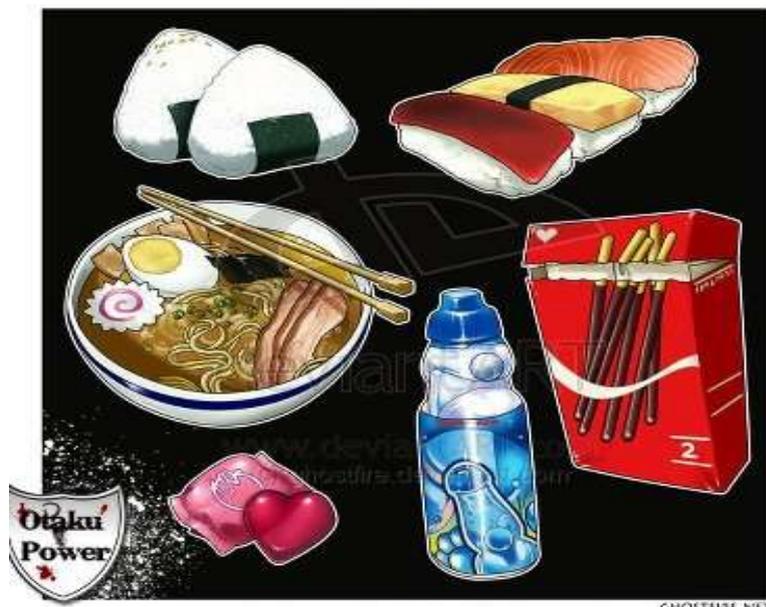
Anexo A: Momentos de Sociabilidade



## Anexo B: Universo Otaku pelos Otakus

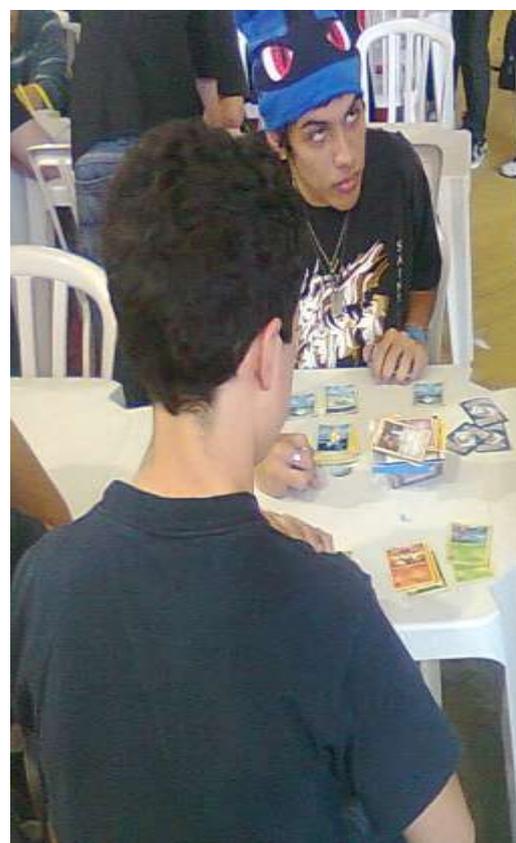


# Dieta



# Otaku

### Anexo C: Jogos entre Cosplays





Anexo D: Brincadeiras com gênero



Anexo E: Cosplays e seus diversos “eus”







