

CAMILA DE NADAI

**A EXIBIÇÃO DE SI MESMO COMO
OUTRO: UMA ANÁLISE DO *COSPLAY*
NO FACEBOOK**

Viçosa - MG
Curso de Comunicação Social/Jornalismo da UFV
2015

CAMILA DE NADAI

**A EXIBIÇÃO DE SI MESMO COMO
OUTRO: UMA ANÁLISE DO *COSPLAY*
NO FACEBOOK**

Monografia apresentada ao Curso de Comunicação Social/ Jornalismo da Universidade Federal de Viçosa, como requisito parcial para obtenção do título de Bacharel em Jornalismo.

Orientador: Henrique Mazetti

Viçosa - MG
Curso de Comunicação Social/Jornalismo da UFV
2015



Universidade Federal de Viçosa
Departamento de Artes e Humanidades
Curso de Comunicação Social/Jornalismo

Monografia intitulada *A exibição de si mesmo como outro: uma análise do cosplay no Facebook*, de autoria da estudante Camila de Nadai, aprovada pela banca examinadora constituída pelos seguintes professores:

Prof. Dr. Henrique Moreira Mazetti – Orientador
Curso de Comunicação Social/ Jornalismo da UFV

Prof. Dr. Ricardo Duarte Gomes da Silva – UFV
Curso de Comunicação Social/ Jornalismo da UFV

Profa. Dra. Heloisa Raimunda Herneck – UFV
Curso de Educação da UFV

Viçosa, novembro de 2015

AGRADECIMENTOS

Aos meus pais por todo apoio e incentivo prestado, que me proporcionaram a melhor educação e foram os melhores exemplos de vida que eu poderia ter, com toda gentileza, amor e dedicação do jeitinho peculiar de cada um deles. Sei que são guerreiros e se esforçaram – e esforçam ainda, por que não – para criar bem as duas filhas. Sem eles eu não estaria aqui. A vitória dessa conquista também é de vocês. Eu amo vocês.

A minha irmã Carol, que me ajudou a atravessar esses quatro anos, sendo uma companhia indispensável, especialmente nos feriados da vida, que é pra onde eu ia e sabia que ia ter um cantinho. Apesar de algumas brigas, sei que a gente se entende e se ama de forma recíproca, e temos uma a outra para contar e divertir.

A Letícia, minha melhor amiga, que mesmo distante sempre soube que bastava chamar e estaria ali pra conversar comigo. Que sempre me deu força e acreditou em mim quando eu mesma duvidava. Obrigada, tenshi.

Aos meus amigos, que não vou citar nomes para não correr o risco de esquecer-me de algum deles, das saídas, das horas conversando, aqueles que foram boas companhias, e ouvintes, aguentando as *bads* e reclamações da vida. A gente se ajuda, é meio assim mesmo.

Ao meu orientador, Henrique, uma companhia constante na graduação, do primeiro ao último período, praticamente parte da turma! Obrigada pela oportunidade, por me dar uma chance e dizer que eu conseguia, pela paciência e por ter sido um verdadeiro mestre, transmitindo conhecimentos e lições. Acho que ninguém vai esquecer do “sim e não”.

A vocês, meus sinceros agradecimentos, a todos que tornaram esse trabalho possível.

RESUMO

O *cosplay* é um hobby que consiste na caracterização como personagens normalmente ligados à cultura pop. A prática está presente tanto em espaços físicos quanto online e permite ao indivíduo a experimentação de novos traços identitários ou ainda reforçar o próprio eu. O objetivo deste trabalho é analisar as dinâmicas de subjetividade no Facebook, buscando entender como se manifesta a experimentação da alteridade e a exibição narcísica por meio do *cosplay*. O método utilizado, inspirado na netnografia, consistiu na observação das postagens do grupo *Brazilian Cosplayers United* e identificação de informantes com os quais foram realizadas entrevistas semi-dirigidas para análise. Durante a pesquisa, identificamos uma terceira via, a faceta *cosmaker*, que se preocupa com as habilidades envolvidas no fazer ao invés do ser. Porém verificou-se que os *cosplayers* esperam não só visibilidade, mas reconhecimento e aprovação do grupo, buscando pelo sentimento de pertença.

PALAVRAS-CHAVE

cosplay; exibição; subjetividade.

ABSTRACT

Cosplay is an hobby that consists in characterizing as characters usually connected to pop culture. The practice is present in physical and virtual spaces, allowing the person to experiment new identity features or strengthen the self. This study has the objective to analyze the subjectivity dynamics on Facebook, seeking to understand how cosplays manifest the experimentation of otherness and narcissistic exposure. The method, inspired by netnography, consists on the observation of posts in the group Brazilian Cosplayers United and the identification of informants with whom were conducted semi-structured interviews for analysis. During the study, we identified a third way, the cosmaker aspect, who cares about the skills involved in the production instead of being. However was noted that cosplayers expect not only visibility, but recognition and group's approbation, looking for the sense of belonging.

KEY-WORDS

cosplay; exhibition; subjectivity.

LISTA DE IMAGENS

| | |
|--|----|
| Figura 1 – Regras do grupo BCU..... | 33 |
| Figura 2 – <i>cosplayer</i> convida os membros a curtirem a página..... | 34 |
| Figura 3 – <i>cosplayer</i> marca a própria página na postagem..... | 35 |
| Figura 4 – <i>cosplayer</i> coloca um link externo ao Facebook..... | 36 |
| Figura 5 – membros fazem campanha para o <i>cosplayer</i> fazer um personagem..... | 37 |
| Figura 6 – o <i>cosplay</i> sugerido pelos membros é feito..... | 37 |
| Figura 7 – a <i>cosplayer</i> ressalta na postagem que é iniciante..... | 39 |
| Figura 8 – <i>Gender bender</i> da personagem Arlequina (Harley Quinn)..... | 40 |
| Figura 9 – montagem com versão oficial de Wizardmon e a natalina feita pelo <i>cosplayer</i> | 42 |
| Figura 10 – Pokémon's Umbreon e Espeon e <i>cosplay</i> de versão humanizada..... | 43 |
| Figura 11 – publicação de um <i>crossplay</i> feito por um homem..... | 44 |
| Figura 12 – Versão da personagem Sailor Moon idealizada pela <i>cosplayer</i> | 48 |
| Figura 13 – Giovana com versão feminina do “Homem Aranha”..... | 54 |
| Figura 14 – Camila caracterizada com sua versão <i>gijinka</i> | 56 |

SUMÁRIO

| | |
|---|----|
| Introdução | 8 |
| 1. Revisão de Literatura | 12 |
| 1.1. Cosplay..... | 12 |
| 1.2. Redes Sociais | 17 |
| 1.3. Identidade e Sociabilidade Online | 19 |
| 2. Dentro do universo <i>cosplay</i> | 24 |
| 2.1. Método | 24 |
| 3. Análise do grupo | 31 |
| 4. Entrevistas | 45 |
| 4. 1 Por que fazer <i>cosplay</i> | 45 |
| 4. 2. <i>Cosplay</i> e expressão do eu | 49 |
| Considerações finais | 59 |
| Referências Bibliográficas | 62 |

Introdução

Talvez você já tenha visto na rua ou em alguma foto na internet pessoas caracterizadas como personagens de quadrinhos ou animações. Podem ser heróis ou vilões, princesas, guerreiras ou até mesmo as temidas bruxas. Alguns levam como uma simples fantasia, para uma festa ou evento de Dia das Bruxas, porém existem aqueles que se caracterizam, buscando a maior fidelidade possível com o personagem escolhido. Além de se vestir como o personagem, os interpretam em palcos dos animencontros, eventos dedicados à cultura pop especialmente japonesa, ou em fotos e vídeos publicados na internet. Essas pessoas são chamadas de *cosplayers*.

O *cosplay* é um hobby no qual seus participantes são convidados a se caracterizar e interpretar os personagens escolhidos, sendo que estes podem ser de diferentes origens. Normalmente as caracterizações estão ligadas à cultura pop, passando por quadrinhos, filmes, jogos, animações e até mesmo celebridades ou figuras históricas.

A prática tem se popularizado mundo afora e, embora costumeiramente seja vista em eventos presenciais, para a pesquisa optou-se focar no aspecto de exibição online do *cosplay*. Chegamos até os *cosplayers*, como são chamados os adeptos do ato de fazer *cosplay*, através do site de rede social Facebook. Tentamos, com o presente trabalho, entender as dinâmicas de produção de subjetividade envolvidas no *cosplay*, buscando compreender as múltiplas formas como seus praticantes experimentam o hobby.

Entendemos que o *cosplay* é uma atividade cultural que permite que seus adeptos experimentem traços identitários que não os dele, dando ao indivíduo a chance de, nem que seja apenas no momento de posar para as fotos, agir de um jeito diferente, ser de um modo que, na vida cotidiana, não seria possível. Essa possibilidade que se faz presente é a dinâmica da alteridade, na qual o *cosplayer* entra em contato com distintas formas de ser. Contudo outro modo de se ver o hobby parece entrar em choque com a possibilidade de experimentar a diferença: a exibição narcísica de si.

Entende-se que a internet é um aliado que potencializa a possibilidade da experiência plural e fragmentada do eu através das representações que criam no ambiente online, mas a cultura contemporânea convida os indivíduos a se exibirem narcisicamente, buscando por visibilidade e atenção para si mesmos (DAL BELLO, 2008; SIBILIA, 2008). Tendo em vista o contraste entre ambas dinâmicas, faz-se

necessário observar como se manifestam as formas de exibição de si dos *cosplayers* no Facebook, considerando tanto a possibilidade de experimentação da diferença, quanto o ímpeto do exibicionismo.

Apesar de inicialmente parecer que nesse cenário de exibicionismo a experiência da alteridade é colocada em xeque, contrariando justamente a base do que é o *cosplay* – caracterizar-se como outro – levamos em conta que ambas as lógicas podem ser experimentadas de forma complexa, inclusive ao mesmo tempo, e buscamos verificar os artifícios que os *cosplayers* usam que estão de acordo com cada uma destes modos de experimentar o *cosplay*, assim como identificar outras dinâmicas possíveis dentro do hobby.

Com isso, nosso objetivo geral é de realizar um estudo sobre a prática *cosplay*, buscando compreender as formas como os praticantes experimentam as múltiplas formas de alteridade e exibição narcísica de si.

Para isto, objetivos específicos foram delineados no início da pesquisa para dar conta da proposta: (1) mapear os espaços em que os *cosplayers* divulgam suas caracterizações; (2) identificar as estratégias textuais empregadas por eles para se apresentarem nos personagens que incorporam por meio das postagens; (3) observar a existência de padrões discursivos que demonstrem a lógica exibicionista; (4) entender a própria visão, motivações e expectativas dos *cosplayers* acerca das dinâmicas de subjetividade.

Baseado em distintas abordagens teóricas começamos a entender o que estava em jogo no ato de fazer *cosplay*. Nunes (2013, 2014) defende a prática como possibilidade de alteridade, nos embasando para uma primeira visão do hobby junto a outros autores que estudam o *cosplay* por diferentes vieses como Furukawa (2009), Duarte (2008) e Berton e Gehrke (2011), porém no mundo contemporâneo o imperativo é o da exibição do eu, como algumas autoras (SIBILIA, 2008; DAL BELLO, 2008) levantam a hipótese sobre as redes sociais. A internet é um espaço onde podem emergir novas formas de ser e estar no mundo, então buscamos problematizar a relação de alteridade e exibição do *cosplay* no Facebook e a construção da identidade. Recuero (2004, 2009, 2012) auxilia no entendimento das redes sociais e na sociabilidade online.

Na primeira etapa da pesquisa exploratória, foram levantados espaços dentro do Facebook em que a prática se faz presente, sendo identificados grupos, *fanpages* e perfis utilizados para divulgação do hobby. Para a segunda etapa, nos inspiramos no método da netnografia e optamos por fazer uma inserção silenciosa em um grupo de *cosplayers*

brasileiros, o *Brazilian Cosplayers United*, no qual seguimos com a etapa seguinte e observamos as postagens durante um mês para, através delas, selecionar informantes em potencial para a pesquisa com os quais foram realizadas entrevistas semi-dirigidas. Na quarta etapa, foi feito o contato e as entrevistas se deram de modo a compreender a percepção pessoal de cada *cosplayer* acerca de sua experiência, para posteriormente ser feita a interpretação e análise mais profunda das falas.

A ideia da pesquisa surgiu inicialmente como projeto de iniciação científica, que serviu como um primeiro contato com o objeto com o olhar de pesquisadora. O tema *cosplay* me chamou a atenção pelo contato prévio, inclusive já participando de grupos no próprio Facebook sobre o assunto, e conhecimento que eu já tinha sobre *cosplay*, uma vez que sou adepta da prática. O hobby se mostrou um objeto rico, sobre o qual é possível estudar variadas facetas, o que expandiria a produção acadêmica, ainda escassa, sobre o assunto que vem ganhando cada vez mais espaço.

No estudo apresentado, a primeira parte será composta pela revisão teórica sobre *cosplay*, redes sociais e sociabilidade online, tendo autores como Nunes (2013, 2014), Recuero (2004, 2009, 2012), Dal Bello (2008) e Sibilia (2008), que sustentam a discussão da pesquisa e dá base para as facetas da prática que identificamos: o eu-autêntico, o eu-personagem e o eu-cosmaker.

Cada uma dessas categorias tenta dar conta de abarcar um aspecto dos modos de ser experimentados pelos praticantes de *cosplay* no Facebook. O eu-autêntico é aquele que busca se exibir através das redes, o eu-personagem dá mais ênfase à questão da experimentação de alteridade que o *cosplay* propõe e o eu-cosmaker é aquele que se supõe distanciar um pouco da questão da subjetividade para dar lugar à ênfase nas habilidades de produção.

No segundo momento, apresentaremos o método utilizado na pesquisa, para então apresentarmos o grupo de *cosplay* que foi feito acompanhamento e os indícios observados. Em um último momento, será feita uma análise mais substancial das entrevistas realizadas com os informantes escolhidos através da observação, mostrando os resultados obtidos. Com a pesquisa, pudemos observar que o ato de fazer *cosplay* é múltiplo e, por vezes, contraditório, sendo que diferentes modos de experimentar o hobby podem aparecer simultaneamente, levando em conta a dinâmica da exibição de si em busca de visibilidade, mas também da experiência de alteridade e diferença proporcionada pelo *cosplay*.

O *cosplay*, sendo um fenômeno massivo, é uma prática essencial de se estudar. O hobby choca a sociedade, causa estranhamento àqueles que não o conhecem. Porém a cena *cosplay* é capaz de dizer sobre as possibilidades de relacionamento com os outros enquanto grupo social e, ao mesmo tempo, reflete na construção da própria subjetividade, seja quando é experimentado dentro da dinâmica de alteridade ou em busca de chamar a atenção para o “eu” que se caracteriza como outrem. Presente em grandes centros, assim como em cidades do interior – com suas devidas proporções –, sendo uma prática contemporânea e popular, deve-se questionar o *cosplay* em suas mais diversas facetas, seja cultural, subjetiva ou social.

1. Revisão de Literatura

O capítulo a seguir busca apresentar as ideias acerca da base teórica que permeia o trabalho, começaremos discutindo sobre o *cosplay* a partir de Nunes (2013, 2014), Barboza e Silva (2013) e Berton e Gehrke (2013), para logo após passar por conceitos de redes sociais com base especialmente em Recuero (2004, 2009, 2012) e Sá e Polivanov (2012), autoras as quais referenciamos para explicar o que são as redes sociais e seu funcionamento, além do conceito de capital social que se atrela à exposição em rede. Também buscamos referências sobre sociabilidade online (Sibilia, 2008; Dal Bello, 2008; Duailibe, Fernandes Sousa e Araújo, 2010) para focar no dualismo do imperativo exibicionista e experimentação identitária que a internet permite. Entendendo que esses são os três temas que sustentam a discussão teórica da pesquisa, serão maior explicitados a seguir.

1.1. Cosplay

Cosplay é um hobby no qual as pessoas se caracterizam como personagens, normalmente referenciando-se à cultura pop. A palavra é oriunda do inglês, sendo a junção de *costume* e *play*, que significam “fantasia” e “brincar”. A palavra “foi designada por um jornalista japonês Noboyuki Takahashi quando, ao ir aos EUA para registrar o evento Worldcon em 1984, se deparou com inúmeras pessoas vestidas como os personagens.” (FURUKAWA, 2008, p. 60)

Apesar da origem estadunidense, o *cosplay* se popularizou no Japão e se alastrou por várias partes do mundo. Na prática, incorpora-se a vestimenta e muitas vezes o jeito de ser do personagem escolhido; existem inclusive competições a nível internacional, como o *World Cosplay Summit* (WCS), da qual o Brasil já foi três vezes campeão. Nesse concurso, as duplas participantes devem seguir à risca as características dos personagens, apresentando-se em palcos com interpretações detalhadas. São feitas várias seletivas para escolher o representante do país, os vencedores são enviados ao Japão, onde é realizada a final mundial.

Normalmente, as seletivas ocorrem em eventos ligados à cultura pop, no Brasil geralmente são dedicados às animações e quadrinhos japoneses – os animes e mangás –, podendo ser chamados de animencontros. Os *cosplayers* – nome dado aos adeptos dessa

atividade cultural – majoritariamente escolhem personagens de produções japonesas para se caracterizar, porém é possível encontrar pessoas que optam por outro tipo de obra, como filmes, séries, jogos e até mesmo de celebridades, como Nunes (2013) sublinha:

Esta prática se multiplica em variadas direções eletivas, não se limitando aos personagens da cultura pop japonesa, como mangás, animês ou os *live-actions* de onde surgiram os *tokusatus*, mas também incorporando outros signos como Lady Gaga, Michael Jackson ou videogames cujos personagens não são orientais, tais quais o Super Mario e Luigi, pequenos italianos que atravessam vários mundos em busca da namorada de Mario, uma princesa sequestrada. As personagens literárias e cinematográficas de antigas ou novas produções de sucesso também compõem a intrincada rede de preferências memoráveis destes jovens urbanos. Esmeralda, Quasimodo, Harry Potter ou os Dementadores – assombrosas criaturas depressivas criadas por J. K. Rowling – são tão queridos quanto Naruto, Yagami Raito, Misa ou Sakura Card Captors, personagens de animês muito populares (2013, p. 432).

A cena *cosplay* tem atraído atenção do meio acadêmico, gerando estudos com variados enfoques teóricos, que abordam diferentes perspectivas da prática. Machado (2009) entende o fazer *cosplay* como um exemplo do hibridismo cultural promovido pela globalização, que torna possível a difusão de valores e da cultura de outros países.

Os mangás e animês podem ser considerados elementos ‘estranhos’ à cultura de origem dos jovens brasileiros. No entanto, são reinterpretados por um determinado grupo que não os vê com estranhamento, pois está aberto à novas culturas, valores e costumes e os traduz, a seu modo e no seu tempo, em uma cultura diferenciada. (2009, p. 4)

O ato de se fantasiar como seu personagem favorito seria uma forma que o grupo *cosplayer* usa para incorporar parte da cultura nipônica, apropriando-se do que seria visto como “estranho” e reinterpretando para o próprio contexto cultural – o brasileiro. Essa incorporação de elementos originalmente distintos, afirma o autor, cria configurações que podem ser definidas como híbridas.

O *cosplay* ainda é entendido sob a ótica das teorias da subcultura juvenil (AMARAL E DUARTE, 2008; DUARTE, 2008), uma vez que os *cosplayers* possuem suas dinâmicas sociais e comunicacionais, tendo suas próprias formas de identificação que os tornam parte de um segmento da sociedade. A cena deste grupo juvenil poderia ser entendida como uma subcultura na medida em que “a expressividade por meio do corpo, da linguagem verbal, das vestes e atitudes, combina-se aos recursos cênicos,

visuais, sonoros, hápticos aos quais estão expostos, permitindo inúmeros protagonismos” (NUNES, 2014, p. 237).

Além de ser interpretado como uma forma de expressão e prática cultural, *cosplay* também é visto como um processo de sociabilidade, como explicitado por Machado (2009), que sublinha que a prática ocorre em eventos presenciais, os animencontros, que por sua vez possuem dinâmicas próprias: o modo dos frequentadores se vestirem, falar, entre outros.

é possível afirmar que esse processo de sociabilidade ancora-se, a princípio, na relação estabelecida por este grupo de jovens com mangás e animês, o que contribui para a configuração de um determinado *insight*, um novo estilo de vida, uma forma de cultura construída e vivenciada por eles, a qual ajuda a configurar um modo próprio de estar no mundo. (p. 2)

Outros autores, não só da área de Comunicação, observam a relação entre *cosplay* e consumo midiático. Berton e Gerhken (2001) investigaram como o hobby motiva o consumo não só das roupas e acessórios para se caracterizar como o personagem escolhido, mas também de outros produtos relacionados – animês, mangás, camisetas. Nunes (2013) também destaca a questão do consumo.

Além do afeto incondicional, o fã conhece intimamente aquele produto, seja ele um astro, uma personagem ou narrativa, e, sobretudo, consome seus derivados, a exemplo dos *cosplayers*, que consomem os animês, mangás, livros sobre mitologias, filmes, *bottons*, toucas, bonés, camisetas (...) e, durante os encontros, reproduzem não só as roupas de personagens preferidos ou seus acessórios, mas também seus gestos e suas performances. (p. 434)

Este trabalho de pesquisa, no entanto, buscou privilegiar as dinâmicas identitárias envolvidas no fenômeno, também investigadas por autores como Nunes (2013), Furukawa (2008) e Silva (2012). O *cosplay* traz espaço para a alteridade, para a multiplicidade de identidades. Nas suas dinâmicas tradicionais, o *cosplayer* se distancia de si mesmo, uma vez que se incorpora o personagem escolhido.

Mas, por que fazem *cosplay*? Esta primeira questão, bastante óbvia, desvelou alianças e rupturas entre a produção de subjetividades serializadas, acionada por poderosas máquinas de investimentos identitários reconhecidos, e subjetividades singulares – possível quando os inconscientes protestam: “desinvestem-se as linhas de montagem da subjetividade, investem-se outras linhas, inventam-se outros mundos” (Rolnik, 2005, p. 16 *apud* NUNES, 2013, p. 436)

Uma vez caracterizado, o indivíduo utilizando-se do *cosplay* “promove a ruptura, a apropriação e a invenção de outros mundos e sociabilidades” (NUNES, 2013, p. 442). Autores como Barboza e Silva (2013) acreditam que a própria vestimenta possibilita a experimentação de uma nova forma de ver a realidade e agir no tecido social quando dizem que os bens podem ser uma extensão de nós mesmos, “como quando um troféu ou uniforme permitem que nós acreditemos que podemos ser pessoas diferentes do que seríamos sem eles” (p. 186).

Porém, Nunes (2013) defende que nessa prática não basta vestir uma roupa e se caracterizar como o personagem, deve-se *ser* o personagem. O ato de fazer *cosplay* traz a possibilidade de incorporar – ao menos naquele momento em que se está fantasiado – seu modo de ser e agir através da interpretação, seja fazendo poses para fotos ou em apresentações nos palcos dos animencontros.

Além da experimentação do eu multifacetado, também se observa que os *cosplayers* podem utilizar seu hobby como uma forma de se reafirmar, expressando a própria subjetividade por meio do personagem que se veste, escolhendo justamente aqueles que acham parecidos consigo mesmos. Furukawa (2008) sublinha que “a identificação que uma pessoa tem por determinado grupo, produto ou personagem revela algo sobre a subjetividade dela.” (p. 82)

Outra interpretação possível é de que, ansiando por visibilidade e reconhecimento, os *cosplayers* buscariam direcionar a atenção para sua própria subjetividade em detrimento da possibilidade de experimentar novas dinâmicas de ser, o que será desenvolvido nos tópicos seguintes.

Sendo subjetividade um conceito plural e com várias interpretações diferentes, vamos entendê-la como um conceito “elástico” e que muda “ao sabor das diversas tradições culturais” (SIBILIA, 2008, p. 16). Segundo a autora, subjetividades são modos de ser e estar no mundo. Longe de uma essência fixa e estável entende-se que toda subjetividade é encarnada em um corpo, mas também necessariamente é embebida em uma cultura intersubjetiva, sendo moldada por questões biológicas e históricas, mas também na interação com os outros e com o mundo. Para Sibilia (2008), quando ocorrem mudanças nesses campos, a experiência subjetiva também se altera em um jogo completo, múltiplo e aberto.

Estando imersos em um mundo cheio de estímulos, faz-se necessário estudar os distintos processos de formação do eu. A cena *cosplay* torna-se relevante para este aspecto, embora a produção acadêmica ainda não seja ampla, pois é um fenômeno que

se populariza pelas ruas, ganhando força, permitindo que seus adeptos reflitam sobre aspectos e efetivamente construam sua própria subjetividade – seu próprio eu – através da caracterização. Seja para experimentar um novo modo de ser ou como elemento de reforço e exposição da identidade já formada e assumida.

Mesmo dentro da prática do *cosplay*, são observadas formas distintas de experimentá-lo. Duas dinâmicas de uso do *cosplay* chamaram a atenção durante o período de análise por relacionar-se com o tema de pesquisa: o *crossplay* e o *gender bender*, também chamado de *gender swap*. Na literatura acadêmica levantada, não se encontrou muitas referências sobre estas práticas, porém dentro da comunidade *cosplay* elas são conhecidas, como se verificou em blogs sobre o assunto.

Crossplay é quando o *cosplayer* se veste como um personagem do sexo oposto ao seu. Machado (2009) chega a comentar sobre os *crossplayers* como uma das categorias da prática. “A ideia é trajar-se de personagem do sexo oposto. Desta forma, meninas vestem-se como personagens masculinos e meninos vestem-se de acordo com personagens femininas”. (p. 14) É comum ao se pesquisar sobre o termo ser direcionado a vários sites¹ que comentam sobre o assunto.

O *gender bender* não se resume apenas ao *cosplay*, é trocar o gênero sexual do personagem para o oposto ao dele, por exemplo em desenhos feitos por fãs. Alguns *cosplayers* fazem isso, adaptam o gênero do personagem ao seu próprio, fazendo assim versões masculinas ou femininas inspirados na original. Na revisão de literatura não se encontrou referências sobre o *gender bender*, mas o conceito é utilizado entre os praticantes do hobby².

Embora se possa aferir que o *cosplay* seja costumeiramente praticado nos eventos presenciais que reúnem fãs da cultura pop oriental - os animencontros -, seja nas categorias apresentadas no palco ou circulando pelo espaço brincando com os amigos e tirando fotos, a popularização da internet possibilita que o hobby seja levado para a rede. São blogs pessoais destinados ao assunto, fóruns e inclusive sites específicos para que os *cosplayers* postem fotos de suas produções, como o WorldCosplay³ que abriga usuários de diversas nacionalidades. Porém percebe-se que

¹ Por exemplo, o jogo no fórum Cosplay Brasil sobre o assunto <http://www.cosplaybr.com.br/forum/viewtopic.php?f=65&t=9608>, além de blogs pessoais como <http://cosplaypost.blogspot.com.br/2012/02/voce-sabe-o-que-e-crossplay.html> e <http://reinocosplay.blogspot.com.br/2014/01/o-que-e-crossplay.html>.

² Como se pode verificar em alguns blogs como <http://cosplaycuiabamt.blogspot.com.br/2012/05/cosplay-gender-bender.html> e <http://www.comicscosplaybr.com.br/home/?p=11925>

³ <http://worldcosplay.net/>

nas redes sociais como o Facebook, através de grupos, páginas ou dos próprios perfis pessoais, o *cosplay* encontra espaço para ser praticado, valendo-se tanto da dinâmica da alteridade quanto da exibição do eu.

1.2. Redes Sociais

Embora hoje o conceito de rede social logo se associe ao ciberespaço, a noção de rede social é antiga, remontando aos estudos da Sociologia Urbana desenvolvidos no século XX pela Escola de Chicago. A popularização da internet e a emergência dos sites de redes sociais, como o Facebook e, mais antigamente, o extinto Orkut, tem promovido alterações na forma como nos relacionamos uns com os outros, “afetando as práticas sociocomunicativas cotidianas em escala mundial e atraindo a atenção acadêmica” (SÁ; POLIVANOV, 2012, p. 15), que encontra na internet um amplo espaço para uma gama diferenciada de estudos.

Para Recuero (2009) “uma rede social é definida como um conjunto de dois elementos: atores (pessoas, instituições ou grupos, os nós da rede) e suas conexões (interações ou laços sociais)” (p. 24). A autora ainda distingue redes sociais online e sites de redes sociais. Uma rede social online emerge em diferentes plataformas como resultado da interação entre atores virtuais em estruturas que inicialmente não foram planejadas para abrigar uma rede social – como exemplo podemos citar a interação formada através de comentários em um blog. Já os sites de redes sociais são plataformas criadas especificamente para manutenção dos laços sociais online. Duailibe *et. al* sublinham que “os conjuntos de rede de computadores interligados criam múltiplos caminhos de aproximação entre pessoas e conseqüentemente uma ‘entidade real’ de relação social”. (2010, p. 7)

Para ser considerado um site de rede social, Recuero ampara-se em Boyd e Ellison e argumenta que o sistema deve permitir: “i) a construção de uma persona através de um perfil ou página pessoal; ii) a interação através de comentários; e iii) a exposição pública da rede social de cada autor.” (2009, p. 102) Os sites de redes sociais materializam os laços dos atores e os tornam acessíveis através das conexões, sendo necessário ter esse espaço onde a interação possa acontecer. A autora defende que “esses sistemas funcionam através da *interação social*, buscando conectar pessoas e

proporcionar sua comunicação e, portanto, podem ser utilizados para forjar laços sociais”. (RECUERO, 2004, p. 7)

Como exigência para expressão pessoal e socialização na comunicação mediada por computador (CMC), é necessário criar uma representação de si mesmo, ou seja, construir uma persona. A autora defende que

Por causa do distanciamento entre os envolvidos na interação social, principal característica da comunicação mediada por computador, os atores não são imediatamente discerníveis. Assim, neste caso, trabalha-se com representações dos atores sociais, ou com construções identitárias do ciberespaço. (RECUERO, 2009, p. 25)

O computador é o instrumento que permite esse espaço de interação. Como não existe o contato face a face – como ocorre offline – essa representação precisa ser construída através de atos performáticos e identitários como explicita Recuero (2012), o que é feito através do preenchimento de um perfil, das fotos e postagens publicadas e da personalização do espaço dedicado ao perfil. É um processo de permanente construção e expressão de identidade, funcionando como uma presença do “eu” no ciberespaço. Apoiando-se em Dal Bello, Polivanov (2014) sublinha que “tais perfis não devem ser entendidos como o próprio ator transportado para o ambiente digital, mas sim como uma construção discursiva performatizada, dirigida para uma audiência (imaginada)” (p. 2), uma vez que a pessoa se expõe já imaginando o público que potencialmente irá alcançar. Os atores sociais elaboram e reelaboram constantemente sua persona de acordo com a impressão que querem causar em determinado momento.

Os sites de rede social permitem relação entre os atores, mas também funcionam como via de informação. Através de conexões assimétricas – aquelas que não existem reciprocidade na criação de conexão – o ator pode se beneficiar de outros aspectos como reputação, visibilidade e popularidade. Com base em Wellman, Recuero (2012) explicita que

em uma dada sociedade ou grupo social, são as trocas conversacionais que constroem os elementos da estrutura social, os valores coletivamente compartilhados e mesmo as características normativas desses grupos. Assim, a conversação é constituída das interações entre os atores e é capaz de construir também um valor social, denominado capital social. (p. 135)

Segundo a autora, capital social está atrelado a recursos coletivamente construídos, que podem ser individualmente apropriados, relacionados ao pertencimento

da rede. Os sites de redes sociais facilitam a construção de diferentes tipos de capital social, pois existe a possibilidade de um ator se conectar a um número extenso de pessoas através da lista de amigos ou seguidores, o que seria difícil de manter na vida offline, uma vez que esta necessita de interação para se sustentar.

Recuero (2009) apresenta alguns valores comumente associados aos sites de redes sociais apropriados pelos usuários do ciberespaço, todos se relacionando a algum capital social. Eles são: visibilidade, reputação, popularidade e autoridade.

Com base na teoria da autora, é possível dizer que as atividades nos sites de redes sociais são em parte motivadas pelo capital social.

Os atores são conscientes das impressões que desejam criar e dos valores e impressões que podem ser construídos nas redes sociais mediadas pelo computador. Por conta disso, é possível que as informações que escolhem divulgar e publicar sejam diretamente influenciadas pela percepção de valor que poderão gerar. (RECUERO, 2009, p.118)

Um dos sites de redes sociais com mais popularidade entre os brasileiros atualmente é o Facebook, criado pelo americano Mark Zuckerberg. Muitos *cosplayers* utilizam este site para postar fotos e vídeos relacionados ao seu hobby, sejam nos perfis pessoais, em páginas destinadas ao *cosplay* ou em grupos sobre o assunto, como o *Brazilian Cosplay United* (BCU), no qual os adeptos brasileiros da prática são livres para postarem materiais relacionados a essa prática. O mais comum é ver os *cosplayers* postando fotos dos próprios *cosplays*, embora fotógrafos também publiquem no grupo seu trabalho de tirar fotos de *cosplay*. Isso nos mostra um possível indício da relação feita por Recuero entre as postagens e o capital social. O *cosplayer* tentaria divulgar sua própria imagem, exibindo-se através das fotos e vídeos publicados, buscando angariar capital social para si mesmo.

1.3. Identidade e Sociabilidade Online

A comunicação mediada por computador desperta interesse de diferentes pesquisadores que observam no meio virtual o surgimento de novas formas de interação, vínculo social e manifestação da subjetividade. As estruturas do ciberespaço descritas por André Lemos, como explicitam Duailibe, Fernandes Sousa e Araújo (2010, p. 2), “são pertencentes à criação de lógicas de identidade autônomas e

independentes”. A internet exige que o indivíduo crie representações de si mesmo para que interaja no universo online, porém a ausência física das pessoas no mundo virtual as libera para múltiplas experimentações identitárias.

Em um estudo sobre as possibilidades de expressão e vivência da identidade na internet, Turkle (1995) expôs que a comunicação mediada por computador permite que “os indivíduos experimentem um eu fragmentado, expressando suas múltiplas facetas sem o constrangimento típico das relações sociais presenciais” (MAZETTI E NADAI, 2014, p. 8). Assim, o eu passaria a ser uma construção plural e dinâmica, não se limitando às facetas que mostram nas relações presenciais. Através da criação de perfil, uso de *nickname*, avatar ou qualquer outra representação identitária em um site de rede social, o indivíduo pode escolher que características pessoais irá apresentar, omitir, ou até mesmo inventar para si próprio, o que não necessariamente é sinal de falsidade ou fingimento, uma vez que a dinâmica das relações online permite que se experimente novos jeitos de ser.

Este pensamento mostra-se congruente com a teoria de Hall (2006) acerca da identidade no mundo contemporâneo, na qual afirma que “o sujeito assume identidades diferentes em diferentes momentos” (p. 6). O indivíduo é chamado a assumir diferentes posições de acordo com múltiplos aspectos, dependendo da situação na qual está inserido; ora de acordo com idade, ora com etnia, gênero, entre outros. A modernidade acabou por fragmentar o sujeito, sendo que anteriormente “as identidades eram plenamente unificadas e coerentes, assim, a figura do sujeito era como um centro percorrido por outros centros” (DUAILIBE; FERNANDES SOUSA; ARAÚJO, 2010, p. 4), determinada por influências externas, como a família e a Igreja.

Todavia, se as identidades múltiplas a que Hall se refere muitas vezes são ligadas às características físicas ou culturais do sujeito, através de sua raça, gênero ou classe social, a internet potencializa a experimentação identitária, uma vez que há um distanciamento proporcionado pelas características da comunicação mediada por computador. Se podemos entender o *self* como um conjunto relativamente estável, mas em constante reelaboração, de percepções sobre quem somos em relação a nós mesmos e aos outros, a internet dá abertura a novas formas de reconhecimento de si mesmo, justamente pelo indivíduo ser responsável pela criação de sua própria representação. De acordo com os autores Duailibe; Fernandes Sousa e Araújo (2010):

O *self* se projeta como aquilo que desejamos e não o que, de fato, somos. Desse modo, construímos as relações sociais de modo que os elementos de socialização se processam na alteridade. O que se busca, entretanto, não é necessariamente um *self*, mas a formação da identidade cultural dentro dos múltiplos espaços de articulação dos discursos (p. 6)

É importante salientar, assim como Turkle (1995) sublinha, que “as possibilidades de experimentação identitária na web não apontam, necessariamente, para um mundo social marcado pela fantasia ou pelo fingimento de ser outra pessoa, mas para a abertura do contato com a alteridade” (MAZETTI E NADAI, 2014, p. 9). As relações online dão ao indivíduo a possibilidade de se questionar sobre quem ele é e quem gostaria de ser, por vezes convidando-o a incorporar elementos identitários para elaborar seu próprio *self*, que não estariam disponíveis na vivência do cotidiano presencial. Apesar de hoje o eu ser multifacetado, não se pode fugir de quem mostramos ser face a face, pois nossas características físicas, estilo de roupa, modos de falar e gesticular constroem possibilidades de apresentação de si.

Na pesquisa, com a ajuda das discussões teóricas apresentadas, identificamos uma faceta no ato de fazer *cosplay* que mostra a experimentação de alteridade. Através da caracterização como personagens, sendo eles na maior parte das vezes fictícios, o *cosplayer* experimentaria uma dinâmica diferenciada através da interpretação: uma nova personalidade, um novo modo de ser e de agir. A essa faceta, demos o nome de eu-personagem, aquele que brinca com a alteridade, experimentando novas subjetividades enquanto pratica o *cosplay*, tanto em eventos presenciais, interpretando o personagem em palcos ou para fotos e vídeos, quanto na interação no ambiente online, que recebem o material do *cosplayer*.

No mundo moderno, além dos jogos identitários marcados pela experiência de múltiplas facetas, há uma dinâmica distinta que se mistura à do eu fragmentado: a exibição espetacular de um *self* que aspira cada vez mais visibilidade. A busca pelo reconhecimento, o que podemos dizer estar atrelado ao capital social, instaura novas formas de se posicionar no mundo.

Dal Bello (2008) sugere a noção de *apareser* para descrever o exibicionismo narcísico que cada vez mais caracteriza as interações online. Nessa dinâmica, o indivíduo não é julgado de acordo com suas ações, mas pelo que ele demonstra ser. Citando Flusser, a autora apresenta a ideia de que o novo indivíduo deixou de ser uma pessoa de ações para ser um *performer* - a vida passou de drama a espetáculo. Sobre o termo *apareser*, ela sustenta que:

o neologismo foi proposto para cumprir a árdua tarefa de desfazer a dicotomia aparência-essência e descrever, se não a natureza mesma, híbrida e complexa, do ser/estar na transparente intermitência entre a dimensão dos lugares e a dimensão comunicacional das redes (conforme Trivinho, 2007), ao menos a lógica reinante, coercitiva, na medida em que a todos sujeita: para ser, ser reconhecidamente alguém, é imprescindível aparecer, estar na mídia (2008, p. 3).

Dal Bello salienta que o regime de *telepresença* instaurado pela comunicação mediada por computador opera um duplo movimento, em que a supressão do corpo no ambiente virtual radicaliza a importância de conquistar atenção por meio de representações virtuais de si mesmo, entretanto “os corpos-sígnicos, elementos híbridos de imagem, texto e som, atualizáveis em tempo real, não necessariamente refletem ao reflexo de uma alteridade física” (DAL BELLO, 2008, p. 6), podendo ser apenas a “celebrização do eu” para a qual a autora chama a atenção. Através de fotos, textos e vídeos, o ator que utiliza o site de rede social buscaria a visibilidade e popularidade, que estão ligados ao capital social que Recuero (2012) explicita.

Já Sibilia (2008) compreende as redes sociais como um instrumento de potencialização de um *show do eu*, no qual a exibição da intimidade toma ares de imperativo de conduta na atualidade. Ela atenta para a emergência de novas subjetividades, novos modos de ser e estar no mundo, porém é justamente a premissa da visibilidade que caracterizaria a cultura contemporânea em detrimento da possibilidade de experimentação de novas subjetividades, como também descreve Bruno (2013).

A contemporaneidade criaria a necessidade de exposição pessoal. Na internet, em especial, é preciso ser visto para existir, deixando de lado a potencialidade da experimentação da alteridade citada anteriormente.

Já neste século XXI que está ainda começando, as personalidades são convocadas a se *mostrarem*. (...) percebe-se um deslocamento daquela subjetividade “interiorizada” em direção a novas formas de autoconstrução. No esforço de compreender esses fenômenos, alguns ensaístas aludem à sociabilidade *líquida* ou à cultura *somática* do nosso tempo, onde aparece um tipo de *eu* mais epidérmico e flexível, que se exhibe na superfície da pele e das telas. Referem-se também às personalidades *alterdirigidas* e não mais *introduzidas*, construções de si orientadas para o olhar alheio ou “exteriorizadas”, não mais introspectivas ou intimistas. (SIBILIA, 2008, p. 23)

Considerando tais perspectivas teóricas e as evidências empíricas observadas na análise, foi possível identificar um modelo subjetivo diferente do eu-personagem entre

os praticantes de *cosplay*, o eu-autêntico. Essa faceta se mostraria congruente ao imperativo exibicionista, aquele que se expõe em busca de reconhecimento de si, entendendo que os personagens com os quais os *cosplayers* se caracterizam podem ser uma forma para chamar a atenção para a própria subjetividade. Sibilia (2008) sugere no trecho destacado que as subjetividades introdirigidas estão se modificando para as subjetividades alterdirigidas. Ao invés de se voltarem para si mesmas, se voltam para os outros: o sujeito se constrói ansiando pelo reconhecimento de terceiros, expondo inclusive a própria intimidade, espetacularizando a vida privada, cujas barreiras se mesclam à da vida pública. O jogo de identidades que pode levar à reflexão do sujeito sobre si mesmo se perde, transformando a vida no *show do eu*.

Entende-se que o ato de se fazer *cosplay* pode estar atrelado às diferentes dinâmicas expostas anteriormente – tanto a experimentação de alteridade quanto à exibição de si, cada qual com sua faceta. Contudo, contrapondo-se à lógica do imperativo da visibilidade apresentada pelas autoras e sobre a qual não foram encontrados estudos, na cena *cosplay* há espaço para os *cosmakers*. Os *cosmakers* são pessoas que produzem roupas, acessórios e outros apetrechos que compõem a fantasia, identificando-se com o conceito que Sibilia (2008) apresenta sobre autor-artesão, o indivíduo que se foca em uma habilidade que possui; embora a autora alegue que os usuários da internet se parecem mais com o conceito de autor-artista, que se focam na exibição de si, chamando atenção para o que é e não para o que faz.

O artesão é aquele que faz alguma coisa, aplicando sua destreza e seu domínio de uma técnica para exercer um ofício, e como resultado desse trabalho ele produz algo (...) Já o artista não se define necessariamente como aquele que faz alguma coisa, mas como aquele que é alguém. (SIBILIA, 2008, p. 151)

A essa faceta da prática, na qual se dá mais destaque às habilidades manuais de produção ao invés da experimentação de novas subjetividades ou exposição de si, chamamos de eu-cosmaker, que serve como um contraponto no modo de se observar a prática do *cosplay*, que pode ser experimentada de diversos modos, tanto presencialmente quanto utilizando as ferramentas online. Assim, é possível problematizar a exibição do *cosplay* na web de acordo com as possibilidades de experimentação identitária e a exibição de si mesmo promovidas pela comunicação em rede junto a essa terceira via identificada.

2. Dentro do universo *cosplay*

No presente capítulo iremos apresentar o método de análise utilizado e os resultados da pesquisa empírica. Em um primeiro momento será explicitada a base metodológica a qual recorreremos como aporte para o estudo e, em seguida, pela análise do grupo observado, finalizando com as entrevistas realizadas com os *cosplayers*.

2.1. Método

Na intenção de identificar as diversas formas de se praticar o *cosplay*, a pesquisa teve a intenção inicial de empregar recursos da etnografia virtual, também chamada de netnografia, para observar um grupo de *cosplayers* no Facebook. Devido às características que o objeto investigado apresentou durante a observação, como por exemplo a não movimentação dos membros do grupo escolhido para análise, o *Brazilian Cosplayers United* (BCU), não foi possível realizar a netnografia propriamente dita, porém foi apropriando-se de seus métodos que a pesquisa foi feita.

O método etnográfico é “um método de investigação oriundo da antropologia que reúne técnicas que munem o pesquisador para o trabalho de observação a partir da inserção em comunidades para pesquisa” (AMARAL, NATAL, VIANA, 2008, p. 3). Polivanov (2013) defende que a etnografia tem como intuito principal “a criação dessas descrições densas de práticas sociais de indivíduos ou redes de indivíduos (coletividade), com o propósito de entender diferentes aspectos de diversas culturas” (p. 62). A autora entende que a comunicação através da internet se refere tanto a como se realizam as interações sociais entre os atores, quanto aos resultados de tais interações.

Assim, transpondo o método para a internet, ele permite o desenvolvimento de pesquisas qualitativas, de ordem interpretativa, e é utilizado para a análise das interações sociais, principalmente, em comunidades online. O pesquisador faz um trabalho de observação participante a partir da inserção em comunidades virtuais selecionadas para análise.

Amaral (2010) ressalta que a etnografia é um aporte metodológico que envolve desde o desenvolvimento do local de fala e de observação do pesquisador, a sua entrada no campo e observação das atividades ali desenvolvidas até o registro das práticas analisadas e elaboração do relato, onde os fenômenos observados passam a ser objeto de

reflexão interpretativa. Sá (2002) argumenta que os principais eixos da etnografia antropológica são mantidos na virtual, o que legitimaria o método.

Ainda que o termo netnografia gere controvérsias⁴, ele tem sido utilizado na literatura acadêmica, e é alvo de reflexão entre os pesquisadores da cibercultura (AMARAL, 2009; 2010; AMARAL, NATAL e VIANA, 2008; FRAGOSO, RECUERO E AMARAL, 2011; SÁ, 2002). Na presente pesquisa, vamos tomar etnografia virtual e netnografia como sinônimos; entendendo que o método oferece um protocolo metodológico que atende aos objetos estabelecidos, apesar de ser necessário adaptá-lo.

A etnografia virtual deve ser compreendida em seu caráter qualitativo, em que a análise da internet pode ser observada em seus efeitos sob duas óticas: como cultura e como artefato cultural. A construção do campo se dá a partir da reflexividade e da subjetividade em vez de serem constitutivas da realidade social. Assim, a etnografia contribui para a compreensão do papel e da complexidade da comunicação mediada por computador e das TICs (FRAGOSO, RECUERO, AMARAL, 2011, p. 173).

Inspirados em Robert Kozinets, um dos propositores do termo *netnografia*, Amaral, Natal e Viana (2009) estipulam quatro etapas para a etnografia virtual: 1) *Entrée* cultural; 2) Coleta e análise dos dados; 3) Ética de pesquisa; 4) Feedback e checagem de informações com os membros do grupo.

A primeira etapa se configura na preparação para o trabalho de campo. Os autores instruem que

Para se começar um procedimento netnográfico o pesquisador primeiramente precisa preparar-se, levantando quais tópicos e quais questões ele deseja analisar; e em que tipo de comunidades, fóruns e grupos pode obter respostas satisfatórias e pertinentes à sua pesquisa (AMARAL, NATAL E VIANA, 2009, p. 38)

Para a presente pesquisa, foram identificados os espaços no Facebook⁵ que os *cosplayers* utilizam para divulgarem suas produções. Observou-se que muitos adeptos da prática escolhem criar *fanpages* dedicadas exclusivamente ao hobby, porém para o

⁴ Por exemplo, Campanella (2012, p. 21) defende que “o termo netnografia descaracteriza a ideia por trás do conceito que o originou. Do grego, etno (povo) grafia (escrita), enfatiza o ato de descrever aspectos de um povo ou de uma cultura. Já sua versão atualizada para as novas mídias privilegia o meio, e não os atores que realizam as interações. Implicitamente, a internet passa a ser vista como uma cultura independente do ser humano que a criou, e que nela atua”

⁵ Site de rede social (www.facebook.com) que permite que o usuário crie um perfil para se conectar com outras pessoas, criar páginas e participar de grupos.

estudo optou-se tomar por objeto um local onde os *cosplayers* poderiam interagir, exibindo-se – independente de qual a lógica utilizada, da alteridade ou exposição narcísica – junto a outros pertencentes ao mesmo meio. Chegou-se assim ao grupo *Brazilian Cosplayers United*, onde os praticantes têm liberdade de postarem fotos e vídeos com suas produções.

Polivanov (2013) discute o papel do pesquisador e seus graus de inserção, explicitando que há basicamente dois tipos extremos de pesquisados na rede em termos de seu grau de inserção: o silencioso (*lurker*) e o *insider*. Segundo a autora:

O primeiro tipo seria aquele que apenas observa determinado grupo social, objetivando interferir o mínimo possível em suas práticas cotidianas (sabe-se que uma não interferência em grau absoluta não é possível, tendo em vista que sua presença, ainda que não anunciada, afetarà o objeto de estudo). Trata-se de uma prática denominada *lurking*, que em inglês significa “ficar à espreita” (BRAGA, 2006). Tal prática seria característica do ciberespaço e através dela o ator não se manifesta, apenas dedicando-se à observação do comportamento dos outros (...) Um outro “tipo” de pesquisador que seria o extremo oposto do *lurker* é o *insider*. Neste caso o pesquisador está inserido no ou tem ligações próximas com o objeto de estudo e, portanto, seu comportamento dificilmente poderia ser o de alguém que apenas observa o grupo. (p. 64)

Apoiando-se em Braga, é entendido que Polivanov defende que todo e qualquer tipo de observação é participante, uma vez que está ligada à imersão no ambiente pesquisado. Embora haja proximidade entre o objeto de estudo e minha própria vivência, o *cosplay*, optou-se pela inserção silenciosa no grupo, observando-o pelo período do mês de janeiro por ser época de férias em que há mais tempo tanto para a própria observação quanto, em tese, para a prática do hobby. Essa inserção silenciosa aconteceu pois no BCU não foi verificada interação entre os membros. Por mais que as postagens sempre tivessem curtidas, os comentários eram escassos e, quando existiam, resumiam-se a elogios ao *cosplayer*, então a falta de interação e o próprio caráter das postagens, fez com que essa inserção no ambiente pesquisado não fosse tão central para a pesquisa como a netnografia tradicional. Porém, ao mesmo tempo, o meu conhecimento como *cosplayer* muitas vezes auxiliou para compreensão de termos dentro do cenário do hobby, então minha experiência foi levada em conta para a análise. Polivanov (2013) comenta sobre o pesquisador *insider* que “está inserido ou tem ligações próximas com o objeto de estudo”, o que tornaria difícil a simples observação sem levar em conta o conhecimento prévio sobre o assunto.

Minha vivência como *cosplayer* auxiliou no entendimento das postagens, por já ter conhecimento prévio sobre termos utilizados na cena *cosplay*, não precisei indagar o significado deles e percebi também que alguns informantes se sentiram mais confortáveis para falar ao saber que já era inteirada na prática desse hobby.

A segunda etapa que Amaral, Natal e Viana (2009) descrevem é a coleta e a análise de dados. Durante o mês em que o grupo foi observado, foram colhidos *print screens*⁶ de postagens que poderiam ser relevantes para a pesquisa, identificando as diferentes experimentações de manifestação da subjetividade pelos *cosplayers*, além de terem sido feitas anotações com impressões acerca do que era observado. Como foi verificado, a ênfase era sempre nas postagens, e não nas conversas, pois elas quase não existem dentro do grupo durante o período observado, tirando alguns casos isolados que chegou a haver interação, mas nunca um debate propriamente dito acerca da prática.

Martins (2013) entende que a netnografia também compreende, além da observação e observação participante, a seleção de informantes e a abordagem dos mesmos. Durante esse período, foram identificados possíveis informantes, com os quais foi feito o contato posterior para serem realizadas entrevistas semi-dirigidas através do chat do Facebook, uma vez que a ênfase da pesquisa é justamente a forma como os *cosplayers* experimentam o hobby. A autora ainda defende que a internet possibilita a discussão de assuntos de forma mais livre, assim as pessoas se sentiriam mais à vontade para “expressar suas opiniões que em situações de discussão presencial” (p. 24).

Segundo a Ética de pesquisa, tomada como terceiro elemento do método netnográfico,

O caminho eticamente recomendável, é que o pesquisador se identifique e identifique o interesse de sua pesquisa, pedindo as permissões necessárias para o uso das informações obtidas em postagens e em conversas com os participantes das comunidades e fóruns. Além da garantia de confidencialidade e anonimato aos informantes, tratando-os por pseudônimos (Amaral, Natal e Viana 2009, p. 38)

Tomando os cuidados sugeridos pelos autores, a abordagem foi feita via mensagens privadas no Facebook, a pesquisadora se identificando, assim como ao objeto de pesquisa, e foi pedida permissão aos informantes de usar as informações concedidas nas entrevistas, que foram estruturadas com algumas perguntas básicas sobre a motivação de começar a fazer *cosplay*, critério de escolha de personagens, se as

⁶ Recurso de captura de tela

características dos personagens escolhidos são incorporadas à vida do *cosplayer* ou faz com que reflita sobre o próprio jeito de agir. Porém as entrevistas não foram limitadas a isso, também abarcando traços diferenciados que cada *cosplayer* mostrou na observação – como a escolha por fazer um *crossplay*, *gender bender* ou *cosplay* original, o que foi um critério determinante de seleção – e outros assuntos que foram surgindo à medida que conversávamos.

A última etapa de *feedback* e checagem das informações pressupõe a análise dos dados registrados e a elaboração do relato etnográfico interpretativo. Os pesquisadores sugerem que uma vez feita a análise, o etnógrafo virtual volte à comunidade analisada e incentive os seus membros a criticarem as interpretações e informações desenvolvidas no relato, porém como a comunidade não se mostrou ativa, essa etapa perdeu ênfase e foi substituída por uma análise mais substancial das entrevistas. Contudo, pelo meu conhecimento no assunto *cosplay*, pude utilizar minhas experiências pessoais para criticar a pesquisa.

Fragoso, Recuero e Amaral (2011) reforçam o caráter interpretativo e flexível do método qualitativo. Na pesquisa aqui proposta, os registros etnográficos serão analisados na busca da identificação de padrões e recorrências nas práticas comunicacionais dos *cosplayers* que se exibem na web.

A observação do grupo foi realizada durante o mês de janeiro através do perfil da pesquisadora, no *Brazilian Cosplayers United*⁷, o qual pode ser abreviado para BCU. Foram levantados outros grupos como *Cosplayers BH*⁸ e *Processos e Tutoriais Cosplay*⁹, assim como páginas referentes à *Brazilian Cosplayers*¹⁰ e *Cosplayers MG*¹¹, contudo optamos por fazer observação do BCU pois foi o grupo que apresentou maior movimentação, recebendo um volume relativamente grande de postagens apesar de muitos praticantes do hobby terem *fanpages* na rede, além de abranger *cosplayers* de todo o território nacional. Também entendemos que era o grupo que mais se encaixava

⁷ <https://www.facebook.com/groups/braziliancosplayers/> acesso dia 06 jun. 2015

⁸ <https://www.facebook.com/groups/305293506213361/?fref=ts> acesso dia 12 out. 2015

⁹ <https://www.facebook.com/groups/326426934117490/?fref=ts> acesso dia 12 out. 2015

¹⁰ <https://www.facebook.com/BrazilianCosplayers?fref=ts> página dedicada aos *cosplayers* brasileiros. Acesso dia 12 out. 2015.

¹¹ <https://www.facebook.com/pages/Cosplayers-MG/144116845764484?fref=ts> página focada exclusivamente aos *cosplayers* de Minas Gerais, a nível estadual. Acesso dia 12 out. 2015.

na proposta da pesquisa, já que o grupo de Processos e Tutoriais Cosplay¹² serviria apenas para indicar uma dimensão de confecção de *cosplay*.

Após a escolha do espaço a ser observado e do recorte de tempo, que se verificaria em um mês por ser um período suficiente para se recolher postagens diversas, o grupo foi monitorado através de acessos do perfil da pesquisadora, do qual previamente já fazia. Com o espaço de dois a três dias, vasculhava-se o grupo para armazenar as postagens em formato de *printscreens*, que foram organizados por dia de publicação. O intervalo que se deu entre o registro das publicações do grupo era para que houvesse tempo dos integrantes curtirem e comentarem, apesar de no fim verificarmos que não havia essa interação inicialmente esperada.

Para escolha dos informantes, observou-se o tipo de prática de *cosplay* na qual o indivíduo estava inserido, as fotos publicadas e descrição feita na postagem. Uma vez que houve publicação de *cosplays gender bender*, originais e *crossplay* foi possível dar destaque a seus adeptos. Os tipos de *cosplay* serão melhor explicados na análise a seguir. Foi feito um roteiro de perguntas que poderiam enfatizar as diversas práticas para realizar as entrevistas que optou-se por serem feitas via Facebook, por questões de grandes distâncias territoriais e ser a rede estudada, além de todos obrigatoriamente possuírem uma conta no site, tornando a conversa mais cômoda aos informantes, embora a conversa por chat encontre algumas limitações, pela demora por algumas respostas, o fato de ambos precisarem estar online ao mesmo tempo e por não ser possível observar a reação presencial dos entrevistados.

As entrevistas serão analisadas por temas, os quais surgiram da observação do material coletado e da própria proposta de pesquisa - identificar a relação que os *cosplayers* estabelecem com os personagens que incorporam e também quando, mesmo caracterizados, eles procuram se exibir para atrair a atenção para si mesmos. Ou seja, o jogo de alteridade e exibicionismo que estrutura o problema.

A netnografia é um aporte metodológico relativamente recente, porém já goza de importante espaço nos estudos da área de cibercultura (FRAGOSO, RECUERO E AMARAL, 2011). Existem inclusive trabalhos que antecipam o uso da etnografia virtual aos grupos online de praticantes de *cosplay*, como Duarte (2008) e Amaral e Duarte (2008). Ainda que com objetivos distintos dos aqui propostos, eles tornam mais

¹² <https://www.facebook.com/groups/326426934117490/?fref=ts> grupo público com 20.500 membros, cujas postagens se resumem em pedidos de ajuda e dicas para produzir algo para o *cosplay*. Acesso dia 28 jul. 2015.

palpáveis os potenciais e limitações da netnografia, metodologia da qual foi feita apropriação.

3. Análise do grupo

Para o início da pesquisa, foi feito o levantamento de grupos e páginas que permitem que os *cosplayers* mostrem suas caracterizações através de fotos e vídeos no espaço do Facebook, site de rede social escolhido, no qual se vê uma grande movimentação dos praticantes do hobby.

Apesar de existirem páginas em que os *cosplayers* podem mandar suas fotos para serem publicadas, como a *Brazilian Cosplayers* e a *Cosplayers MG*, não há tanta repercussão, fato que pode ser atribuído ao movimento de criação de *fanpages* no Facebook pelos próprios adeptos da prática, nas quais são livres para postarem qualquer tipo de conteúdo que quiserem. A presente pesquisa não tenciona investigar este processo de migração, porém graças à falta de movimentação nesses espaços, decidiu-se que um grupo, no qual ainda há número considerável de postagens, seria objeto de observação. Fez-se necessário repensar o método de pesquisa ao optarmos pelo grupo de *cosplay* que foi escolhido, uma vez que há postagens, porém elas normalmente não contam com interação dos membros.

O grupo *Brazilian Cosplayers United* (BCU) conta com 10.890 membros e sua descrição inicial já convida todos a lerem as regras e a interagir, mesmo aos que não são *cosplayers*. As regras estão em uma publicação fixada, a qual também comenta que o grupo “foi criado com o objetivo de reunir os *cosplayers* brasileiros, para que estes possam compartilhar seus *cosplays*, experiências e fazer amizades”. Contudo, no mês que foi feito o levantamento, pudemos observar que a proposta não é plenamente atingida, uma vez que os membros não interagem entre si. Há a postagem de *cosplays*, mas os comentários de modo geral se resumem em elogios que não geram conversa ou debate.

Nesta mesma publicação, vemos que o conjunto de regras é consideravelmente extenso e alerta para o risco de o usuário ter a postagem excluída e até mesmo ser banido caso haja descumprimento das mesmas. Como é possível ver na figura 1, a primeira regra alerta para o fato de que cada usuário tem direito a uma publicação por dia, o que é atribuído ao elevado número de membros que o grupo possui. Todas as postagens estão sujeitas à análise da moderação antes de serem publicadas justamente para manter o grupo organizado e livre de *spam*¹³.

¹³ Spam pode ser caracterizado como enviar ou postar publicidade em massa, por vezes conteúdos como vírus

Ao final das regras, na parte de “adicionais”, chamamos a atenção para a ficha sugerida pela moderação ao se postar fotos de *cosplay*, possuindo alguns dados que a equipe julga “melhorar a publicação”. O modelo é:

Cosplayer: nome do cosplayer
Personagem: nome do personagem
Origem: nome da série/quadrinho/game/obra de origem
Nome do fotógrafo ou de quem tirou a foto
Adicionais: alguma experiência que queira compartilhar sobre o uso ou confecção do *cosplay* ou foto, entre outras coisas.

Repara-se nas postagens que a maior parte dos membros do grupo seguem a ficha, às vezes suprimindo alguma informação – geralmente o nome do fotógrafo, fator que pode ser interpretado ou por desconhecimento de quem tirou a foto ou simplesmente por falta de cuidado do *cosplayer* quanto aos créditos.

É interessante como na própria sugestão de ficha os moderadores dão destaque à dimensão do *cosmaker*, incentivando as pessoas a comentarem sobre a confecção do *cosplay*, assim como também convidam os *cosplayers* a falarem sobre si ao comentarem sobre a dimensão da experiência de uso da vestimenta. A ajuda também é incentivada pela moderação, que permite postagem de tutoriais e testes de maquiagem que mostrem o passo a passo do que o *cosplayer* fez e os materiais utilizados, podendo servir de base para outras pessoas que desejam fazer algo parecido. A moderação explícita nas regras também sobre a postagem de fotos que sejam de *cosplay* original, nesse contexto se referindo a personagens criados pelos próprios *cosplayers*, exigindo que haja história/contexto do personagem e até a roupa explicada. A maior parte do restante das regras se refere a questões de organização do próprio grupo, visando evitar o *flood*¹⁴ e que o grupo fique desorganizado.

A moderação do grupo BCU é composta por quatro pessoas e, através das regras, é perceptível que sua função dentro do grupo se relaciona ao cuidado com a organização do mesmo, uma vez que não foi percebido nenhum traço de censura aos membros, intervindo apenas em caso de brigas e ofensas aos membros.

¹⁴ Flood significa inundar em inglês, sendo um termo apropriado pelos internautas para se referir a pessoas que postam sucessivamente um conteúdo (normalmente irrelevante) para uma mesma lista de contatos – dentro do BCU, por exemplo, escrever diversos comentários em uma mesma publicação com o símbolo de coração ou agradecendo

23 de agosto de 2013

Seja bem vindo ao Brazilian Cosplayers United (BCU). Esse grupo foi criado com o objetivo de reunir os cosplayers brasileiros, para que estes possam compartilhar seus cosplays, experiências e fazer amizades! Antes de começar a publicar, por favor, leia o texto sobre as regras conduta abaixo. Nele existem explicações sobre como o grupo funciona e o que pode e não pode fazer. Caso o texto não seja lido e seguido, você corre o risco de ser BANIDO.

[REGRAS]

1. Por causa do grande número de usuários no grupo e para que todos tenham espaço igual nele, pedimos para que cada usuário publique APENAS UMA VEZ AO DIA. Seja foto, vídeo, texto, APENAS UMA PUBLICAÇÃO POR DIA. Pode-se publicar QUALQUER ASSUNTO SOBRE O MEIO COSPLAYER BRASILEIRO, CONTATO QUE AS REGRAS SEJAM SEGUIDAS.
2. Todas as publicações serão sujeitas a análise prévia da moderação antes de serem publicadas. Devido ao número elevado de usuários no grupo, essa foi a melhor maneira escolhida para evitar a poluição de SPAM e publicações indevidas. Publicações recusadas, quando for o caso, receberão mensagens explicativas sobre o motivo do recuso.
3. Cosplays originais são aceitos após avaliação prévia da moderação. Para tal, os mesmos devem conter características de cosplay original:
 - história e/ou contexto do personagem na descrição da publicação, deixando claro que se trata de cosplay original, seja em texto corrido ou entre colchetes;
 - roupa elaborada e explicada conforme a história ou contexto do personagem.
4. Tutoriais e testes de maquiagem são aceitos nesse grupo, contanto que sigam o padrão normal de tutoriais e testes, ou seja, deverão conter passo-a-passo explicativo do processo em questão ou texto (em caso de maquiagem) explicando que produtos ou técnicas foram utilizados e com qual finalidade.
5. É proibido:
 - publicar materiais ou assuntos que não sejam relacionados ao meio cosplayer brasileiro;
 - publicar QUALQUER tipo de propaganda. Seja de página, de evento, de grupo e etc.;
 - publicar pedido de votação para concursos de cosplay online;
 - publicar fotos, vídeo ou qualquer outro material com prévia de cosplay;
 - publicar conteúdo maduro ou violento demais;
 - fazer flood. O flood se caracteriza por excesso de mensagens de uma mesma pessoa em uma publicação. Exemplos de flood nos comentários de uma publicação: "veja mais fotos desse meu cosplay em [link]", excesso de agradecimento, início de bate-papo, desvirtuamento do tópico da publicação, entre outros.
6. Álbuns e documentos serão criados SOMENTE por administradores. Aqueles que não forem, serão deletados.
7. Tem conta no Deviantart, World Cosplay, Página no Facebook e Curecos? Acrescente nos documentos. Não faça propaganda de suas contas nem em publicação e nem em comentários. Publicações em comentários de fotos serão deletadas.

Deviantart <https://www.facebook.com/.../braziliancos.../doc/246212088812028>

WorldCosplay <https://www.facebook.com/.../braziliancos.../doc/246213608811876>

Página do facebook
<https://www.facebook.com/.../braziliancos.../doc/283292795103957>
 Curecos
<https://www.facebook.com/.../braziliancos.../doc/246577848775452>
 8. É Cosmaker? Coloque seu contato no documento dentro do link <https://www.facebook.com/.../braziliancos.../doc/344547595645143>
 9. Evite repetir uma publicação com um mesmo tema. Exemplo: se você vai ao anime friends e quer saber se outras pessoas também vão, procure ver se já existe uma publicação sobre isso em "pesquisar" no grupo. Caso não exista, crie uma com o título especificado. Exemplo: [ANIME FRIENDS] (ou o nome). Isso também se aplica a exemplos parecidos, como dúvidas. Publicações repetidas serão deletadas ou remanejadas para melhorar a organização.
 10. Evite flamewar. Encontrou algum problema no grupo? Marque os administradores no local ou ainda, entre em contato por mensagem privada.
 11. Ao entrar nesse grupo você concorda em se submeter às regras e à moderação. Portanto, a quebra de qualquer uma destas regras resultará na EXCLUSÃO da publicação e, em alguns casos, banimento PERMANENTE do usuário, podendo este retornar apenas se entrar em contato com os administradores, pedir desculpas e quando o erro for passível de desculpas. Não necessariamente o usuário será avisado antes de ter a publicação excluída ou ser banido do grupo.
 12. Essas regras foram criadas tentando visar o melhor entendimento e organização entre todos e podem ser alteradas pelos administradores quando julgado necessário.

[ADICIONAIS]

1. NÃO É OBRIGATÓRIO, mas para melhorar a sua publicação, sugerimos que você siga o modelo abaixo:
 Cosplayer: nome do cosplayer
 Personagem: nome do personagem
 Origem: nome da série/quadrinho/game/obra de origem
 Nome do fotógrafo ou de quem tirou a foto
 Adicionais: alguma experiência que queira compartilhar sobre o uso ou confecção do cosplay ou foto, entre outras coisas.
2. NÃO É OBRIGATÓRIO, mas ao publicar uma foto, você pode deixá-la em um álbum específico. Publicar em álbuns é bom porque fica no arquivo e é mais fácil de encontrar a publicação depois. Existem vários álbuns com várias obras de origem, tente encontrar o que você deseja com "ctrl +f". No canto superior direito da sua tela abrirá uma barra onde você poderá digitar o nome e assim alcançar a pasta com mais rapidez. Caso algum álbum com a obra não exista, entre em contato com os administradores.
3. NÃO É OBRIGATÓRIO, mas para ajudar sua publicação a ganhar destaque, opte por colocar o nome do assunto em letras garrafais dentro de colchetes no início da publicação. Exemplo: [VIDEO], [DUVIDA], [DICAS], [TUTORIAL], [MAQUIAGEM].
4. A lista com outros grupos interessantes de cosplay pode ser acessada no link: <https://www.facebook.com/.../braziliancos.../doc/382369955196240>
 Para sugestões, dúvidas ou reclamações, entre em contato por MENSAGEM PRIVADA com qualquer uma destas pessoas:

Figura 1 – Regras do grupo BCU

Para a pesquisa, o grupo foi observado durante o período do mês de janeiro, o qual foi utilizado para armazenar as postagens na forma de *screens* e fazer anotações de aspectos que poderiam se mostrar relevantes para o tema, como a questão de *cosplays* com adaptações ou formas diferenciadas de experimentar o hobby, tendo como exemplo o *crossplay* e o *gender bender*.

Foram salvos um total de 146 arquivos durante os 31 dias de janeiro, tendo uma média de 4,7 postagens por dia, sendo que não foram em todos que o grupo recebeu uma nova postagem e o número de postagens por dia variava: a menor quantidade foi de

uma publicação e a maior de quinze. Não foi identificado um motivo para a discrepância entre os números, há indícios de que é devido à proximidade com alguns eventos que ocorreram no país, como alguns *cosplayers* comentaram na publicação da foto que o *cosplay* foi usado no evento, assim como o fundo de algumas imagens mostra uma estrutura que remete aos animencontros. Entretanto, não há como ter certeza, uma vez que o grupo comporta pessoas dos mais diversos estados e é difícil averiguar o calendário de todos os eventos de anime para confirmar ou refutar o indicativo.

Nas publicações, muitos *cosplayers* aproveitavam para divulgar suas páginas pessoais, convidando os membros do grupo a olharem mais fotos, ou inclusive marcando suas *fanpages* no “nome do *cosplayer*” na ficha sugerida pela moderação para postagens no grupo, o que é uma forma de se identificar e ao mesmo tempo fazer a página ter mais alcance, revelando certa tendência à exibição, divulgação e autocongratulação.

Foi percebido que praticamente não há conversação no grupo, tornando-o um instrumento de basicamente divulgação dos *cosplays*, onde as fotos podem ser curtidas pelos participantes do grupo. O número de curtidas varia com as postagens, não tendo sido encontrado um padrão, pois algumas fotos tinham duas, três curtidas, enquanto outras chegavam a oitenta.



Figura 2 – *cosplayer* convida os membros a curtirem a página



Figura 3 – *cosplayer* marca a própria página na postagem

Contudo, não são todos os *cosplayers* que aderiram ao movimento de criação de páginas, embora a maioria se marque de alguma forma nas postagens, seja através da *fanpage* ou perfil pessoal. No tempo de observação, também foi identificado que os *cosplayers* divulgam outras contas voltadas ao hobby, como a do site WorldCosplay, que é voltado exclusivamente para *cosplayers* e fotógrafos de *cosplayers*; ou do DeviantArt¹⁵, um site que recebe vários tipos de postagens artísticas, desde desenhos até fotografias, sendo que os *cosplayers* o utilizam para publicarem fotos de suas caracterizações. Ambos os sites possuem uma dimensão internacional, tendo membros registrados dos mais diversos países.

¹⁵ <http://deviantart.com/>



Figura 4 – *cosplayer* coloca um link externo ao Facebook

Os que não possuem páginas próprias, aparentemente também não mantêm outras contas para divulgação do hobby (como no WorldCosplay ou DeviantArt). Então, para dar os créditos, estas pessoas colocam apenas o próprio nome ou ressaltam com um “eu” na postagem. Independente da forma como se faça, todos estão tentando divulgar suas caracterizações ao postar no grupo, especialmente aqueles que convidam os membros abertamente para curtir páginas ou seguir em outras plataformas, uma vez que não foi observada uma grande dimensão de debate ou conversação.

A ocasião que mais teve comentários foi quando um *cosplayer* postou foto caracterizado como Cedric Diggory, da série de livros de Harry Potter, escritos por J.K. Rowling, e houve uma movimentação para que ele também fizesse *cosplay* de Edward Cullen, da saga Crepúsculo cuja autora é Stephenie Meyer, devido à similaridade do *cosplayer* com o ator Robert Pattinson, o qual interpretou ambos os personagens.

O pedido foi posteriormente atendido, após ele comentar que se vinte pessoas pedissem, ele se caracterizaria como Edward, indicando já se preocupar com a quantidade de pessoas que teriam vontade de ver o *cosplay*, porém sem receber

comentários após a postagem, o que poderia indicar que as pessoas apenas curtiram a foto, sem ver grande necessidade de escrever algo ao *cosplayer*, ou ainda que os que pediram o *cosplay* não viram a nova postagem que atendeu ao pedido, o que pode ser interpretado como falta de interesse em voltar ao grupo e conferir.



Figura 5 – membros fazem campanha para o *cosplayer* fazer um personagem



Figura 6 – o *cosplay* sugerido pelos membros é feito

À medida que ganha-se seguidores, aumenta-se a visibilidade do ator na rede. Inclusive, embora não tenha sido uma prática comum, alguns optavam por compartilhar postagens das próprias páginas dentro do grupo.

Essa ideia de angariar seguidores atrela-se ao conceito de capital social sinalizado por Recuero (2012), que é entendido como um bem construído coletivamente, ou seja, pela participação das pessoas em um grupo, a qual gera benefícios para os indivíduos – como o acesso a informação ou apoio social – e também valores, como popularidade, fama, visibilidade. O *cosplayer* com a prática de compartilhar sua página dentro do grupo estaria tentando aumentar o número de conexões de sua rede – no caso seriam assimétricas (RECUERO, 2009), pois no Facebook qualquer ator é livre para curtir as páginas, sem necessariamente estar conectado de forma recíproca ao perfil do criador da mesma, sendo que a autora divide em conexões simétricas (as recíprocas, onde um ator precisa necessariamente estar conectado ao outro para acontecer) e assimétricas.

O capital social

se trata de um valor derivado do pertencimento às redes sociais (...) constituído de recursos coletivamente construídos relacionados ao pertencimento em rede, valores esses que podem ser individualmente apropriados. Assim, fazer parte de uma rede social é relevante para um determinado ator porque este tem acesso a recursos construídos pelo grupo, como, por exemplo, informações que lhe sejam relevantes (que a rede faz circular), ou mesmo a apoio social (...). (RECUERO, 2012. p. 136-137)

É comum que os membros do grupo escrevam nas descrições das fotos “espero que gostem”, demonstrando preocupação com o que os outros vão pensar das fotos e caracterizações exibidas. Os *cosplayers* assim publicariam para os outros, remetendo à noção de comunidade imaginada (descrita por Sá e Polivanov, 2012) onde a pessoa posta já imaginando a audiência que irá alcançar. O *cosplay* pode ser então uma forma de exibir-se na rede, o que podemos interpretar como indício do que categorizamos como o eu-autêntico do *cosplayer*. Essa dinâmica mostra o *cosplay* voltado para os outros, lembrando a ideia de “alterdireção” de Sibilia (2008), daquele eu que busca por aprovação e que dá ênfase a traços da personalidade do *cosplayer* e não de características identitárias dos personagens incorporados. Mais ainda: ele é aquilo que os outros desejam que ele seja, como no caso do *cosplay* anterior.

Na figura 7, vemos como a *cosplayer* se preocupa em avisar que a foto não possui tanta dimensão técnica, sendo uma *selfie* tirada por ela mesma. Os comentários, como percebemos na maior parte das publicações, se tratam de elogios à *cosplayer*.



Figura 7 – a *cosplayer* ressalta na postagem que é iniciante

Analisando as postagens, foi observada a prática por alguns *cosplayers* de trocarem o sexo do personagem, adaptando-o ao seu próprio. Na figura 8, vemos um *cosplayer* que optou por trocar a identidade feminina, adaptando as roupas e aparência para o gênero masculino. Kaio Heide deixa claro que se trata de uma prática de *gender bender* e classifica como personagem original, mas podemos questionar: o *gender bender* é uma forma de exercitar a criação identitária ou de exaltar o eu-autêntico que busca se exibir nas redes sociais, utilizando-se dos mecanismos que a internet oferece? Sibilia (2008) argumenta que

(...) graças a esse poderoso arsenal que hoje está à disposição de praticamente qualquer um, de fato agora *você* também pode criar livremente aquilo que seria a sua principal obra. Isto é: a sua personalidade, que deve consistir em um modo peculiar de ser. (...) Estas personalidades são um tipo de construção de si alterdirigidas, ou orientada para e pelos outros – em oposição ao caráter introduzido ou orientado para dentro de si mesmo. (p. 234)

A prática de *gender bender* nos leva a questionar a construção alterdirigida, colocando em xeque se é ela que se faz presente, uma vez que o *cosplayer* modifica o personagem de forma a se encaixar melhor consigo mesmo, não exatamente pensando nos outros. Contudo, na imagem vemos como há um ciclo de aprovação nos comentários. À medida que elogiam o *cosplayer*, este demonstra carinho, também aprovando os membros que comentaram. Podemos dizer que a expressão da personalidade ou do *cosplay* é acompanhada de uma expectativa de reconhecimento e busca pela aprovação alheia. A despeito da ênfase no personagem ou na personalidade individual, o que se procura é a autoafirmação e o sentimento de pertença a um grupo, no caso, de *cosplayers*.



Figura 8 – *Gender bender* da personagem Arlequina (Harley Quinn)¹⁶

Apesar de ser um grupo majoritariamente frequentado por *cosplayers* no que diz respeito às publicações, durante o mês observado foi possível perceber que alguns fotógrafos publicavam fotografias que eles produziam de *cosplay*. Mesmo que este não seja o foco da pesquisa, é interessante ver que, contrariando a lógica exibicionista que autoras como Sibilía (2008) e Dal Bello (2008) defendem, alguns se focam nas habilidades de produção, não no ato de se mostrar com o intuito de enfatizar sua própria

¹⁶ Personagem integrante do universo de Batman, história publicada pela DC Comics

subjetividade. O que eles exibem é o resultado de uso de técnicas e materiais adequados. Com isso, somos levados aos *cosplays* originais.

O termo *cosplay* original será interpretado nesta pesquisa como personagens que de algum modo foram alterados, tendo visíveis aspectos de criação do próprio *cosplayer*, como versões alternativas de personagens já existentes. Contudo, ressaltamos a critério de esclarecimento que *cosplay* original pode ser sinônimo de “*original character*” (OC), personagens totalmente criados e idealizados pelo *cosplayer*.

No grupo, apareceram alguns exemplos de pessoas que fazem versões originais dos personagens escolhidos para o *cosplay*. No exemplo que vemos a seguir, o *cosplayer* faz uma versão original com o tema de Natal do personagem Wizardmon da série animada japonesa Digimon¹⁷. É interessante ver as modificações na roupa do personagem para se adequar à data festiva, o que pode ser atribuído ao fato da foto ter sido postada próximo ao Natal, no dia 9 de janeiro. O *cosplayer* ainda ressalta na descrição que demorou um “pouquinho” para sair a versão e dá destaque ao fato de ter confeccionado os acessórios e customizado a roupa, além da produção da maquiagem. Isso dá indícios do autor-artesão, aquele que Sibilia (2008) declara que não encontra mais espaço na cultura contemporânea com a lógica do exibicionismo narcísico que defende ao apresentar o *show do eu*, teorizando que aqueles que recorrem às ferramentas de construção e exposição na internet se relacionam mais diretamente com a figura do autor-artista – aquele cuja essência até mesmo dispensa a existência de uma obra.

¹⁷ Uma franquia japonesa que se trata de seres digitais (digimons), a história normalmente sendo sobre o contato entre humanos com esses seres.



Figura 9 – montagem com versão oficial de Wizardmon e a natalina feita pelo *cosplayer*

O *cosmaker* é o nome dado aquele que produz peças para *cosplay*, sejam roupas ou acessórios. Ele busca materiais adequados e usa de suas habilidades para confeccionar o mais fiel possível o *cosplay*. Essa faceta que chamamos de eu-cosmaker é uma que foi encontrada na pesquisa, embora não com tanta força, contraria a teoria de Sibilía (2008) ao falar que

toda potência desse *eu* que narra, que assina e atua reside em seu modo de ser e em seu estilo como personagem. Nada mais distante daquele artesão tradicional, portanto: aquela figura anterior ao surto romântico, para cuja definição era essencial a produção de uma obra. Porque nesse caso importava o que ele *fazia*, e não o que ele *era*. (p. 238)

No caso do eu-cosmaker, o que se valoriza é a etapa de produção do *cosplay*, tanto roupas quanto acessórios e outros detalhes, como maquiagem e customização de perucas. Essa faceta se aproximaria do “artesão tradicional” que a autora comenta, pois a ênfase está no fazer, não no ser.



Figura 10 – Pokémon's Umbreon e Espeon e *cosplay* de versão humanizada

Na figura 12, vemos mais um exemplo de *cosplays* originais, versões não-oficiais de dois pokémons. O *gijinka*, termo utilizado na postagem, é a humanização daquilo que não é originalmente humano, podendo ser animais, objetos, entre outros, no caso tendo como base a animação Pokémon¹⁸. Mesmo que na literatura acadêmica levantada não tenha sido encontrado o termo, ele é usual entre os fãs da cultura pop japonesa¹⁹.

Se além do eu-autêntico visto no *cosplay*, podemos citar como exemplo a criação de versões originais no eu-cosmaker, a experimentação de alteridade estaria bastante visível em outra categoria de *cosplay*: o *crossplay*.

No *crossplay* a ideia é se vestir como um personagem do sexo oposto, utilizando roupas, peruca e maquiagem para ficar o mais fiel possível, despindo-se de seu eu. Essa ideia se assemelha a defendida por Nunes (2013), de que fazer *cosplay* é distanciar-se do eu cotidiano para experimentar um novo jeito de ser, encarnando o personagem. A essa faceta do *cosplayer* que mais se aproxima da esfera da experimentação de alteridade, demos o nome de eu-personagem, aquele que se constrói baseado em uma fabulação.

¹⁸ Pokémon é uma franquia centrada nas criaturas fictícias chamadas Pokémon, que os seres humanos capturam e treinam para batalhas

¹⁹ Como pode ser visto em em http://pt.wikipedia.org/wiki/Antropomorfismo_moe, <http://portalpopcorn.com.br/voce-sabe-o-que-e-gijinka/>, <http://sopradoresdecartucho.com.br/2012/09/14/pokesexta-hoje-com-pokemon-gijinka/> e <http://www.centralcosplay.com/wordpress/cosplay/de-humano-a-animal>.



Figura 11 – publicação de um *crossplay* feito por um homem

Através das postagens do grupo, percebeu-se que muitas mulheres fazem *crossplay*, sendo uma prática relativamente comum se vestirem como personagens masculinos, enquanto o contrário não foi tão usual de aparecer. Mesmo havendo maior número de postagens de mulheres do que de homens no grupo no período observado, proporcionalmente os *crossplay* entre elas é mais usual de se ver, assim como nos animencontros que a pesquisadora frequenta, sendo também fruto de percepção pessoal.

Mesmo que possamos interpretar que tanto a faceta do eu-personagem quanto do eu-autêntico possuem algum grau de exposição na rede, o *crossplay* indicaria em primeira instância um maior distanciamento do ser, de experimentação da alteridade – o *cosplayer* estaria incorporando um gênero diferente, brincando com a possibilidade de “ser o outro”.

A observação do grupo serviu para dar um panorama sobre a prática do *cosplay* e também identificar informantes para entrevistas, as quais serão analisadas a seguir. As publicações levantadas trouxeram indícios de várias práticas dentro da cena *cosplay* que não ganham destaque, como a questão do *crossplay*, *gijinka* e versões originais, servindo também como objetos de questionamento.

4. Entrevistas

Após o levantamento de postagens durante o mês de janeiro, foram selecionados possíveis informantes para a pesquisa, tendo como critério de escolha aqueles que postaram no grupo *cosplays* que estavam de acordo com alguma prática diferenciada das que foram observadas – o *crossplay*, *cosplay* original ou o *gender bender*, que foram selecionadas por levarmos em conta que tais tipos de *cosplay* podem revelar mais claramente os aspectos subjetivos em jogo na prática do *cosplay*, tanto da dimensão da alteridade quanto da exibição.

De doze pessoas com as quais foi feito contato, conseguimos oito entrevistas, visto que nem todas as pessoas mostraram disponibilidade para conversar sobre o assunto, alegando que estavam ocupadas, com falta de tempo ou que iriam viajar. Porém, os informantes que responderam às mensagens foram simpáticos e se mostraram empolgados para falar sobre *cosplay*, mesmo antes de revelar meu interesse sobre o tema e que também pratico o hobby. As conversas foram realizadas através do recurso de mensagem privada do próprio Facebook, site de rede social que serve como plataforma da pesquisa realizada.

As entrevistas semi-dirigidas foram realizadas com quatro mulheres e quatro homens, entre os meses de abril e junho de 2015, que possuem idade entre 20 e 31 anos, embora se entenda que a idade não é um fator que interfira no ato de fazer *cosplay*, sendo um hobby cujos praticantes podem ser das mais variadas faixas etárias. Ao entrevistá-los, foi pedida permissão para utilizar os nomes reais deles e demos abertura para que falassem, apenas direcionando alguns questionamentos sobre a experimentação da prática de *cosplay*. Para exposição das indagações feitas não alteramos as respostas dadas no chat e, assim, iremos analisar as respostas mais interessantes de cada tema levantado, que possam mostrar diferentes tipos de experimentação do hobby.

4.1 Por que fazer *cosplay*

Os motivos que levaram os entrevistados a se tornarem adeptos do ato de se caracterizarem como personagens foram variados. Alguns deram destaque à dinâmica dos eventos e da sociabilidade, tendo começado a fazer *cosplay* por influência de amigos que os chamaram para grupos. Camila Brandão, que no grupo BCU postou uma foto de *cosplay gijinka*, sublinha que foi motivada a fazer *cosplay* pelos eventos de

anime, os animencontros como ela justifica: “porque sempre que eu ia voltava com vontade de fazer *cosplay* porque admirava muito os q eu via por lá”. Além dela, outros três contam que começaram a se vestir como personagens porque amigos chamaram para grupos de *cosplay*, nos quais todos os integrantes se vestem como personagens de uma mesma obra, como Kaio Heide, Simarkes Tavares e Lucas Medina.

Então, eu comecei a fazer *cosplay* em 2013. Tinha um evento em Fortaleza-CE que era onde residia na época, que é o maior evento de cultura multitemática japonesa, o Sana. Eu sempre fui o que chamam de "geek", fã de tecnologia, ficção científica, livros de gênero de aventura e fantasia, mas nunca tinha ido em algum evento do gênero. Então essa amiga muito próxima queria ir e ainda de *cosplay*, já havia ouvido falar da prática mas nunca me passou pela cabeça fazer.

Ela queria ir de mario feminino, bem comum nesses eventos, hahaha. Eu topei a ideia porque desde menino fui acompanhado pelos jogos da nintendo, com destaque pro Mario. Ela e uma amiga foram de mario e luigi e eu resolvi ir de toad, que é o cogumelo da saga, pois é meu personagem favorito da franquia *-* E foi muito divertido, por ele ser um *cosplay* simples e que dá pra se movimentar normal pudemos fazer de tudo no evento, jogar nos jogo de música do kinect, tirar fotos com o público e outros *cosplays*, assistir palestras e oficinas, fazer compras nas lojas voltada para os jogos *-*. Daí nesse dia conheci outros *cosplayers* (que é quem faz *cosplay* haha vc sabe disso, claro) acho legal que normalmente os *cosplayers* são bem amigáveis quando conhecem outro, é mais ou menos a sensação de tu tá fora do teu país e encontra alguém do teu país lá, rola uma empatia na hora. Dentre essas pessoas q conheci, teve um pessoal que tinha um grupo da disney e ai entrei pra fazer o peter pan deles hahaha e aí foi indo e to até hoje xD (Kaio Heide)

Kaio Heide detalha em sua fala o que o levou a adentrar o cenário *cosplay*, o que se atribui a influência de uma amiga e à nostalgia que o jogo da origem do personagem causa, unindo o gosto pessoal pelo personagem e ao fato do incentivo de pessoas conhecidas para fazer o *cosplay*. A prática gera o sentimento de pertencimento a um grupo, além de ser um modo de sociabilidade. Também é interessante notar como na fala dele, o entrevistado se referencia ao *gender bender* ao contar que sua amiga se vestiu como uma versão feminina do Mário²⁰.

Andrea Vieira, por sua vez, acredita que o *cosplay* é uma forma de homenagear personagens que gosta, contando que “É através do *cosplay* que consigo fazer uma pequena homenagem a personagens que gosto e admiro. Então o que me motiva é basicamente isso! Poder mostrar o meu amor por eles. (...) se eu admiro eu faço! Não importa se combina, se é simples ou complicado.” A *cosplayer* ainda conta que

²⁰ Referência ao jogo Super Mario Bros. lançado pela empresa japonesa fabricante de videogames Nintendo

normalmente busca personagens que possuem características que ela mesma tem, ideia que se mostra congruente com a dinâmica do eu-autêntico, em que o *cosplay* pode ser uma forma de expressar a própria subjetividade através da identificação com o personagem ou o gosto pessoal do indivíduo em questão. Giovana Augusta mostra concordar com esse modo de utilizar as vestimentas dos personagens.

Desde pequena eu fico no pé de minha avó para ela costurar roupas iguais aos dos animes que eu assista. (...) Sempre que via um desenho novo eu me identificava com um personagem de modo tão intenso que eu tinha que ter algo de parecido com ele. Seja o cabelo ou uma peça de roupa. Só em 2008 eu descobri que *cosplay* realmente existia, foi em um evento da cidade. Eu nem sabia o nome e lá estava eu, com algo de armário do anime Sakura Card Captors.²¹

Eu imerjo em tudo que assisto ou leio.

Por isso crio vínculos com os personagens e empatia leva a amor. hahaha

E amor, com certeza, leva a *cosplay*.

Giovana parece criar vínculos fortes com personagens com os quais ela se identifica, o que acabou por incentivá-la a adentrar o cenário *cosplay* antes mesmo de conhecer o hobby. A *cosplayer* conta sobre os vínculos que cria com os personagens, que a leva a fazer *cosplay*, sendo uma forma de mostrar que é fã da obra ou personagem em questão. Ela acredita, como foi explicitado na conversa, que a personalidade é o fator mais importante ao optar por se caracterizar como um personagem, acima da questão de design ou aparência, sendo importante a vontade de fazer *cosplay*, não o físico, cor de pele ou até mesmo gênero do personagem.

Kibson Rodrigues deu um uso interessante ao *cosplay*, ao menos em um primeiro momento, ele conta que utilizou o hobby como um meio de ocupar a mente, distraíndo-se assim do estado depressivo em que se encontrava. Embora não entre em tantos detalhes, o *cosplayer* sublinha que sua primeira caracterização foi feita por uma costureira, mas não demorou a que começasse a produzir as próprias vestimentas e acessórios, hoje se considerando um *cosmaker* e fazendo *cosplays* para um amigo e a sobrinha de onze anos que introduziu nesse cenário.

A *cosplayer* Clair Windsong²² destacou, além da possibilidade de interação e de dar vida aos seus personagens favoritos, a questão do desenvolvimento de novas

²¹ Mangá criado pelo grupo CLAMP que foi adaptado para animação, que foi exibido na televisão e teve os mangás publicados pela editora JBC. A história gira em torno de Sakura, uma garota que libera um conjunto de cartas mágicas e precisa reuni-las de volta

²² A entrevistada preferiu ser identificada deste modo, então ocultaremos seu nome verdadeiro para respeitar sua vontade.

habilidades, as quais explicita serem “de interpretação, caracterização e até mesmo habilidades artísticas ao confeccionar o cosplay”. A fala da informante mostra a possibilidade de desde o começo da prática, utilizá-la com diversos propósitos: é possível estar de acordo com diferentes dinâmicas, passando pelo eu-personagem que experimenta a alteridade ao interpretar os personagens, até a questão do eu-cosmaker, aquele que desenvolve suas habilidades técnicas para produzir as vestimentas e acessórios da caracterização. Clair explicita que, em suas palavras, “o cosplay me faz encarnar um personagem com características opostas as minhas, e me faz pensar em como interpretarei o mesmo :)”.

Na postagem de Clair no grupo *Brazilian Cosplayers United*, ela uniu a paixão pela personagem Sailor Moon²³ com o estilo Steampunk²⁴, unindo ambos em uma versão original, exercendo seu gosto pela criação.



Figura 12 – Versão da personagem Sailor Moon idealizada pela *cosplayer*

Os motivos que deram impulso à prática do *cosplay* são variados, sendo que cada pessoa pode ter mais de uma razão para adentrar o cenário da prática. A forma de

²³ Personagem do mangá criado por Naoko Takeuchi, *Pretty Soldier Sailor Moon*, que conta a história de defensoras renascidas de um reino que está novamente ameaçado, são adolescentes que podem se transformar em heroínas. Houve uma adaptação para anime, exibida na televisão, e no Brasil a editora JBC publicou os mangás

²⁴ Steampunk é um universo de ficção científica ambientado na Era do Vapor. Normalmente as roupas possuem elementos do estilo vitoriano

experimentar o hobby também se diferencia de *cosplayer* para *cosplayer*, desde a escolha dos personagens até como o indivíduo se deixa influenciar por ele, possuindo distintas facetas do “eu” a se pensar.

4. 2. Cosplay e expressão do eu

Cada *cosplayer* tem para si um tipo de personagem que é mais comum na hora de escolher com qual irá se caracterizar. O critério mais observado entre os informantes selecionados foi a questão do gosto pessoal, eles optam em sua maioria por personagens que marcaram sua vida, tendo aparecido palavras como “gosto”, “admiro” ou ainda “amor ao personagem” na fala da maior parte dos entrevistados, não necessariamente sendo um com o qual se identifica.

Camila Brandão não acredita que se identifica com os personagens que escolhe para fazer *cosplay*, sendo raro de acontecer. Na hora de optar por um *cosplay*, ela observa critérios como o design do personagem, o jeito, a personalidade e ressalta “não que eu queira ser assim na minha vida, é como gostar de um livro por achar a história bonita, você não necessariamente vai aderir a história do livro na sua vida, mas gosta dele. Gosta porque de algum modo mexeu com você”, mostrando que não envolve o fazer, nem o ser diferente ou ser a si mesmo, mas sim homenagear e expressar afeto por um produto cultural – no caso um personagem – que admira, mostrando a faceta do *cosplay* como prática de fã.

Andrea e Giovana, como comentado anteriormente, costumam fazer opção por personagens com os quais elas se identificam subjetivamente através da personalidade ou modo de ser e agir, enquanto Kaio Heide dá destaque às características físicas, embora junto a outros critérios que explicita na conversa:

(...) 1) são um personagem que me marcou na infância, ou que ainda marca, que possui características que eu admiro de alguma forma, 2) as características físicas do personagem serem próximas as minhas, a questão de cabelo e cor dos olhos a gente pode usar peruca e lente haha, mas em questão de biotipo e altura procuro aqueles que mais se assemelham comigo, em tom de pele tbm. 3) o lugar que usarei o cosp, por exemplo, como viajo muito procuro cosplays menores que posso levar na mala comigo (...) (Kaio Heide)

Nesse quesito, as respostas não variaram tanto, possuindo uma espécie de padrão, aparecendo a questão de afinidade com o personagem e gosto pessoal, além da semelhança física. Giovana chega a comentar sobre a questão da produção, contando como “tem vezes que eu posso escolher fazer um cosplay complicado apenas pelo desafio e mesmo assim me divertir muito, tanto no processo quanto no produto final”, fala que se mostra congruente com a lógica do *cosmaker*, uma vez que a entrevistada busca personagens complicados de se produzir a roupa e acessórios pelo processo de confecção, não só pelo uso final do *cosplay*.

Apesar dos aspectos apresentados, foi percebido nas entrevistas que o *cosplay* – mais especificamente os personagens escolhidos – acabam fazendo o indivíduo refletir sobre seu jeito de ser. Apenas Clair enfatiza a dimensão de escolher personagens com características totalmente opostas e que a fazem pensar sobre como irá interpretá-lo, destacando que só incorpora o jeito de ser enquanto está com o *cosplay*. Todos os outros destacaram ao menos uma característica de algum personagem ou a mensagem que ele transmite.

Simarkes comenta como gostaria de ter uma característica específica de uma personagem, Akemi Homura de *Mahou Shoujo Madoka Magica*²⁵, personagem que ele faz *crossplay*. Ele se considera muito desapegado das coisas e gostaria de ser mais persistente e não desistir, assim como “a homura mesmo não desistiu da madoka até o fim”. Lucas Medina remete o fato de ter passado a se importar mais com as pessoas a uma personagem da qual já fez *crossplay*, Christa de Shigenki no *Kyojin*, a qual ele descreve como “uma menina, membro da tropa de exploração, que sempre se preocupa com os demais”, embora ele reconheça que há diferença no modo de ser e pensar dos personagens que ele faz *cosplay*, alguns sendo mais maléficos e outros mais dóceis. Já Kibson e Giovana comentam sobre as mensagens que os personagens e obras trazem para a vida. Giovana Augusta conta que “animes e jogos são histórias que trazem, querendo ou não, lições de vida. Sempre procuro trazer pra mim a determinação, a lealdade e a leveza de alguns personagens pra minha vida. E é geralmente desses personagens que eu acabo me vestindo.” A fala em questão nos aponta como o *cosplay* traz a possibilidade reflexão para a vida da pessoa que se caracteriza. O fato de se caracterizar como personagens que possuem características que gostaria de ter seria um

²⁵ Série japonesa que conta a história de garotas que ganham a oportunidade de ter um desejo atendido por uma pequena criatura chamada Kyubey desde que se tornem garotas mágicas e cacem bruxas – criaturas não-humanas que influenciam pessoas a cometerem atos ruins

indício de tentar trazer certos traços de personalidade para a própria vida, buscando uma mudança.

Kibson Rodrigues fala como normalmente não se parece psicologicamente com os personagens que escolhe, sendo a maioria vilões ou anti-heróis, mas sempre pensa na filosofia e mensagens que eles transmitem:

Nunca parei para pensar se eu começo a criar características desses personagens que faço.
Como na maioria faço vilões. Eu sempre gosto de pensar que na vida tudo tem seu lado bom e seu lado ruim
muitas vezes são questões de perspectivas e lados que muitas vezes achamos serem os certos
Sim. Algumas poucas características sim
luto pelos meus ideais, muitas vezes sendo até certo ponto egoísta.
Não penso o mundo como sendo tudo colorido
nao sou de me assustar fácil (...)

Porém na conversa o *cosplayer* destaca um personagem que considera se parecer psicologicamente, o Pinóquio²⁶. Ele descreve como foi um sonho realizado fazer *cosplay* deste personagem, remetendo-se às lembranças de quando era criança e se viu nele, chegando a escrever uma peça de teatro baseada no conto, o que chamou de “uma versão nordestina”, adaptando-o

ao esteriótipo do nordestino sofredor de não ter o que comer e beber. Usei o sertão como cenário.
Me identifiquei porque em certo momento da vida eu me perdi completamente sobre a educação
eu não queria mais "estudar", não pensava mais em ensino superior. Até que em certo momento surgiu aquela consciencia/grilo falante
que era necessário seguir adiante e crescer
no caso do pinóquio tornar-se um menino de verdade

Vemos que, embora nem sempre os personagens dos quais sejam feitos *cosplay* representem a personalidade de quem se caracteriza como eles, os personagens, ou no mínimo as obras das quais eles são originados, têm certo grau de influência na vida dos *cosplayers*, que se mostram abertos à experiência da alteridade. Mas não é só isso, pode-se usar o *cosplay* como forma de expressar a própria história, dando toques pessoais de seu próprio jeito de ser aos personagens, sendo uma forma de expor o eu-autêntico ou de construir a identidade, como pudemos perceber na fala do entrevistado,

²⁶ Personagem cuja primeira aparição se deu no romance As Aventuras de Pinóquio, de Carlo Collodi, porém teve muitas adaptações desde então, incluindo um filme da Disney. Pinóquio é um boneco de madeira que sonha em se tornar um menino de verdade

quando ele conta sobre o paralelo que fez entre a própria história de vida e a de Pinóquio, interpretando os acontecimentos fictícios e os aplicando a sua realidade, em uma espécie de releitura da obra.

Dentro das dinâmicas explicitadas, nas entrevistas demos destaque às práticas dos próprios *cosplayers* que foram identificadas na observação do grupo, do *gender bender*, *crossplay* e *cosplays* originais, nos quais se inclui a dinâmica *gijinka* ou então fazer versões alternativas de um personagem (como mostramos a versão natalina de Wizardmon e a Steampunk de Sailor Moon).

O *crossplay* é a prática de se vestir como um personagem do sexo oposto ao do indivíduo que se propõe a se caracterizar. De modo a se aprofundar nesta dinâmica, dois dos *cosplayers* entrevistados são adeptos desta prática, Simarkes Tavares e Lucas Medina. Simarkes conta que de início se encontrava receoso para se vestir como um personagem feminino, utilizando elementos extras para adaptar a vestimenta.

já pensei em fazer versões masculinas
até tenho projeto pra homura male
e ah, já fiz da misty de pokémon
curti bastante, mas quando fiz a madoka foi bem melhor
a reação do pessoal no evento foi muito positiva
como eu fiz ela meio gangster.. o pessoal achou engraçado
acho que todo mundo elogiou
é que não tava com coragem pra fazer um crossplay 100%
daí eu mantive a roupa certinho etc
mas coloquei uns acessórios
já tinha visto outros caras que também adaptaram e me inspirei

Vemos na fala do informante como ele cogitou fazer o *gender bender* ao invés do *crossplay* por ter medo da reação das pessoas que frequentam os eventos de anime, o que foi um motivo para adaptar a personagem com elementos originais, de “gangster” como ele comenta. Foi só após esta primeira experiência com o *crossplay* que ele tomou coragem de fazer um que fosse totalmente de acordo com a personagem.

Lucas, por sua vez, já destaca a possibilidade de experimentar uma nova identidade com o *crossplay*, desde o começo o fazendo fielmente às personagens escolhidas. Ele conta como o ato de se caracterizar dá possibilidade de torná-lo irreconhecível por causa de todos os apetrechos e trejeitos dos personagens que tenta incorporar.

Eu optei por ser crossplay por achei algo surreal um homem se torna cosplayer de personagem feminino, a arte da transformação foi o que me chamou a atenção

Algumas pessoas n entendem, mas ser crossplayer, não quer dizer que sou homossexual. Eu explico as pessoas que crossplay eh uma coisa, opção sexual eh outra (Lucas Medina)

Além de comentar sobre a arte da transformação – o fato de investir em roupas, e acessórios, além de maquiagem, lentes e peruca, ficando diferente do que se é na vida cotidiana – o *cosplayer* deixa claro como o fato de se vestir de mulher não interfere em seu jeito, como alguns costumam achar que fazer *crossplay* torna necessariamente o homem homossexual.

A fala de Lucas, junto ao que Simarkes conta sobre o receio de aceitação dos frequentadores dos animencontros, mostra alguns indícios de preconceito, motivo de se ver poucos homens se vestindo como personagens do sexo feminino – que no geral possuem uma aparência delicada. Com base na observação pessoal da pesquisadora, as mulheres encontram mais espaço para fazerem *cosplay* de homens sem serem julgadas do que o contrário. Muitas vezes os rapazes das animações japonesas possuem traços suaves, beirando a androgenia, o que não causaria estranhamento aos frequentadores dos eventos, que não veriam nada de “errado” na prática.

A dimensão de visibilidade e do público é um elemento importante para os *cosplayers*, porém há todo um cuidado dos *cosplayers* masculinos, que escolhem fazer personagens do sexo oposto, de se parecer o máximo possível com elas. Utilizam recursos de maquiagem e modelagem da roupa, além de seios falsos para deixar os traços físicos próximos a da figura feminina.

Contrapondo-se ao *crossplay*, temos a dinâmica do *gender bender*, que adapta o sexo do personagem escolhido ao do indivíduo que se caracteriza como ele. Conversamos com três *cosplayers* que durante o mês de observação publicaram no grupo fotos de acordo com essa dinâmica, sendo duas mulheres e um homem.



Figura 13 – Giovana com versão feminina do “Homem Aranha”²⁷

Andrea brinca dizendo que fez o *gender bender* simplesmente porque deu vontade, assim como Giovana, que explica

Quando você gosta de um personagem e está disposto a fazer e fotografar o cosplay, não importa nem o seu gênero, nem o gênero do personagem. Com essa foto eu foquei justamente na brincadeira. Do universo de Spiderman, por exemplo, o único personagem que eu realmente gosto é o próprio Spiderman, logo não havia sentido que eu fizesse outro personagem só pela aparência. Além do mais cosplay é um hobby, livre de regras e preconceitos. O importante é se divertir.

A *cosplayer* ainda explica que também faz *crossplay* e isso não é impedimento para ela fazer outro estilo, no caso, o *gender bender*, dependendo do gosto e vontade, embora observe que a maioria dos *cosplayers* hoje em dia escolhe um estilo e seguem personagens da mesma linha, opinião que é compartilhada por Kaio Heide. Ele conta que gosta de fazer os “OC’s character” (personagens originais) principalmente juntando com o estilo do *gender bender*, falando que adaptar o sexo do personagem permite usar a criatividade na execução do *cosplay*.

eu n curto mto o cross eu acho o GB [*gender bender*] mais artistico e autêntico, como te disse gosto do processo criativo e o GB me propicia isso o cross é uma

²⁷ Homem-Aranha (Spiderman) é um super-herói publicado pela Marvel Comics, tendo aparições em diversos tipos de mídia além dos quadrinhos, como filmes e desenhos

imitação do personagem com inversão sexual cosplayer, o GB é uma inversão sexual do cosplay. Ou seja, o que muda não é o sexo de quem faz, mas sim do personagem (...) Acho q liberdade que o OC e o GB propiciam fantásticas por exemplo, eu quero fazer Cruella, não me sentiria a vontade usando um vestido da cruella haha mas pegando as características da personagem e a transformando em sexo masculina já acho show *-* (Kaio Heide)

Kaio Heide ainda comenta sobre como produz a adaptação, sempre procurando imagens de referência e adicionando detalhes que ele acha interessante, criando um pré-molde, porém na parte de execução ele conta com ajuda de quem costura. O informante acredita que o *gender bender* amplia a possibilidade de criação do *cosplayer*, uma vez que se torna necessário alterar aspectos visuais do personagem para se caracterizar como ele, mas sempre precisando remeter a ele para se tornar reconhecível.

Ele utiliza a palavra “autêntico” referenciando-se à prática do *gender bender* como se fosse um modo mais legítimo de fazer *cosplay*, porém também podemos remetê-la à subjetividade do próprio *cosplayer*, o qual incluiria traços pessoais de si na vestimenta ao alterar o gênero do personagem, mesmo que ele possua características distintas das que o *cosplayer* possui, dando um toque pessoal. O entrevistado ressalta que mantém as características físicas e comportamentais do personagem, alterando apenas o sexo do mesmo.

Contudo, a criação pode remeter também à figura do eu-cosmaker levantada no estudo. Para identificá-la, levamos em conta as versões originais de personagens já existentes, nas quais o *cosplayer* altera aspectos para fazer uma nova versão.

Camila Brandão, que fez a versão *gijinka* do Pokémon Espeon²⁸, conta que, assim como Kaio Heide, não costurou o próprio *cosplay*, tendo a ajuda de um amigo *cosmaker*. Porém ela sublinha que participou do processo, escolhendo a roupa que seria confeccionada, uma vez que é uma versão não-oficial (ou seja, em momento algum aquela roupa/versão humana aparece na obra Pokémon, se tratando de um *fanart*, um desenho feito por fã), e alterando alguns aspectos para que ficasse como o desejado – no caso, sua intenção era dar um visual mais “fofo” ao Espeon, como foi explicitado na entrevista, então ela montou um visual para a personagem incluindo pelúcia na roupa.

²⁸ O Pokémon com de tom lilás da figura 11 que possui um rabo bifurcado e uma pedra vermelha na região da testa.



Figura 14 – Camila caracterizada com sua versão *gijinka*²⁹

Clair destacou no seu visual Steampunk de Sailor Moon³⁰ o fato de apreciar a parte de criação que produzir as roupas e acessórios permitem, é o aspecto que ela mais dá importância no ato de fazer *cosplay*. “O mais importante pra mim, é o processo de criação! amo por a mão na massa e depois poder mostrar o resultado final nos eventos!”

O *cosplayer* Kibson Rodrigues brinca com o motivo de ter começado a se interessar pela produção de roupas e acessórios, comentando sobre o gasto que tinha ao mandar fazer um *cosplay*, o que o motivou a buscar tutoriais para aprender a fazer ele

²⁹ Foto retirada da página da *cosplayer*: <https://www.facebook.com/miiojocosplay>

³⁰ Personagem de longos cabelos loiros presos de maneira característica, com dois coques no alto da cabeça, que veste um *collant* branco com um laço vermelho no centro, gola ao estilo marinheiro e saia azul

mesmo. Ele já fez várias versões originais, a do Wizardmon³¹ especificamente ele admite ter sido para promover sua página no Facebook, na qual ele conta que busca ajudar os outros *cosplayers*.

Eu dou muitas dicas para o pessoal, mesmo ainda aprendendo.
Indico materiais em geral, onde pode encontrar ao pessoal da minha cidade.
As vezes faço um quiz para ver quem advinha um personagem que estou fazendo e dou uma maquiagem de graça no evento
(Levo em conta) promoção da minha pessoa, reconhecimento do meu trabalho e esforço.
likes, claro que também penso. Mas o que gosto mesmo são dos comentários de dúvidas, elogios, criticas negativas quando sabem ser elegantes.

Pela fala do entrevistado, o *cosplay* é um hobby que influencia em sua vida, tendo o levado inclusive a fazer regime. Percebemos que o fato de ser *cosmaker* não impede outros tipos de experimentação da prática, pois ao mesmo tempo que mudou aspectos de sua vida para se incorporar melhor aos personagens que se veste, tendo uma experiência de alteridade – a qual muito valoriza no *cosplay*, por dar a chance de trazer à vida personagens que gosta – não deixa de lado o fato de querer mostrar suas habilidades manuais na hora de confeccionar da vestimenta até a maquiagem do personagem.

Na hora de mostrar-se nas fotos do Facebook, a maioria dos *cosplayers* entrevistados buscam postar fotos que transmitam as características do personagem. Nas fotos que Giovana publica, ela conta que busca postar fotos bonitas, com certo nível de técnica de fotografia e edição, mas que também conte um pouco da história e personalidade do personagem feito. Valorizando também o aspecto de produção, a *cosplayer* comenta que sua parte favorita de fazer *cosplay* é a produção da roupa.

Mesmo quando eu decido num personagem pela sua personalidade, eu sempre procuro uma roupa/versão do mesmo que me desafie, mesmo não sendo a mais conhecida. (...) eu sempre faço um album de w.i.p. (while in progress = em progresso) pra mostrar como eu fiz certas partes da roupa, com eu estilizei uma peruca, de modo que eu ajude pessoas que estão começando no hobby e tambem para que eu tenha registro das tecnicas que usei. Assim a pagina atende tanto o publico que gosta apenas do resultado final, como o publico que gosta do processo da roupa.

³¹ Ver figura 9 (página 40). Wizardmon é um Digimon humanóide com pele azul e que usa um chapéu pontudo de bruxo e uma capa que costuma cobrir seu nariz e boca.

Outras falas como “ficar fiel ao personagem” e “transmitir a essência do personagem” apareceram em cinco entrevistas, Clair explicita que busca “aquela foto que expresse bem o personagem sabe? postar foto com o cosplay em que apenas pareça você mesmo só que fantasiado não é legal!”. Os outros dois informantes deram destaque à valorização dos detalhes da roupa, se é possível vê-la bem e se a maquiagem está bem feita na imagem em questão, enquanto apenas uma cita que publica aquelas que gosta mais, sem valorizar nenhum outro aspecto como os que foram citados.

O ato de fazer *cosplay* possui múltiplas formas de ser experimentado, muitas vezes de modo que os aspectos se entrelaçam, embora um dos “eu’s” apresentados possa se sobrepor ao outro em determinado momento. O *cosplay* não apresenta uma linearidade, pode-se chamar a atenção para si mesmo através da exposição do eu-autêntico ou brincar com a dinâmica de alteridade que o eu-personagem pressupõe quando se está caracterizado; ainda tendo a questão do eu-cosmaker que muitas vezes não fica tão aparente pela produção ser algo anterior ao uso do *cosplay*, mas que para alguns é parte essencial do hobby.

Considerações finais

Cosplay é uma prática que conquista adeptos nos mais diversos cantos do mundo, levando-os a se caracterizarem como seus personagens favoritos, normalmente referenciando-se a obras da cultura pop. No Brasil, o cenário desse hobby se expande e se mostra não só em eventos presenciais, mas também nos sites de redes sociais, cujo uso se tornou comum e cotidiano com a popularização da internet

O foco da pesquisa em questão foi para o site de rede social Facebook, no qual os *cosplayers* postam fotos exibindo-se trajados como diferentes personagens. Quando o projeto foi concebido, o plano inicial era fazer a observação das interações entre os membros de grupos relacionados ao assunto, mas após o mapeamento reduzimos o espaço ao *Brazilian Cosplayers United* (BCU), porém em um primeiro estudo exploratório identificou-se que, embora o grupo seja utilizado, os membros não interagem muito entre si.

Com a pesquisa, foi perceptível que o BCU é uma forma de divulgação das caracterizações dos *cosplayers*, que alimentam o grupo com fotos e, por raras vezes, vídeos ou outros materiais relacionados ao hobby, convidando os participantes a curtirem *fanpages* criadas dedicadas ao *cosplay* ou contas em outros sites (como WorldCosplay e DeviantArt) para que pudessem ver mais caracterizações. Nas postagens observadas, não houve textualmente uma apresentação dentro do personagem com o qual se estava caracterizado, a interpretação, experimentação da alteridade, resumia-se às fotos das publicações, por meio não só da vestimenta, mas da pose, expressão e, por vezes, busca de cenário condizente com o contexto do personagem.

Por outro lado, pudemos ver a lógica exibicionista acompanhando a descrição da imagem. Havia uma preocupação dos *cosplayers* em chamar a atenção para o eu-autêntico que se caracterizava na imagem, além de mostrar preocupação com a opinião de outros, congruente com a ideia de “alterdireção” de Sibilía (2008), na qual o indivíduo enfatiza o eu na busca por aprovação alheia. Os comentários que se viam nas postagens resumiam-se justamente a isso, em um ciclo de elogios ao *cosplayer* – que em certas horas observou-se retribuir elogiando os membros que comentaram dentro da própria postagem. Ao se postar uma foto, além de se esperar visibilidade, há uma expectativa de reconhecimento e busca por aprovação do grupo, junto com o qual vem o sentimento de pertença.

Contrariando a lógica exibicionista, alguns *cosplayers* enfatizavam as habilidades envolvidas na confecção do *cosplay*, dando mostra a faceta do *cosmaker*, aquele que se foca no fazer ao invés do ser. Embora não tenha sido encontrado na pesquisa com tanta frequência, o eu-cosmaker é um lado que merece destaque justamente por se apresentar como uma terceira via, contrariando o que autoras como Dal Bello (2008) e Sibilia (2008) compreendem como o imperativo da visibilidade e exibição, uma vez que o eu-cosmaker chamaria a atenção justamente para o fruto de um trabalho de fato – de confecção, criação, montagem, customização – e não necessariamente para quem ele é.

Entretanto, as entrevistas realizadas com os informantes ajudaram a entender a visão dos *cosplayers* acerca da prática, revelando desde o encantamento pela possibilidade de ser outro, passando pela forma como o *cosplay* pode reafirmar e levar a reflexão de quem se é, até a motivação que se dá pelo desafio de criação e produção do *cosplay* em si. As falas também revelaram que a prática é uma forma de sociabilidade que permite encontrar outros *cosplayers* e fãs dos mesmos assuntos ou de homenagear um personagem/obra que se goste. Por vezes, as visões sobre o hobby se entrelaçavam de modo complexo e múltiplo, demonstrando a possibilidade de, por exemplo, apreciar a possibilidade de alteridade que o *cosplay* permite ou a parte de produção, mas ao se postar uma foto no Facebook buscar por *likes* e aprovação ao eu que usa o *cosplay*.

Acredito que a pesquisa foi um desafio que me permitiu enxergar com outros olhos a prática do hobby. Uma dificuldade que tive ao me colocar como pesquisadora-insider, devido ao fato de também ser *cosplayer* – que também trouxe certas facilidades no entendimento do assunto ou contato com os informantes – foi justamente conseguir o distanciamento que se pede para análise, além de precisar sobrepor o olhar de pesquisa acima de quem vê na prática uma fonte de prazer.

O trabalho apresentado é uma contribuição aos estudos sobre a cena *cosplay*, que sobre a qual ainda não se encontra uma produção acadêmica ampla. Embora alguns pesquisadores como Nunes (2013, 2014) estudem o assunto, ainda há diversas facetas que levantam questionamento em relação ao mundo *cosplay*.

Houve um esvaziamento do grupo BCU que talvez possa ser atribuído ao movimento de criação de páginas entre os *cosplayers*, isso seria sinal de individualização, embora o *cosplay* seja entendido também como processo de sociabilidade? Existem ainda *cosplayers* ou *cosmakers* que se profissionalizam ou buscam se profissionalizar, destoando do puro e simples hobby por diversão. Uma fala

que apareceu nessa própria pesquisa intriga por revelar preconceito com certas práticas, como homens fazendo *crossplay*, ou seja, vestindo-se como personagens femininas – inclusive sendo reflexo de traços machistas da sociedade, que associa a figura feminina a características negativas ou a suposta perda da masculinidade.

A cena *cosplay* já rendeu estudos em áreas distintas, de Economia a Psicologia, além da própria Comunicação. É um objeto rico, que possui formas diversas, às vezes contraditórias, de se experimentar. Espero que esse trabalho tenha contribuído para expandir a percepção sobre o hobby e mostrar novas visões e questionamentos acerca desse mundo de caracterizações, que traz diversas possibilidades de ser.

Referências Bibliográficas

AMARAL, Adriana. Autonetnografia e inserção online: o papel do pesquisador-insider nas práticas comunicacionais das subculturas da Web. **Fronteiras**, v. 11, n. 1, 2009.

_____. Etnografia e pesquisa em cibercultura: limites e insuficiências metodológicas. **Revista da USP**, n. 86, p. 122-135, 2010.

AMARAL, Adriana; DUARTE, Renato. A Subcultura cosplay no Orkut: comunicação e sociabilidade online e off-line. In: BORELLI, Sílvia; FREIRE FILHO, João. **Culturas juvenis no século XXI**. São Paulo: Educ, 2008.

AMARAL, Adriana; NATAL, Geórgia; VIANA, Luciana. Netnografia como aporte metodológico da pesquisa em comunicação digital. **Cadernos da Escola de Comunicação**. Curitiba, 06: 1-12, 2008.

BARBOZA, Renata Andreoni; SILVA, Rogério Ramalho da. Subcultura cosplay: a extensão do *self* em um grupo de consumo. **REMark - Revista Brasileira de Marketing**. São Paulo, v. 12, n. 2, p. 180-202, abr./jun. 2013.

BERTON, Tatiane; GEHRKE, Mirian Engel. Cosplay como motivação para consumo. **Opinio**, n. 27, p. 20-37, 2011.

BRUNO, Fernanda. **Máquinas de ver, modos de ser**: visibilidade e subjetividade nas novas tecnologias de informação e de comunicação. Porto Alegre: Sulina, 2013.

DUAILIBE, Nayala ; FERNANDES SOUSA, Ricardo; ARAÚJO, Ed Wilson. Cibercultura: a identidade a partir da virtualização do “eu”. Trabalho apresentado no XII Congresso de Ciências da Comunicação na Região Nordeste, 2010. Disponível em: <<http://www.intercom.org.br/papers/regionais/nordeste2010/resumos/R23-0309-1.pdf>>. Acesso em 06/05/2015.

DAL BELLO, Cíntia. Espectros virtuais: as dimensões do apareser em comunidades virtuais de relacionamento. **Cadernos de Semiótica Aplicada**, v. 6, p. 01-12, 2008.

DUARTE, Renata. Práticas comunicacionais e sociais dos cosplayers no Brasil: uma análise dos processos online e offline através do Orkut. Dissertação (Mestrado em Comunicação e Linguagens). Universidade Tuiuti do Paraná, Curitiba, 2008

FRAGOSO, Suely; RECUERO, Raquel; AMARAL, Adriana. **Métodos de pesquisa para internet**. Porto Alegre: Sulina, v. 1, 2011.

FURUKAWA, Carolina. *Cosplay: Identidades na Hipermodernidade*. Rio de Janeiro, UERJ, 2008. Disponível em: <<http://livros01.livrosgratis.com.br/cp071064.pdf>>. Acesso em: 23/07/2015.

HALL, Stuart. **A identidade cultural na pós-modernidade**. Rio de Janeiro: DP&A, 2006.

MACHADO, Carlos Alberto. Animencontros: o hibridismo cultural midiático como consequência do relacionamento na formação de novos costumes juvenis. Trabalho apresentado no XXXII Congresso brasileiro de Ciências da Comunicação. Caxias do Sul, 2009. Disponível em: <www.intercom.org.br/papers/nacionais/2009/resumos/R4-3480-1.pdf>. Acesso em: 03/04/2015.

MARTINS, Andréia. Netnografia: etnografia no mundo virtual. **RBSE - Revista brasileira de Sociologia da Emoção**. Vol. 12, supl. 01, p. 19-27, nov. 2013.

MAZETTI, Henrique; NADAI, Camila de. A exibição de si mesmo como outro: uma análise do cosplay no Facebook. Projeto de pesquisa apresentado para o Programa Institucional de Bolsas de Iniciação Científica – PIBIC/CNPq. Viçosa, 2014.

NUNES, Mônica Rebecca Ferrari. A cena cosplay: vinculações e produção de subjetividade. **FAMECOS**, v. 20, n. 2, 2013.

NUNES, Mônica Rebecca Ferrari. Circulação de artefatos entre *cosplayers* de Beagá e Vitória. *Galaxia* (São Paulo, *Online*), n. 28, p. 235-247, dez. 2014. Disponível em <<http://dx.doi.org/10.1590/1982-25542014219108> . Acesso 04/04/2015>

POLIVANOV, Beatriz. Etnografia virtual, netnografia ou apenas etnografia? Implicações dos conceitos. **Esferas**, ano 2, no. 3, p. 61-71, jul-dez 2013.

POLIVANOV, Beatriz. *Personas no Facebook: Percepções sobre (Des)encaixes entre Selves On e Offline*. COMUNICON: São Paulo, 2014.

RECUERO, Raquel. **A Conversação em Rede: Comunicação Mediada pelo Computador e Redes Sociais na Internet**. Porto Alegre: Sulina, 2012.

RECUERO, Raquel. **Redes sociais na internet**. Porto Alegre: Sulina, 2009.

RECUERO, Raquel. **Teoria das redes e redes sociais na internet: Considerações sobre o Orkut, os Weblogs e os Fotologs**. 2004. Disponível em: <<http://www.portcom.intercom.org.br/pdfs/121985795651418859729998795470196200751.pdf>> . Acesso 23/07/2015.

SÁ, Simone Pereira. Netnografias nas redes digitais. In: PRADO, José Luiz Aidar. **Crítica das práticas midiáticas**. São Paulo: Hacker, 2002.

SÁ, Simone Pereira; POLIVANOV, Beatriz. Presentificação, vínculo e delegação nos sites de redes sociais. **Comunicação, mídia e consumo**. São Paulo, ano 9, vol.9, n. 26 p. 13-36, nov. 2012.

SIBILIA, Paula. **O show do eu**. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 2008.

SILVA, Harley Jorge de Oliveira. Identidade, pós-modernidade e fantasia: a influência da cultura pop japonesa no Brasil através do *cosplay*. 2012

TURKLE, Sherry. **Life on the Screen**: identity in the of the age of internet. Nova Iorque: Simon & Schuster, 1995.