

UNIVERSIDADE FEDERAL DE SANTA MARIA  
CENTRO DE CIÊNCIAS SOCIAIS E HUMANAS  
DEPARTAMENTO DE CIÊNCIAS DA COMUNICAÇÃO  
CURSO DE RELAÇÕES PÚBLICAS

**Marlucy Rodrigues dos Santos Goulart**

“EU ACHAVA QUE EU SÓ TINHA QUE FAZER *COSPLAY* DE  
PERSONAGENS MORENAS”: DESIGUALDADE DE RAÇA E  
GÊNERO NO *COSPLAY*

Santa Maria, RS  
2021

**Marlucy Rodrigues dos Santos Goulart**

**“EU ACHAVA QUE EU SÓ TINHA QUE FAZER *COSPLAY* DE PERSONAGENS MORENAS”: DESIGUALDADE DE RAÇA E GÊNERO NO *COSPLAY***

Trabalho de Conclusão de Curso (TCC) apresentado ao Curso de Comunicação Social – Relações Públicas, da Universidade Federal de Santa Maria, como requisito parcial para obtenção do grau de Bacharel em Comunicação Social – Relações Públicas.

Orientadora: Camila da Silva Marques

Santa Maria, RS  
2021

**Marlucy Rodrigues dos Santos Goulart**

**“EU ACHAVA QUE EU SÓ TINHA QUE FAZER *COSPLAY* DE PERSONAGENS MORENAS”: DESIGUALDADE DE RAÇA E GÊNERO NO *COSPLAY***

Trabalho de Conclusão de Curso (TCC) apresentado ao Curso de Comunicação Social – Relações Públicas, da Universidade Federal de Santa Maria, como requisito parcial para obtenção do grau de Bacharel em Comunicação Social – Relações Públicas.

**Aprovado em \_\_\_\_ de fevereiro de 2021:**

---

Prof.<sup>a</sup>. Dra. Camila da Silva Marques (UFSM)

---

Prof.<sup>a</sup>. Dra. Mônica Rebecca Ferrari Nunes (ESPM)

---

Ma. Carla Beatriz de David Ernesto (UFSM)

Santa Maria,  
2021

## Agradecimentos

Não posso começar agradecendo a todos, antes de ressaltar que 2020 foi um ano difícil para todos, não apenas para mim. Acredito que todos travamos batalhas, sejam elas internas ou externas. Porém, apesar de todas as dificuldades, tive momentos aos quais pude me apoiar.

Agradeço primeiramente à minha família por me poupar de todas as tarefas domésticas enquanto fazia o TCC. Foi mais que o suficiente para que sobrasse algum tempo para o descanso físico e mental. Obrigada!

Segundo meus amigos. Laís, Sofia e Tainan que seguraram todas as pontas quando ninguém mais fez e que me deram todo o incentivo do mundo. Obrigada por todas as vezes que fomos irmãos, amigos, *soulmates*.

Para Laís, foi um ano em que nunca passamos tanto tempo sem aprontar algo juntas. Foi um ano estranho sem ao menos colocar um dos nossos planos mirabolantes que envolvessem BTS em prática. Eu sempre cresço muito contigo, você sempre me ensina e me apoia em tudo e sou muito grata pela tua amizade e por todos os conselhos que psicólogo nenhum no mundo faz melhor. Quero sempre contar contigo para o que der e vier, para que possamos ir em mais shows de BTS, perder a voz de tanto gritar e chorar pós show por perceber que tudo aquilo não foi um sonho. Amo muito você, V do meu Min!

Para Sofia, um ano em que nunca achei que seríamos tão próximas quanto antes. Muitos doramas, risadas, influências em compra de mangá, mas que me fazem ver a pessoa maravilhosa que você é. Obrigada por sempre se abrir comigo, me incentivar, me fazer rir e chorar. Que a gente possa ter muitas outras lembranças, muitos doramas visto juntas, muita alegria para compartilhar, muitas fases em que podemos contar uma com a outra. Amo você mais do que você ama o Rafael!

Para Tainan, um parceiro. Literalmente um parceiro para todas as furadas e ideias malucas que já tivemos. Obrigada por sempre colocar lenha na fogueira, mas segurar a mão e dizer “para” nos momentos certos. Obrigada por sempre confiar em mim, porque sei que sempre posso me abrir contigo e te arrastar para umas loucuras, que nem correr pela faixa velha achando que poderíamos acionar o radar. Que essa amizade seja mantida em outras vidas, seu bobo, amo você.

Agradeço à minha orientadora Camila por ser a melhor do mundo, ter paciência e sempre ter tido disposição para qualquer dúvida que surgisse. Sem você não teria ido tão longe.

A todos os meus amigos dos PERdidos, por me acolherem como se fosse uma estudante de Produção Editorial e por serem o melhor grupo de amigos desse mundo. Amo muuuito vocês.

Sei que vai ser estranho, mas ao *Bangtan*, que mesmo longe e falando um idioma diferente, me animaram e me deram esperanças para continuar em frente. Vocês uma inspiração de vida para mim. *진심으로 사랑해*.

Por último, mas não menos importante, agradeço às *cosplayers* que concordaram em participar da minha pesquisa: vocês foram e são uma grande fonte de inspiração para mim. Obrigada por tudo e fogo nos racistas!



*Let us light up the night. We shine in our own ways.*

— *Mikrokosmos, BTS.*

## RESUMO

### **“EU ACHAVA QUE EU SÓ TINHA QUE FAZER *COSPLAY* DE PERSONAGENS MORENAS”: DESIGUALDADE DE RAÇA E GÊNERO NO *COSPLAY***

AUTORA: Marlucy Rodrigues dos Santos Goulart

ORIENTADORA: Camila da Silva Marques

Este trabalho de conclusão de curso tem como objetivo estudar, a partir de conhecimentos acerca da cultura *pop* japonesa, a desigualdade de gênero e raça que as mulheres negras enfrentam no meio *cosplay*, e também, como esse preconceito influencia diretamente na formação da identidade e na representação da mulher *cosplayer*. Busca-se, então, analisar, por meio de entrevistas com *cosplayers* de diferentes regiões do Brasil e de idades de 19 a 30 anos, e também por meio de uma pesquisa exploratória realizada no *Twitter*, de março à novembro de 2020, como essa opressão é vista na comunidade e expor os relatos destacando principais pontos que abordam a desigualdade no *cosplay* em eventos e convenções de cultura *pop* e em redes sociais. E, assim, evidenciando as notáveis desigualdades de gênero e raça percebidas no meio *cosplay*.

**Palavras-chave:** Representação; Interseccionalidade; *Cosplay*.

## ABSTRACT

### **“I THOUGHT I JUST HAD TO COSPLAY BROWN CHARACTERS”: INEQUALITY OF RACE AND GENDER IN COSPLAY**

AUTHOR: Marlucy Rodrigues dos Santos Goulart

ADVISOR: Camila da Silva Marques

This thesis aims to study, based on knowledge about Japanese pop culture, the gender and race inequality that black women face in cosplay, and also, how this prejudice directly influences the formation of the identity and the representation of the cosplayer woman. Therefore, we seek to analyze, through interviews with cosplayers from different regions of Brazil aged between 19 to 30, and also through an exploratory survey conducted on Twitter, from march to november of 2020, how this oppression has been seen in the community and expose the accounts highlighting the main points that address inequality in cosplay at pop culture events and conventions and on social networks. And, thus, highlighting the notable gender and race inequalities perceived in the cosplay environment.

**Keywords:** Representation; Intersectionality; *Cosplay*.

## LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Figura 1 - Forrest J. Ackerman e Myrtle R. Douglas na World Science Fiction Convention.	17
Figura 2 - Capa do mangá brasileiro O Samurai escrito por Cláudio Seto.	21
Figura 3 - Primeira MangaCon pela ABRADEMI	23
Figura 4 - Maurício e Mônica Somenzari ganhadores do concurso cosplay no Japão em 2006 e 2011	24
Figura 5 – Gabriel e Jéssica ganhadores do concurso no Japão em 2008	25
Figura 6 - Promoção do 1º Quadrimania no RS	27
Figura 7 - Personagens Nami, do animê One Piece e Thoru, do animê Fruits Basket	35
Figura 8 - Cosplayer de personagem Itachi Uchiha, do animê Naruto	39
Figura 9 - Captura de tela 1 do resultado da pesquisa	55
Figura 10 - Captura de tela 2 do resultado da pesquisa	56
Figura 11 – Captura de tela 3 resultado da pesquisa exploratória	57
Figura 12 – Captura de tela 4 resultado da pesquisa exploratória	58
Figura 13 – Captura de tela 5 resultado da pesquisa exploratória	58
Figura 14 - Captura de tela 6 resultado da pesquisa exploratória	59
Figura 15 - Captura de tela 7 resultado da pesquisa exploratória	60
Figura 16 - Captura de tela 8 resultado da pesquisa exploratória	60
Figura 17 - Captura de tela 9 resultado da pesquisa exploratória	61
Figura 18 - Captura de tela 10 resultado da pesquisa	62
Figura 19 - Captura de tela 11 resultado da pesquisa	63
Figura 20 - Captura de tela 13 resultado da pesquisa	63
Figura 21 - Captura de tela 14 resultado da pesquisa	64
Figura 22 - Captura de tela 15 resultado da pesquisa	65
Figura 23 - Captura de tela 16 resultado da pesquisa	65
Figura 24 - Captura de tela 17 resultado da pesquisa	66
Figura 25 - Imagem anexada a Captura de tela 17	66
Figura 26 - Imagens anexada a Captura de tela 17	67
Figura 27 – <i>Cosplayer</i> Fernanda de River do jogo <i>League of Legends</i>	72
Figura 28 - <i>Cosplayer</i> Jaqueline de personagem Sakura do anime Naruto	73
Figura 29 – <i>Cosplayers</i> Jaqueline e Thaís <i>entrevistadas de Hatsune Miku</i>	74

Figura 30 - Cosplayer Camila de Sailor Júpiter do anime <i>Sailor Moon</i> e Bulma do anime <i>Dragon Ball</i>	76
Figura 31 - Cosplayer Nina de Pantera Negra	78
Figura 32 - <i>Cosplayer</i> Ediana de Moana, princesa Disney	82
Figura 33 - <i>Cosplayer</i> Tháís entrevistada com <i>cosplay</i> de YoRHa	83

## SUMÁRIO

<b>1. INTRODUÇÃO</b>	10
2. POR DENTRO DA CULTURA <i>COSPLAY</i> : ENTENDENDO CONCEITOS E COSTUMES 14	
2.1 O CONCEITO DE <i>COSPLAY</i> E DE ONDE VEM: HISTÓRIA E POPULARIZAÇÃO DO TERMO	15
<b>2. 1. 1 A história do <i>cosplay</i> no Brasil</b>	20
2.2 DO QUE SE ALIMENTAM: MULHERES <i>COSPLAYERS</i> EM EVENTOS DE ANIMÊ BRASILEIRO E EM REDES SOCIAIS	27
2.3 A REPRESENTAÇÃO DA MULHER NEGRA <i>COSPLAYER</i> NA CENA <i>COSPLAY</i>	36
<b>3. O QUE É FEMININO: UM OLHAR SOBRE A MULHER NEGRA</b>	40
3.1 ORIGENS DA CONSTRUÇÃO SOCIAL E DE GÊNERO	42
3.2 A LUTA DO FEMINISMO NEGRO NA SOCIEDADE	44
3.3 (SUB)REPRESENTAÇÃO E IMAGEM DE CONTROLE: ESTERÉÓTIPOS DE GÊNERO E RAÇA.	48
4. MULHERES NEGRAS NO <i>COSPLAY</i> : ANÁLISE METODOLÓGICA	52
4.1 METODOLOGIA	52
4.2 PESQUISA EXPLORATÓRIA	54
4.3 DESAFIOS DA MULHER NEGRA: RELATOS DE <i>COSPLAYERS</i>	68
<b>CONCLUSÃO</b>	86
<b>REFERÊNCIA BIBLIOGRÁFICA</b>	89
<b>ANEXOS</b>	92

## 1. INTRODUÇÃO

Nos livros e aulas de história, se é estudado que a sociedade trata o negro, em especial a mulher negra, de forma desumana. A situação na época colonial era precária e sem espaço nenhum para as vozes femininas. Numa pirâmide de hierarquia social, a mulher negra ocupa a última posição, abaixo do homem negro, sendo a mais prejudicada tanto naquela época, quanto hoje. Nos estudos atuais, quando se aborda temas como o feminismo, a mulher negra ainda se sente prejudicada por não se sentir representada por sua cor e, muitas vezes, classe social. O feminismo negro surgiu de uma necessidade e urgência da mulher negra dar lugar a sua voz e, de acordo com Lélia Gonzalez, “de compartilhar experiências baseadas na escravidão, racismo e colonialismo” (1995, p. 8). Confronta-se hoje até onde se vai o espaço da mulher na luta de raça e gênero numa sociedade ainda com viés colonizador, que oprime o caráter racial e as formas de resistência da mulher negra. Para isso, é preciso reforçar a identidade social negra na luta pelo reconhecimento e legitimidade, pois, o termo mulher, mesmo tratado como universal, ainda exclui parte desse grupo. Essa luta se estende por grupos culturais e redes sociais, principalmente no universo da cultura *pop*<sup>1</sup>, cujo espaço é conhecido pela idealização do homem branco como seu principal, e muitas vezes, o único consumidor da cultura.

Nesta monografia, pretendo utilizar conhecimentos acerca da cultura dos animês e mangás da cultura japonesa, para enfatizar o sucesso do *cosplay*. Cultura essa que se insere na cultura *pop*, cujo nome vem da abreviação da palavra “popular”. O termo surgiu empregado em um contexto para caracterizar “produtos populares no sentido de orientados para o que podemos chamar vagamente de massa, “grande público” e que são produzidos dentro de premissas das indústrias da cultura (televisão, cinema, música, etc)” (SOARES *apud* NASCIMENTO, 2020, p. 42). Esse conceito determina o universo de produções midiáticas e culturais, como filmes, quadrinhos, animês, seriados, *games*, livros e mangás. Porém, mesmo nessa cultura, o preconceito e o machismo são acentuados quando colocamos a mulher negra

---

<sup>1</sup> “Anthony Giddens (2006) define a cultura pop como um entretenimento criado para grandes audiências, como os filmes populares, os shows, as músicas, os vídeos e os programas de TV e, como o autor observa, muitas vezes é comparada a alta cultura – algo que sugere que as classes sociais diferentes desenvolvam diferentes identidades baseadas em suas experiências culturais diferentes” Disponível em < [http://www.maxwell.vrac.puc-rio.br/16075/16075\\_5.PDF](http://www.maxwell.vrac.puc-rio.br/16075/16075_5.PDF)> Acesso em outubro de 2020.

em pauta. A mulher negra nessa cultura não é valorizada e pouco tem seu espaço. Por estar ocupando um lugar delicado na supremacia branca, a mulher negra acaba por sofrer uma “espécie de carência dupla” (RIBEIRO, 2017, p. 14.) na luta pelo seu espaço no mundo *pop*. A prática em comum com esses dois termos é o *cosplay*, cujo nome é a junção de *costume* (do inglês “traje”) e de *roleplay* (“brincadeira ou interpretação”) e consiste na interpretação e caracterização real de personagens midiáticos de jogos, quadrinhos, livros, filmes, séries, animês (desenhos orientais), mangás (quadrinhos orientais) e desenhos animados. No *cosplay* se visa a liberdade de expressão e criatividade ao realizar os trajes, porém as vezes isso acaba por se tornar um empecilho quando a mulher negra passa a ser vítima de racismo, de machismo e de sexismo. Mediante tais problemas, visio levantar a seguinte problemática ao decorrer da monografia: inseridas nessa realidade, como as mulheres negras *cosplayers* percebem e enfrentam a desigualdade de gênero e raça no espaço *cosplay*?

Ser mulher negra já é visto como um desafio na sociedade, ainda mais quando inserida na cena *cosplayer*, dentro da cultura *pop otaku*, a qual me identifico como pesquisadora *insider*<sup>2</sup>. Um dos objetivos que o feminismo negro propõe é marcar o lugar de fala e, assim, “salientar a diversidade de experiências tanto de mulheres quanto de homens e os diferentes pontos de vista possíveis de análise de um fenômeno, bem como marcar o lugar de fala de quem a propõe” (SOTERO, 2013, p.36.) Por isso, a escolha do tema foi pessoal. Decidi<sup>3</sup> me basear em um tópico que se torna o meu local de fala baseado em experiências vividas, como mulher negra *cosplayer*; para poder argumentar com melhor precisão. Note-se aqui local de fala como uma “postura ética” (BORGES, 2017), associado à perspectiva de marcações de uma realidade própria para elucidar alguns dos tópicos abordados no tema, bem como trazer resultados promissores e que possam complementar os estudos sobre o *cosplay* e desigualdade de gênero e raça. Além disso, apesar do crescimento, existem poucos registros do tema como área de estudo, então sua escolha serve para fomentar o estudo do *cosplay* nas áreas acadêmicas de comunicação social, refletir sobre como a mulher negra é vista no meio

---

<sup>2</sup> “Forma de designar situações etnográficas caracterizada por níveis significativos de proximidade inicial entre pesquisador e pesquisado” (HODKINSON, 2005, p. 132)

<sup>3</sup> O uso da primeira pessoa em alguns trechos será usado para relatar experiências no campo. “Se, por um lado, entendemos que o estudo não é um produto individual, uma vez que é construído, no mínimo, por autora e orientadora, a pesquisa de campo é um momento peculiar, em que, por mais contribuições que se leve, a pesquisadora está — sozinha” (SIFUENTES, 2014).



*cosplayer* e dar espaço para vozes de mulheres negras que todo o dia lutam para terem seu espaço reconhecido.

Como objetivo, pretende-se então estudar o preconceito de gênero e raça e a objetificação do corpo vivenciado por mulheres negras *cosplayers*. Como objetivos específicos, destacam-se: investigar, por meio de pesquisa qualitativa com *cosplayers* negras, como se relaciona a opressão e desigualdade de raça e gênero; contribuir com os estudos interseccionais com mulheres negras para contextualizar as desigualdades de gênero e raça na cena *cosplay* e observar, por meio de pesquisa exploratória, como a mulher negra é vista dentro da comunidade *cosplay*.

No capítulo 2, e em seus subcapítulos, busco abordar a prática *cosplay*, como e onde surgiu, o seu consumo como cultura jovem e como ela é consumida no Brasil em eventos e redes sociais pela perspectiva dos autores como Nunes (2015) e Nagado (2011), refazendo uma perspectiva histórica acerca do surgimento dos animês, dos mangás, sua trajetória pelo Japão, até sua total incorporação nas televisões americanas e brasileiras. No subcapítulo 2.1.1, é utilizado Nagado (2011) e outras fontes para traçar um panorama geral da inserção da cultura no Brasil e em eventos de animê e *cosplay*, bem como os primeiros eventos realizados e autores que foram pioneiros na vinda da cultura japonesa para o Brasil. No subcapítulo 2.2, visa se compreender o consumo do *cosplay* como formador de relações sociais e culturais em eventos e redes sociais a partir de fundamentações de autores como Nunes (2015), Barbosa e Campbell (2006), trazendo aspectos relacionados com o *cosplay* enquanto performance e Woodward (2007), com apoio em Hall (2006) e Sanches (2015), para relacionar a construção da identidade da mulher *cosplayer* na pós-modernidade. No subcapítulo 2.3 foi utilizado dos fundamentos de Camargo e Rabenhorst (2013) para elucidar as teorias feministas na representação na construção da construção de gênero, com apoio em Young (2006) e bell hooks (1991) para um olhar mais crítico acerca da representação política da mulher na sociedade.

Já no capítulo 3, apresento uma introdução sobre o histórico da mulher negra na sociedade, introduzindo conceitos de gênero e interseccionalidade a partir dos estudos de Crenshaw (2002). Já no subcapítulo 3.1 é feito um estudo sobre os estudos da construção social de gênero por Scott (1995) e Connell e Pearse (2015), para então abordar os estudos feministas da teoria interseccional propostos por Crenshaw (2002) e elucidados por Akotirene

(2019), passando por um resgate histórico da mulher negra, no subcapítulo 3.2, desde os tempos da escravidão, estudados por Davis (2016), cujas ideias das autoras argumentam sobre os diversos meios de opressão no que condiz à raça, gênero e classe e como a interseccionalidade pode contribuir para enxergarmos “a colisão das estruturas, a interação simultânea das avenidas identitárias, além do fracasso do feminismo em contemplar mulheres negras” (AKOTIRENE, 2019, p. 19). Com os estudos de Ribeiro (2017), busco trazer a autora para argumentar sobre o local de fala dessas mulheres no espaço do *cosplay*, seus desafios e obstáculos que sofrem em relação ao racismo e sexismo, em acentuar a visibilidade da mulher negra na área e legitimar sua produção e então elucidar os estereótipos de raça e gênero impostos na mulher negra com os estudos de Bueno (2019) e Hill Collins (2016) no subcapítulo 3.3. Dar voz à identidade social das *cosplayers* que nascem de uma “construção que se logra no visual, na linguagem, nas formas de comunicação e consumo com recursos e múltiplas estratégias cênicas” (Canclini, 2012 *apud* Nunes, 2015, p.45) e que se molda no corpo performático — entende-se como uma “apropriação e ressignificação de enredos e personagens” (NUNES, 2015, p. 46), mas é violado pelos discursos e atitudes de opressão de gênero e raça.

Além disso, na terceira e última parte, será apontado a relação das mulheres negras com o *cosplay* e, para elucidar os argumentos, será feito uma pesquisa exploratória, com inspiração no monitoramento de redes sociais digitais (Dimos, Groves e Powel, 2011), em português com mulheres negras *cosplayers* brasileiras na mídia digitais *Twitter*<sup>2</sup>. Ela servirá de base para estudar casos de mulheres negras que sofrem por causa da opressão branca e do sexismo no *cosplay* e, também, para compreender de fato o lugar que a mulher negra ocupa nesse meio, afim de compreender a principal problemática da pesquisa. E em seguida, será apresentado os resultados da pesquisa de campo, elucidada no subcapítulo 4.3, realizada por meio de entrevistas semiestruturadas com *cosplayers* brasileiras para evidenciar fatos que esclareçam as problemáticas de raça e gênero no meio *cosplay*.

## 2. POR DENTRO DA CULTURA *COSPLAY*: ENTENDENDO CONCEITOS E COSTUMES

O *cosplay* é universal e longe de ser apenas o uso característico de uma fantasia em datas comemorativas ou festas à fantasia. Ela virou um meio de expressão e investimento para se caracterizar dentro de uma cultura de *fandoms*<sup>4</sup>. Comumente, no Brasil, é mais associada ao *fandom otaku*, termo usado para fãs de animê e mangás japoneses, porém, o *cosplay* não se limita só a esse. Ele abrange *fandoms* de filmes, como Harry Potter, conhecidos como *Potterheads*; ou como fãs de séries, como *Supernatural*, denominados *hunters*; fãs de jogos digitais, os *gamers* e entre outros, como animações da *Disney*, *vocaloids* (programas de computador de síntese de canto, populares no Japão, que permite “cantar” apenas digitando letras e melodias), personagens de peças publicitárias, como Ronald McDonald e grupos de *k-pop* (ritmo pop proveniente da Coreia do Sul), ou seja, o *cosplay* não vê barreiras no que tange à liberdade de criação dentro da cultura *pop*.

A prática é composta com o uso de maquiagem, trajés e roupas customizadas e outras técnicas que dão vida e representação a personagens fictícios do mundo *geek* e *nerd pop*. E o que dá vida ao personagem, e lhe difere apenas de uma mera fantasia, é sua elaboração e interpretação corporal. *Cosplayer* é o nome dado aos seus praticantes que, ou o fazem por hobby; ou para serem reconhecidos dentro de uma comunidade e/ou círculo de relacionamento social; ou para apenas exibir o trabalho em eventos de cultura *pop*; e ainda, por finalidade profissional, que participam de competições e dão palestras e, às vezes, fabricam a própria roupa, chamados também de *cosmaker*. Sua atuação acontece nas redes sociais, em comunidades no *Facebook*, na *Twitch*<sup>5</sup>, no *Discord*<sup>6</sup>, no *Amino*<sup>7</sup> e no *Reddit*<sup>8</sup>, ou em sites que reúnem informações, como o *CosGamers Brasil*, que tem o intuito de compartilhar trabalhos de *cosplayers* brasileiros, além de manterem atividades voltadas a esse

---

<sup>4</sup> Fandom é uma aglutinação das palavras em inglês *fan* (fã) e *kingdom* (reino). Podendo ser traduzido então como o Reino dos Fãs. Fonte: Trio Group, 2018).

<sup>5</sup> Site de transmissão ao vivo ou programadas.

<sup>6</sup> Aplicativo usado por comunidades para auxiliar em conversas de jogo ou reunir comunidades. Fonte: Canal Tech, 2020. Disponível em < <https://canaltech.com.br/apps/discord-o-que-e-como-criar-conta/> > Acesso em julho de 2020.

<sup>7</sup> Rede social de 2014 voltada para comunidades e grupos dedicados a tópicos gerais. Fonte: Amino. Disponível em < <https://support.aminoapps.com/hc/pt-br/articles/115002408914-Como-funciona-o-Amino-> > Acesso em julho de 2020.

<sup>8</sup> Rede social de 2005 voltada para fóruns, comunidades e discussões de temas variados. Fonte: Ideal Marketing. Disponível em < <https://www.idealmarketing.com.br/blog/o-que-e-reddit/> > Acesso em julho de 2020.

público, com espaço para workshops, caravanas, campanhas e busca de benefícios em prol dos *cosplayers*<sup>9</sup>. Eventos destinados à cultura *pop* — *geek*, *nerd* e *otaku* — são os principais pontos de encontro e mostra de *cosplay*. O maior exemplo é a *Comic Con Experience* ou CCXP, evento de larga escala do Brasil, realizado anualmente em São Paulo sempre entre os últimos meses do ano. O evento reúne uma experiência *geek* e *nerd pop* que só é consumido virtualmente: atores, diretores, ilustradores, roteiristas, coloristas e artistas gráficos. Além disso, eles promovem o espaço *cosplay*, área destinada aos *cosplayers*, com camarins, espaço fotográfico, desfiles e concursos de melhor fantasia<sup>10</sup>. Ou seja, a CCXP é o evento mais completo desse universo *pop*. Já no Rio Grande do Sul, o mais famoso é o *Animêxtreme*<sup>11</sup> realizado anualmente em Porto Alegre, considerado um evento de grande porte no Brasil e que também sedia espaços para *shows*, palestras, estandes, *workshops* e concurso de *cosplay*.

## 2.1 O CONCEITO DE *COSPLAY* E DE ONDE VEM: HISTÓRIA E POPULARIZAÇÃO DO TERMO

As origens do termo não são totalmente concretizadas e a ordem cronológica não é uniforme entre os pesquisadores da cultura *pop* japonesa, por isso, os relatos seguem pesquisas bibliográficas e digitais que constituem a mesma linha de tempo.

O *cosplay* é amplamente divulgado no Japão e acredita-se que essa prática, tenha surgido da cultura japonesa. Porém, apesar de ser usado no dia-a-dia da população nipônica, seu berço é norte-americano. Os filmes de ficção científica foram a fonte para dar o primeiro impulso à Forrest J. Ackerman e sua amiga Myrtle R. Douglas, em 1939, a se fantasiar com trajes inspirados em personagens durante a 1ª *World Science Fiction Convention* (WorldCon), em Nova York. Ackerman usava um traje de piloto espacial inspirado em filmes de ficção, e Myrtle usava uma roupa customizada e baseada no filme “Things to Come” de H. G. Wells, de 1936<sup>12</sup>.

---

<sup>9</sup> Disponível em < <https://www.cosgamersbrasil.com.br/quem-somos/> > Último acesso em 5 de julho de 2020.

<sup>10</sup> Disponível em <<https://www.ccxp.com.br/a-ccxp>> Último acesso em 5 de julho de 2020.

<sup>11</sup> Disponível em <<https://www.animextreme.com.br/>> Último acesso em 5 de julho de 2020.

<sup>12</sup> Disponível em <<https://www.cosplaybrasil.com.br/index.php/o-que-e-cosplay>> Último acesso em 5 de julho de 2020.

Figura 1 - Forrest J. Ackerman e Myrtle R. Douglas na *World Science Fiction Convention*.



Fonte: Site *Cosplay* Brasil<sup>13</sup>

Essa prática cresceu e dela surgiram os *masquerades*, um concurso de fantasias que permitia o uso da criatividade para realizar apresentações interativas com o público. Com a popularização do uso de trajes em eventos, a prática ficou conhecida como *costuming* ou *fan costuming* e esteve ligado a convenções de ficção científica em eventos, majoritariamente, na América do Norte por décadas. Citado por Nunes (2015), Fred Pattern afirma que nos EUA, já se viam pessoas caracterizadas em 1979, em especial na *San Diego Comic Con International Convention* — convenção organizada com propósitos e dedicação de criar consciência e apreciação do público em geral pelos quadrinhos e formas de arte popular, incluindo participação e apoio a apresentações públicas, exposições e outras atividades de alcance público que celebram a contribuição histórica e contínua dos quadrinhos para a arte e cultura<sup>14</sup>.

Apesar de ter seu berço nos Estados Unidos, o *cosplay* teve sua ascensão por méritos dos animês e mangás, levando, assim, seu entendimento como parte majoritária para a história do *cosplay*. No mesmo ano, 1979, o *shōjo* mangá — um gênero de mangá caracterizado por

---

<sup>13</sup> Disponível em < <https://www.cosplaybrasil.com.br/index.php/o-que-e-cosplay>> Último acesso em 5 de julho de 2020.

<sup>14</sup> Disponível em < [comic-con.org](http://comic-con.org)> Último acesso em 15 de julho de 2020.

ter seu público majoritariamente feminino — já quebrava fronteiras no Japão com sua popularização. O termo mangá foi criado pelo artista Katsushika Hokusai no século XIX e se refere a histórias em quadrinhos japoneses. De acordo com Nagado (2011), a palavra pode ser traduzida como “desenho divertido” e era usada para tirinhas de comédia voltadas para o consumo popular. O primeiro exemplar publicado foi pelo nome de seu criador, Hokusai, em 1814 e reunia um compilado de seus estudos figurativos. Apesar disso, sua popularização internacional ocorreu em 1980, quando duas grandes editoras estadunidenses fecharam parceria com a editora japonesa Kodansha e marcaram a difusão de edições japonesas pelo mundo.

Outros estudos alertam que o sucesso dos mangás se deu pelos animês produzidos por Osamu Tezuka, alegado como o “deus do mangá” (NAGADO, 2011) que foi produtor de 770 títulos. Tezuka revolucionou o modo como os desenhos se expressavam. Usou da cinematografia, enquadramentos e segmentos para trazer novas técnicas aos personagens. Seu personagem mais marcante é *Astroboy*, que marcou a geração televisiva; e seu desenho Embaixador Magma, conhecido no Brasil como Vingadores do Espaço (1966), foi o primeiro animê colorido da TV japonesa. Tezuka também foi o criador dos famosos olhos grandes, característica marcante dos animês japoneses, na década de 1940. Sua inspiração surgiu de um famoso teatro tradicional chamado *Takarazuká*, que é interpretado apenas por mulheres e sua principal característica são as fortes maquiagens usadas para realçar os olhos. Ele também se inspirou nas animações da *Disney*, por causa dos olhos verticais e com sentimentos. Então, tudo foi resumido em expressividade: os olhos grandes realçam a expressão do personagem nas páginas dos mangás, onde as histórias são fortemente marcadas por expressões e sentimentos.

Osamu também teve influência na popularidade dos mangás nos Estados Unidos. Para Nagado (2005) e Luyten (2012), os mangás só ganharam espaço nos Estados Unidos na metade dos anos 1980, quando duas editoras, a *First Comics* e *Eclipse Comics*, estadunidense e a *Kodansha*, japonesa, marcam a difusão de muitas histórias que alcançaram números de edição expressivos. Em 1963, estreia na TV Fuji, japonesa, a primeira obra de animação produzido por Tezuka, *Tetsuwan Atomu*, que narra as aventuras de um garoto robô. Já em 1964, Tezuka é contratado pela NBC, televisão estadunidense, tornando-se o primeiro produtor japonês a exportar animês. Um ano depois, a série foi adaptada para o público

americano e ficou marcado por *Astroboy*. Em seguida, novos títulos foram serializados para a TV americana, todos com títulos em inglês, como *Speed Racer (Maha Go Go Go)* de 1967, que trouxeram a expansão e sucesso dos animês, antes mesmo dos mangás (Nagado, 2007). Outros nomes, como Shotaro Ishinomori e Leiji Matsumoto, também foram influências nos animês japoneses na América, com referências das transformações vividas pelo Japão do pós-guerra (Nagado, 2011). Podemos nos perguntar como o animê se popularizou no Estados Unidos, mesmo com o forte mercado de animação? De acordo com Hiroki Azuma (2011), o animê ganhou seu destaque pela relação “animação limitada” (“*limited animation*”), um termo usado em contraste com uma “animação completa” (“*full animation*”) que é o uso de oito desenhos por segundo — ou o uso de três frames de filme por segundo. O termo surgiu nos Estados Unidos da América graças à criação do *United Productions of America (UPA)*, que trouxe uma linguagem independente e contrastante ao realismo das produções Disney.

Depois da produção de *Astroboy*, essa técnica foi adotada como uma relação custo-benefício para a produção dos animês para a televisão, além de métodos como reutilização de imagens, reciclagem e banco de armazenamento de desenhos. Esse fator contrastou com a produção americana de animação, mas que o Japão soube utilizar ao seu favor. Nos anos 1970, os animadores japoneses ficaram divididos nas técnicas, tendo nomes como Miyazaki Hayao e Takahata Isao — co-fundadores do *Studio Ghibli Inc.*, um dos maiores estúdios de animação do país — que preferiam a estética americana da “animação completa”, em contraste de outros autores, como Kaneda Yoshinori, Yasuhiko Yoshikazu e Tomino Yoshiyuki que mesclaram a técnica de “animação limitada” às suas produções e adotaram essa característica como parte da identidade dos animês afim, também, de acordo com Azuma (2011), de desfazer o *status* de inferioridade do Japão do pós-guerra em relação aos Estados Unidos. Ambos fatores moldaram a ascensão do *otaku*, termo que sofreu diversas alterações de significado e que, antigamente, era usado de modo pejorativo, associado às pessoas com traços pervertidos ou antissociais. Em 1995, o termo ganhou a definição de um “novo tipo” de pessoa responsivo às condições culturais de uma sociedade altamente consumista” (TOSHIO,1996, AZUMA, 2011). No Brasil, o termo é amplamente associado a pessoas que consomem animês e mangás (BARRAL *apud* SOARES, 2013, p. 163).

É impossível falar de *cosplay* sem mencionar a cultura *otaku*, lembrando que ambas não são pré-requisito uma da outra. A cultura *otaku* é fundamental para entendermos a

emergência de animês, mangás e *videogames* que ocorreu no Japão de 1970, e na cultura *cosplay* que viria a explodir mais tarde no país e no Brasil. Porém, existem muitos *cosplayers* que não se consideram *otakus* apesar de consumirem animês, mangá e jogos digitais.

O ato de se fantasiar de personagens midiáticos foi introduzido no Japão por Nobouyuki Takahashi, diretor de cinema, em 1984, quando visitava a convenção *WorldCon* em Los Angeles, Estados Unidos. Seu encantamento com a prática, antes conhecida por *masquerades*, levou Takashi a publicar diversas matérias e reportagens em revistas de ficção científica no Japão, criando, assim, o termo *cosplay*. Nos eventos seguintes já era possível ver várias pessoas se identificando com a prática, o surgimento de lojas, publicações e profissionais difundindo e criando uma nova indústria no Japão (FRANÇA, 2008).

Com essa massificação da cultura de animês e mangás, o *cosplay* explode no mundo e é reintroduzido nos Estados Unidos na década de 1990. O termo ganhou notoriedade devido à grande escala de eventos de animê que foram introduzidos no país durante a década. Isso fez com que o termo fosse associado erroneamente ao Japão, mesmo que nascido nos Estados Unidos há anos atrás. Devido a esse fator, o termo *cosplay* é fortemente associado à cultura de animês, mangás e games, enquanto que muitos ainda usam *costuming* para se referir a obras *sci-fi*, ou de cultura ocidental.

Apesar da difusão da cultura por ambos os países, suas práticas divergem em campo. Os norte-americanos adotam a prática da interpretação, incentivando o uso de trajes originais. Ou seja, fazendo suas próprias roupas e acessórios e competindo em eventos. Por outro lado, os japoneses adotam a prática como réplica exata dos personagens, levando-os, a maioria das vezes, a comprar o traje e a se reunir com os amigos para sessões de fotos. Vale-se lembrar também que no Japão a prática é feita majoritariamente por mulheres, enquanto que nos Estados Unidos é amplamente feita por ambos os sexos.

### **2. 1. 1 A história do *cosplay* no Brasil**

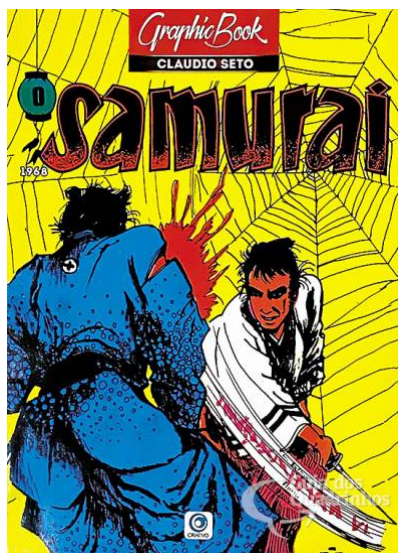
A história do *cosplay* no Brasil também começa com a introdução de mangás e animês no país. Relatos indicam que já na época de 1960 se tinham indícios de mangás brasileiros, escritos e desenhados por Minami Keizi, jovem editor e empresário de São Paulo. Em 1964, Keizi criou o personagem “Tupãzinho, o guri atômico”, inspirado em *Astro Boy*, de Osamu



Tezuka. A obra chegou a ser publicada em jornais e em revistas próprias pela editora Pan Juvenil em 1966.

Outros nomes brasileiros, como Paulo Fukue, Julio Shimamoto e Cláudio Seto, este considerado o grande “mestre do mangá brasileiro” (NAGADO, MATSUDA, GOES, 2005), foram destaque na indústria emergente da época e acolhidos pela editora Edrel. A editora Edrel, proveniente da Pan Juvenil e fundada por Salvador Bentivegna, Jinki Yamamoto e Minami Keizi, abriu as portas para a entrada de histórias de samurais e ninjas inspirados nos mangás e acolheu as obras desses artistas brasileiros. Cláudio Seto então criou a obra *O Samurai*, em 1968, que, devido ao sucesso, gerou esse título de mestre para o autor brasileiro<sup>15</sup>.

Figura 2 - Capa do mangá brasileiro *O Samurai* escrito por Cláudio Seto.



Fonte: Guia dos quadrinhos<sup>16</sup>

Com a inserção dos mangás no Brasil, já na década de 1960, obras do Japão começaram a ser importadas. A primeira edição de um mangá a ser impresso foi *Lobo Solitário* (1970-1976), dos autores Kazuo Koike e Goseki Kojima, em 1988 pela editora Cedibra (GOTO, 2011). Apesar da inserção dos mangás no país em meados dos anos 1960 e da introdução dos animês na década de 1970, a explosão da cultura japonesa aconteceu por

<sup>15</sup> Disponível em <<http://www.guiadosquadrinhos.com/artista/claudio-seto/1491>> Acesso em 7 de setembro de 2020.

<sup>16</sup> Disponível em <<http://www.guiadosquadrinhos.com/artista/claudio-seto/1491>> Acesso em 7 de setembro de 2020.

meio dos animês em 1994, com a exibição de *Cavaleiros do Zodíaco* (*Sant Seiya*, 1986), transmitido pela extinta TV Manchete. Após a primeira edição de mangá publicado em 1988, com *Lobo Solitário*, e depois, *Akira*, em 1990, o país seguiu sem publicar obras japonesas sem grande repercussão, como *Crying Freeman* (Sampa, 1992), *Mai – Garota Sensitiva* (Abril, em 1992), *A Lenda de Kamui* (Abril, em 1993), voltando à sua expansão apenas nos anos 2000 (PINTO, 2014).

Grande responsabilidade da introdução do mercado editorial dos mangás no Brasil, se deu devido à massiva divulgação dos animês nos canais brasileiros: *Cavaleiros do Zodíaco*, *Dragon Ball Z* (1989), *Yu Yu Hakusho* (1990), *Samurai X* (*Rurouni Kenshin*, 1996), *Pokémon* (*Pocket Monster*, 1997) e *Sakura Card Captors* (1998) expandiram o mercado editorial com a produção de mangás que originaram esses animês. Editoras, como Conrad e JBC (Japan Brazil Communication), fundada em 1992 sob o nome Patrimônio Tokyo, marcam seu nome no mercado editorial de mangás. A JBC entra para o ramo de mangás em 2001, publicando títulos como *Sakura Card Captors* e *Samurai X*, com a missão de “estreitar a distância entre Brasil e Japão e difundir a cultura japonesa entre os brasileiros”<sup>17</sup>. A empresa também é responsável por organizar eventos para difundir a cultura oriental pelo país, mediante a Agência Japorama, que atua desde 2006, com exposições, seminários e concursos de *cosplay* — a *World Cosplay Summit Brasil*<sup>18</sup> e a *Cosplay Experience*<sup>19</sup>, atual concurso da Comic Con Experience em São Paulo.

Relatos indicam que nas décadas de 1960 e 1970, há histórico de *cosplay* no Brasil em eventos de ficção científica e RPG (*Role Playing Game*, estilo de jogo de interpretação narrativa). Porém, sua prática como hobby ocorreu por volta de 1996, com o primeiro concurso de *cosplay* promovido pela Abrademi (Associação Brasileira de Desenhistas de Mangá e Ilustrações). A primeira *cosplayer* de evento de animê e mangá no Brasil, sob a nomenclatura *cosplay*, foi uma mulher: Cristiane A. Sato, hoje presidente da Abrademi, que usou o traje de Mu de Áries, do animê *Cavaleiros do Zodíaco*, em 1996 (SATO, 1996). Desde então, a notícia se espalhou e no mesmo ano, dia 13 de outubro, foi realizado o primeiro

---

<sup>17</sup> Disponível em <<https://editorajbc.com.br/sobre-a-editora-jbc/>> Último acesso em 7 de outubro de 2020.

<sup>18</sup> Disponível em <<https://japanbrazilgroup.com/eventos-promovidos-pela-japorama/>> Último acesso em 7 de outubro de 2020.

<sup>19</sup> Disponível em <<https://japanbrazilgroup.com/concurso-cosplay-experience-20142016/>> Último acesso em 7 de outubro de 2020.

evento de animê e mangá com a presença de *cosplayers*, o 1º MangaCon em São Paulo, sendo também a primeira convenção a ser realizada na América do Sul (Fonte: Abremi). Neste mesmo evento, Cláudio Seto foi homenageado.

Figura 3 - Primeira MangaCon pela ABRADEMI



Fonte: Abrademi <sup>20</sup>

A própria Abrademi é uma das grandes precursoras da cultura japonesa no país, tendo trazido grandes nomes como Osamu Tezuka para ministrar uma aula de mangá em 1984, com o apoio da Fundação Japão e, também, organizou uma exposição de quadrinhos no Museu de Arte de São Paulo, junto com desenhos e filmes de Tezuka.

O estilo de *cosplay* no Brasil pode ser considerado uma mistura e adaptação do estilo norte-americano com o japonês, pois, assim como os americanos, os concursos são muito valorizados, enquanto que, ao mesmo tempo, buscamos “fidelidade da caracterização (como no Japão), ao contrário da liberdade de customização que é comum nos praticantes norte-americanos” (*Cosplay Brasil*<sup>21</sup>).

Em 2006, a Editora JBC promove pela primeira vez a etapa brasileira do *World Cosplay Summit* (W.C.S), um evento de escala mundial realizado na cidade de Nagoya, no Japão, e que reúne os melhores *cosplayers* do mundo todo. Neste ano, os vencedores da etapa

---

<sup>20</sup> Disponível em <<http://www.abrademi.com/index.php/o-primeiro-cosplay-no-brasil/>> Acesso em 6 de julho de 2020.

<sup>21</sup> Disponível em <<https://www.cosplaybrasil.com.br/index.php/o-que-e-cosplay>> Último acesso em 6 de julho de 2020.

brasileira foram Maurício e Mônica Somenzari. Já no mesmo ano, os irmãos venceram a edição mundial do W.C.S, sendo a primeira vez do país no evento, com o *cosplay* dos personagens Alexiel e Rosiel do mangá *Angel Sanctuary*, repetindo esse título em 2011 com o *cosplay* do jogo japonês *Final Fantasy XII*.

Figura 4 - Maurício e Mônica Somenzari ganhadores do concurso *cosplay* no Japão em 2006 e 2011



Fonte: Made in Japan (2006)<sup>22</sup>

Esse título fez o Brasil ser o primeiro país tricampeão em um evento de *cosplay* internacional, posteriormente alcançado pelo Itália. O outro título veio em 2008, com Gabriel Niemietz e Jéssica Campos, com o *cosplay* dos personagens Jo e Jango do animê *Burst Angel*.

Figura 5 – Gabriel e Jéssica ganhadores do concurso no Japão em 2008



<sup>22</sup> Disponível em < <https://madeinjapan.com.br/2006/08/06/brasil-e-campeao-do-wcs-2006/> > Acesso em 6 de julho de 2020.

Fonte: Overmundo (2011)<sup>23</sup>

Além de ser praticado como *hobby*, muitos fazem suas próprias fantasias e ensaiarem suas interpretações, o *cosplay* gera vínculos culturais muito grandes. Muitos *cosplayers* aproveitam os momentos de concursos para trocar experiências, contatos e ideias, criando vínculos além do cultural. O próprio participante, Gabriel Niemietz, afirma em uma entrevista que as amizades que criaram no evento japonês serviram como um “intercâmbio cultural” (2008, fonte: Abrademi<sup>24</sup>) e que isso foi uma vitória inestimável para ambos.

Muitos dos eventos comerciais que existem no Brasil atualmente, que surgiram na época de ascensão da cultura japonesa no país, vieram de encontros entre amigos que tinham apenas o desejo de se reunir e compartilhar dos gostos em comum. Porém, para entendermos a história desses eventos, é preciso resgatar seu conceito. Aqui definimos evento como

uma atividade que reúne pessoas e que possui um objetivo específico de realização por uma organização [...]. Os eventos abrangem ações de comemorações, festividades, divulgação, capacitação, troca de informações, promoção, integração, educação, entre outras. Tem como finalidade atrair a atenção do público, como também da imprensa, utilizando meios de comunicação na divulgação (OLIVEIRA, 2014, p. 7).

Para os eventos que envolvem *cosplay*, será considerado aqueles que promovem encontro de fãs e entusiastas da cultura *geek* pop em geral, em prol de realizar vendas, palestras, workshops, exposições, shows, campeonatos, concursos, sorteios e espaços temáticos para fãs da cultura ocidental e oriental e que acontecem em escolas, espaços culturais, ou espaços destinados ao evento. A maioria dos eventos ocorre em finais de semana e são pagos. Geralmente são anunciados antecipadamente via imprensa ou mídias digitais.

Apesar do 1º *MangaCon* ter sido a primeira convenção no Brasil, em 1996, com a presença de *cosplayers*, relatos indicam que o primeiro evento no país foi a Mostra de Desenho Animado Japonês, em 1988, no SESC Pompéia, para comemorar a fundação da ORCADE (Organização Cultural de Animação e Desenho), um grupo de fãs criado por Sérgio Peixoto Silva e José Roberto Pereira, que teve em sua programação exibição de desenhos japoneses, como *Patrulha Estelar (Space Battleship Yamato, 1974)* e *A Princesa e o*

---

<sup>23</sup> Disponível em < <http://www.overmundo.com.br/overblog/cosplay-no-brasil-os-concursos-a-midia-e-os-fas>> Acesso em 6 de julho de 2020.

<sup>24</sup> Disponível em < <http://www.abrademi.com/index.php/brasil-e-bicampeao-do-wcs/>> Acesso em 16 de julho de 2020.



*Cavaleiro (Ribon no Kishi, 1968)*, todos sem legenda. Antes de cada exibição, foram feitas rodas de conversa entre participantes e organizadores, em que se podiam tirar dúvidas, conhecer mais sobre os quadrinhos japoneses, revistas, posters e miniaturas, exposições essas fornecidas pelos participantes e apoiadores do evento. O evento ocorreu do dia 2 de julho até o dia 31 e contou com mais de 400 pessoas por exibição (Fonte: Animax<sup>25</sup>).

Já no Rio Grande do Sul, um dos eventos pioneiros para amantes de quadrinhos e desenhos orientais e ocidentais, foi o *Quadrímânia*, promovido pelo já extinto grupo *Visuart*, ex-grupo do atual desenhista brasileiro da *DC Comics* (editora de quadrinhos norte-americana), Daniel HDR. O evento ocorreu em 1996, no Museu de Comunicação Social Hipólito José da Costa, entre os dias 02 e 15 de setembro e contou com exposições de quadrinhos, animês, mangás e *workshops* de desenho.

Figura 6 - Promoção do 1º *Quadrímânia* no RS



Fonte: MAGALHÃES, Henrique (2018)<sup>26</sup>

Esses eventos foram o ponto inicial de eventos de grande escala que hoje temos no país. Eventos como *Animêxtreme*, realizado pela AFAR Produtora anualmente em Porto Alegre desde 2011; *ComiCON RS*, realizado pela Produtora Multiverso desde 2011; Festival do Japão, por iniciativa da Associação da Cultura Japonesa de Porto Alegre desde 2012; *Animê Buzz*, produzida anualmente pela Ninja Produtora e que expande suas atividades por Gramado, Caxias do Sul e Portão; *DreamFest*, evento *geek* realizado pela Coruja

<sup>25</sup> Disponível em < <http://www.animaxmagazine.com/2013/03/os-primeiros-eventos-para-fas-de.html>> Acesso em 17 de julho de 2020.

<sup>26</sup> MAGALHÃES, Henrique. Fanzine Independentes e Renovadoras, 2018. Disponível em < <https://docplayer.com.br/65167758-Fanzine-independentes-e-renovadores-henrique-magalhaes.html> > Acesso em agosto de 2020.

Comunicações e Eventos desde 2014 são alguns dos exemplos que temos no Rio Grande do Sul. A periodicidade varia de acordo com o evento e com a região. O *Animêxtreme* por exemplo, ocorre anualmente nos últimos meses de ano.

Desde 1996, esses eventos se expandiram principalmente pelas capitais, mas há indícios desses eventos no interior gaúcho, muitos ainda ocorrem atualmente. Em Santa Maria, temos o evento *Shin Animê Dreamers*. Outros como *Garden Animê Festival* e *Adventure Festival* em São Leopoldo, *Osório Geek Fest* em Osório, *AnimaSul: Gravataí* em Gravataí.

## 2.2 DO QUE SE ALIMENTAM: MULHERES *COSPLAYERS* EM EVENTOS DE ANIMÊ BRASILEIRO E EM REDES SOCIAIS

Neste capítulo espera-se compreender o *cosplay* como consumo envolvido na formação de relações sociais e culturais em eventos destinados à prática e em redes sociais, de modo a criar e recriar significados que moldem a identidade e representação das *cosplayers* na cena *cosplay*, sendo assim baseado nas ideias de Nunes (2015) que reforça o *cosplay* como função comunicadora geradora de sentido (p. 24).

O *cosplay* em eventos entra como forma de representação de um grupo que se identifica com as temáticas abordadas nas convenções. Os *cosplayers* podem se reunir e experimentar visualmente esses espaços que complementam suas fantasias. Há vínculos sociais, fotografias, concursos e, quase sempre, os *cosplayers* são os centros das atenções nesses espaços. Nunes (2015) afirma que os *cosplayers*, nos eventos, “experimentam sensualmente estes espaços, (...) reunidos com os amigos, tecendo novos vínculos, compartilhando suas preferências, tirando fotografias (...)” (p. 39). Como consumo, o *cosplay* nesses espaços é um conjunto de significados não apenas para quem pratica, mas também para quem recebe a mensagem e a usa como um potencial comunicacional. Para Nunes (2015, p. 40),

A prática *cosplay* atualiza os engendramentos entre narrativas midiáticas e a produção das emoções no público, por sua vez, geradas da interface comunicação e consumo. Esses arranjos fortalecem os vínculos entre público e mídia, imperiosos nas culturas do consumo contemporâneas, e se intensificam com o florescimento da indústria do entretenimento.

Além disso, o consumo de fantasias e acessórios em geral é muito variado e vai de acordo com cada praticante. Para entendermos um pouco melhor, partimos do conceito que o “consumo é central no processo de reprodução social de qualquer sociedade, ou seja: todo e qualquer ato de consumo é essencialmente cultural” (BARBOSA, 2004, p.18). O objetivo é ver o *cosplay* como um jogo de significados que se moldam em um espaço. Para Baudrillard (*apud* GAMBARO, 2012), o “consumo generalizado de imagens, de fatos e de informações também se esforça por conjurar o real nos signos do real, por conjurar a história nos signos da mudança (p. 23). É na construção do traje como distinção social, na combinação de acessórios, na interpretação do personagem e no espaço que se moldam as narrativas,



representadas pelo modo como se consome o *cosplay* em novas ressignificações de sentidos. Para Campbell; Barbosa (2006),

toda e qualquer sociedade faz uso do universo material a sua volta para se reproduzir física e socialmente. [...] Esses mesmos bens [...] nos auxiliam na “descoberta” ou na “constituição” de nossa subjetividade e identidade. Mediante a oportunidade que nos oferecem de expressarmos os nossos desejos e experimentarmos as suas mais diversas materialidades, nossas relações a elas são organizadas, classificadas e memorizadas e nosso autoconhecimento é ampliado (p. 22).

Esse conjunto de significados reflete nas relações entre os usuários no consumo do *cosplay* como roupa e como cena <sup>27</sup>. Então, o consumo passa a ser visto como um “estruturador de valores que constroem identidades, regulam relações sociais e definem mapas culturais” (ISHERWOOD; DOUGLAS *apud* MARQUES, 2013, p. 28). Ou seja, o *cosplay* reúne uma gama de significados social e cultural que colabora para a construção da identidade dos praticantes de *cosplay*, tornando a troca de valores indispensável, pois agrega sentido à prática enquanto consumidora de significados.

O tempo de busca e elaboração da roupa, a renda usada para construção do personagem, o uso de lentes de contato, perucas coloridas, maquiagens, acessórios, como armas, espadas, escudos, lanças, armaduras, chapéus e a atenção aos detalhes nas fantasias datam de um grande significado cultural “que utilizam desses bens de consumo para expressar categorias e princípios culturais” (MCCRACKEN *apud* MARQUES, 2013, p. 29). Para Nunes (2015), “a prática *cosplay* como cena confere mobilidade aos objetos materiais consumidos para a confecção do *cosplay*, garantindo, além da circulação destas materialidades, a performatividade acionada pelos jovens em suas sensibilidades para o fazer” (p. 45). A autora ainda enfatiza que as elaborações artesanais, mesmo para os *cosmaker* que não praticam o *cosplay*, nesse consumo de produção e elaboração de fantasias e acessórios, mostram “o lúdico amalgamado ao laboral” (p. 53), que reforça a conexão da comunicação, do consumo e da memória, pois quando um *cosmaker* produz sua peça de roupa, ele liga a atividade laboral a forma de consumir, reconstruir e ressignificar memórias e narrativas desses personagens midiáticos. (NUNES, 2015, p. 53).

---

<sup>27</sup> Entende-se por cena “esferas circunscritas de sociabilidade, criatividade e conexão que tomam forma em torno de certos tipos de objetos culturais no transcurso da vida social desses objetos” (STRAW *apud* SANCHES, 2014, p. 9).

O *cosplay*, outrossim, pode ser visto como um elemento que difere um estilo de vida e alimenta um grupo com características em comum. Bourdieu (1983) diz que

o estilo de vida é um conjunto unitário de preferências distintivas que exprimem, na lógica específica de cada um dos subespaços simbólicos, mobília, vestimentas, linguagem ou *hexis* corporal, a mesma intenção expressiva, princípio de unidade de estilo que se entrega diretamente à intuição e que a análise destrói ao recortá-lo em universos separados (p.83-84).

Nascimento (2020) ainda afirma que,

assim como os *otakus*, os *cosplayers* constituem interações entre si para tratar de suas identificações elaborando redes de convivência na sociedade, pois para muitos jovens fazer *cosplay* significa ter acesso a um “mundo” envolvido pelo imaginário e pelas possibilidades de representação, sendo uma forma de inverter regras sociais que limitam as atuações nos diferentes âmbitos da vida. (p. 50).

Nessa linha de raciocínio, o estilo de vida defendido por Bourdieu (1983), pode ser associado à construção da identidade da *cosplayer* mediante esses conjuntos que compõe o consumo de bens e significados expressivos e que se inserem nas preferências culturais atrelado ao mundo de possibilidades de novas regras sociais como forma de sociabilidade, defendida por Nascimento. Para Woodward, “a cultura molda a identidade ao dar sentido à experiência e ao tornar possível optar, entre as várias identidades possíveis, por um modo específico de subjetividade” (2007, p. 19).

A prática de consumo está interligada à construção da identidade das *cosplayers* desde o pensamento inicial do personagem e ser representado até o momento final de sua performance do personagem midiático. Portanto, o consumo do *cosplay* reflete no processo de formação da identidade e extensão *self* das *cosplayers* e se manifesta no corpo, no performático<sup>28</sup> que compõe a cena *cosplay* com personagens de diferentes narrativas, pois para Woodward (2007), o “corpo é um dos locais envolvidos no estabelecimento das fronteiras que definem quem nós somos, servindo de fundamento para a identidade” (p. 15). Assim, desde o momento em que a *cosplayer* prepara a vestimenta, sai de casa, até o momento em que chega ao evento e participa das atividades incorporando o personagem midiático representado, ela está “consumindo, tanto no sentido de uma “experiência”, quanto “construindo”, por meio de produtos, uma determinada identidade (...)” (BARBOSA,

---

<sup>28</sup> Nunes (2015) afirma que o corpo do cosplayer “é o corpo-mídia e multiplataforma para onde, simultaneamente, confluem e dispersam narrativas e personagens midiáticos ao serem materializados e performatizados em tecidos (...)” (p. 46).

CAMPBELL, 2006, p. 23). Além dos bens materiais, na prática *cosplay* a intuição está na performance que a *cosplayer* aplica sobre um personagem: atitudes, gestos, expressões, vocabulário. Ela consome bens culturais que aproximam a representação do personagem midiático à realidade. Nunes (2015) classifica esse estágio de performatização como uma narrativa, onde o *cosplay*, como entretenimento, proporciona emoções e contribui para aproximar o público do estilo do artista. Em seus estudos, a autora ainda percebe um “direcionamento do desejo de proximidade para a personagem ou mesmo para a narrativa” (p. 41), ou seja, que vê a performance do *cosplay* como uma interpretação da inserção do consumo como uma “cena ou rede midiática, rizomática e dinâmica” (ROCHA *apud* NUNES, p. 41).

Além do espaço físico, o *cosplay* também se insere fortemente nas redes sociais<sup>29</sup>, onde seu consumo é influenciado diretamente pelas massivas abordagens midiáticas de consumo. Num espaço onde o público é ativo e mais conectado socialmente, as redes sociais se tornaram peça fundamental na divulgação do trabalho dessas *cosplayers*. Muitas usam das plataformas para divulgar seu trabalho como *cosmaker* — que fabricam e/ou vendem as próprias roupas e acessórios para o *cosplay* —, expandirem suas redes de contatos e trazerem perspectivas novas ao colocar um personagem midiático em situações diversas e cotidianas. Além disso, o espaço midiático atua diretamente na influência do consumo de imagens de personagens midiáticos e de outras *cosplayers* e na troca de experiências pessoais. A troca de culturas auxiliou na convergência e unificação de um sistema que compartilha de vidas diferentes (ORTIZ, 2007, p. 24). Assim, entende-se “não haver mais a possibilidade de separação entre cultura e fenômenos da comunicação, fornecendo-nos ideias que abordam de forma complexas as relações entre sociedade, cultura e meios de comunicação” (MARQUES, 2013, p. 31).

Atualmente, o consumo da informação midiática transcende as barreiras dos meios de comunicação tradicionais, gerando uma inversão nos papéis do consumidor de passivo, para ativo. (AGNEZ, 2009 p. 3) Para Traquina (2005), com citação em (AGNEZ, 2009, p. 8), a internet é uma quebra de barreira espacial, territorial e temporal, colocando o receptor como

---

<sup>29</sup> Entende-se por redes sociais “facilitadores de conexões sociais entre pessoas, grupos ou organizações que compartilham dos mesmos valores ou interesses, interagindo entre si”. Fonte: Paulino Sulz, Blog Rock Content, 2020. Disponível em < <https://rockcontent.com/br/blog/tudo-sobre-redes-sociais/>> Acesso em 27 de novembro de 2020 às 11:36

centro dos acontecimentos. Essa transposição acontece nas redes sociais e é percebida na forma como as *cosplayers* atuam nesse espaço. O que se pontua sobre o consumo do *cosplay* nas redes sociais é que esse consumo é existente e influenciado pelo meio de consumo de informações e que “os praticantes normalmente retiram suas ideias e referências de personagens das próprias conexões que estabelecem com as mídias desse universo” (NASCIMENTO, 2020, p. 51).

A inserção nas redes sociais para a *cosplayer* pode servir ou como propagação e difusão de seu trabalho/*hobby*, como meio de vendas de produtos e acessórios, ou ambos. A inserção e objetivos que levam a criação de perfis são amplas. Além disso, é uma maneira de se estar conectado com o seu público e pessoas que se interessem pela prática, bem como com outros *cosplayers*; uma forma de aproximar pessoas ao seu estilo de *cosplay*; e, também, de pertencimento a uma comunidade. Kane (2017) afirma em sua pesquisa<sup>30</sup> de doutorado que as principais páginas de conteúdo de *cosplay* se inserem e se mantêm nas redes sociais por: inserção em uma comunidade, por influência de eventos, inspiração para utilizar suas habilidades artísticas e se expressar de forma criativa. E quando abordados sobre o porquê continuavam ativos no *cosplay* em plataformas online, alguns dos participantes responderam que era por causa de suas amizades e grupos. Outros reforçaram a atenção e feedback positivo enquanto realizando o *cosplay*. Enquanto que se expressar ou promover o grupo de fãs do *cosplay* (*fandom*) e sua comunidade foi também uma concordância mútua entre os entrevistados<sup>31</sup>. Nunes (2015), mediante uma pesquisa com *cosplayers* brasileiros, traçou que muitos usam do *cosplay*, seja em eventos ou redes digitais, para trazer representatividade e visibilidade social e afirma que “a cena *cosplay* desvela-se lugar de espetáculo performático, mas também de luta em que as representações lúdicas que reconstróem a personagem escolhida da vasta memória midiática são igualmente representações políticas” (p. 63). Com isso, é possível afirmar que o *cosplay* se molda dentro do convívio digital e social, consumindo imagens e informações, criando laços e ganhando visibilidade política, que reafirma as narrativas construtivas de sua identidade como *cosplayer*, ao mesmo tempo em que se insere dentro do convívio social, dos cenários e das

---

<sup>30</sup> KANE, Laura. *Why cosplay? Motivations behind participation and use of social media among cosplayers who maintain Facebook Artist Pages*. Oregon State University. Oregon, EUA. Disponível em: <[https://ir.library.oregonstate.edu/concern/graduate\\_thesis\\_or\\_dissertations/j098zd59k](https://ir.library.oregonstate.edu/concern/graduate_thesis_or_dissertations/j098zd59k)> Acessado em 30 de novembro de 2020 às 14h 23min.

<sup>31</sup> Texto originalmente em inglês, uso da tradução livre.

relações de uma comunidade, reafirmando a sua identidade mediante esse consumo tanto nas plataformas digitais, quanto em eventos (NUNES, 2015, p. 44).

Sanches (2014) traz conceitos importantes que fundamentam o consumo do *cosplay* nas mídias como formador da identidade *self*, as quais se apoiam nos princípios de Stuart Hall (2006) sobre a identidade cultural na pós-modernidade. Então, para compreendermos um pouco mais dessa formação da identidade da mulher negra *cosplayer* a partir do consumo da prática, iremos explorar a formação de identidade por Woodward (2007), os tipos de sujeito de Stuart Hall (2014) e como elas se encontram na cena *cosplay* por Sanches (2015) e Nunes (2015), que complementam com argumentos sobre a prática.

Para entendermos a formação da identidade, Woodward (2007) nos relaciona com um simples exemplo de um escritor e radialista, Michael Ignatieff, que conta a história entre desavenças entre pessoas de uma cidade pequena que se conhecem e, na guerra, se tornam desconhecidos e inimigos por causa de sua identidade e representação simbólica de seus países. Ela então afirma, a partir desse exemplo, que “a identidade é relacional”, “marcada pela diferença” e “por meio de símbolos” (p. 8) que são usados para afirmar as diferentes identidades. Logo após, é questionado se existe realmente uma verdadeira identidade que busque autenticidade para a afirmação dessa identidade relacional. Para a autora, ainda é necessário investigar como essa identidade se insere na cultura e se relaciona com a representação que, compreendida como um processo cultural,

[...] estabelece identidades individuais e coletivas e os sistemas simbólicos nos quais ela se baseia fornecem possíveis respostas às questões. Quem eu sou? O que eu poderia ser? Quem eu quero ser? Os discursos e os sistemas de representação constroem os lugares a partir dos quais os indivíduos podem se posicionar e a partir dos quais podem falar (WOODWARD, 2007, p. 18).

Sendo assim, a representação e a cultura são fundamentais na construção de significados que rodeiam as relações sociais e que levam assim a uma preocupação com a identidade (NIXON *apud* WOODWARD, 2007, p.18).

Com a globalização, a produção de novas identidades coloca à prova a mesma. Woodward chama tal fator de “crise de identidade” (p. 20) e reforça que “a globalização envolve uma interação entre fatores econômicos e culturais, causando mudanças nos padrões de produção e consumo, as quais, por sua vez, produzem identidades novas e globalizadas” (2007, p. 20). Além disso, essas transformações globais colocam em alta as temáticas de

identidade e luta pela afirmação das diversas pluralidades identitárias. Nas palavras de Sanches (2015), a autora fundamenta a análise de Giddens (1991) sobre as consequências da modernidade com as seguintes palavras:

Na modernidade, o sujeito se vê livre para que suas ações sejam ligadas ao seu próprio pensamento e escolha, ou seja, se torna mais reflexivo e aberto. Assim, é necessário que esse sujeito moderno busque novas fontes de construção de identidade e sociabilidade para que não caia no vazio de sentido e na perda de segurança ontológica (GIDDENS, 1991 *apud* SANCHES, 2015, p. 232).

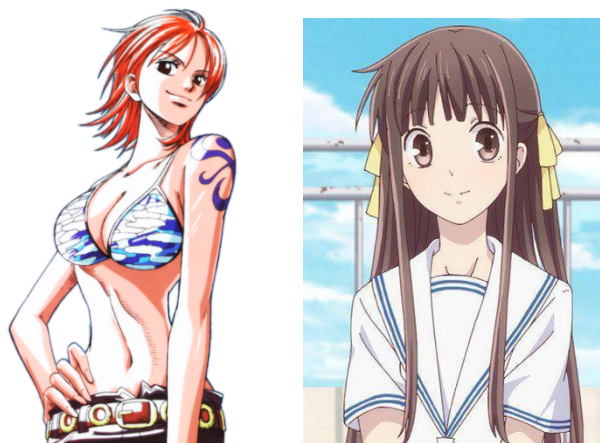
A nova gama de possibilidades identitárias também nos força a buscar reafirmar identidades históricas. O termo citado por Woodward, em referência à Mohantany (1989) é a “pluralidade” de identidades, o qual é exemplificado como

um ideal político tanto quanto um slogan metodológico. [...] É preciso afirmar nossas densas peculiaridades, nossas diferenças vividas e imaginadas. Mas podemos nos permitir deixar de examinar a questão de como nossas diferenças estão entrelaçadas e, na verdade, hierarquicamente organizadas? Podemos nós, em outras palavras, realmente nos permitir ter histórias inteiramente diferentes, podemos nos conceber como vivendo – e tendo vivido – em espaços inteiramente heterogêneos e separados? (MOHANTANY *apud* WOODWARD, 2007, p. 27).

A partir dessa questão, é possível analisar a criação da identidade da *cosplayer* como mulher e como negra. Para Hall (2006), “a identidade é formada na interação entre o eu e a sociedade” (p. 11). Então, assim, é certo dizer que a prática *cosplay*, para aqueles que frequentam e consomem conteúdo do meio, é um fator definitivo na formação de uma parcela identitária. No meio *cosplay* ainda existem segmentos que reafirmam essa pluralidade de identidades, como a reafirmação de gênero e raça. Woodward faz uma intensa reflexão sobre os estudos de Hall (2006) sobre a identidade cultural na sociedade pós-moderna, enfatizando que um sujeito sempre fala de uma posição de referência histórica e cultural específica (p. 27-28), o que consolida a identidade de ser mulher e ser negra para o público em questão. Porém, como a identidade *cosplayer* ainda está atrelada a aspectos da cultura oriental, muitas das mulheres, abordando gênero e raça, baseiam-se em referências históricas e culturais não representativas para elas. Por exemplo, animês tendem a trazer um lado alterado e exagerado da caracterização das mulheres. Corpos exuberantes, magros, brancos e submissos aos protagonistas homens dos desenhos, mesmo que ainda possuam uma grande visibilidade na história. Ou a forma como as mulheres são retratadas é baseado na estética *kawaii*, ao qual alude, para Okano (2015), “ao bonitinho, fofinho, infantil alegre e puro” (p. 195). Ou seja, a visão utópica geral que se tem na cultura japonesa, e que reflete na cultura *cosplay*, vai de imagens que distorcem a realidade da construção da identidade feminina negra. E é plausível

ênfatizar que essa busca pela “verdade”, defendida por Hall e apontada nos estudos de Woodward, “argumenta em favor do reconhecimento da identidade” (p. 28).

Figura 7 - Personagens Nami, do animê *One Piece*<sup>32</sup> e Thoru, do animê *Fruits Basket*<sup>33</sup>



Fonte: Google Imagens, 2020

O sujeito pós-moderno “seria o sujeito que se realiza na mídia, na fragmentação das imagens midiáticas do mundo contemporâneo, e para quem mais importante do que pertencer, ser e ter, é (a)parecer” (SANCHES, 2015, p. 233). Sanches ainda complementa esse argumento com os estudos de Riesman (2001), que pensa o sujeito como alguém que encontra sua identidade orientado pelo outro e que se apoia nas narrativas da mídia para obter direcionamento de sua própria vida (p. 233). Na cena *cosplay*, essa exemplificação é bem estruturada, pois, os sujeitos que consomem da cultura *pop* recebem das mídias representações estéticas criadas de forma “imaginária e mítica”, que faz com que determinadas características sejam interpretadas como pertencentes da mulher (WITTIG, 2007 *apud* RABENHORST, CAMARGO, 2013, p. 993-994). Sanches afirma que “as narrativas midiáticas passam a ser referência para a construção do *self*, oferecendo material simbólico para a construção das identidades. Os ídolos das narrativas se tornam referências de como se vestir, o que pensar e como agir” (2015, p. 243).

Outro tipo de conflito que ocorre é as “tensões entre as expectativas e as normas sociais” (WOODWARD, 2007, p. 33). Espera-se que a *cosplayer* seja branca, espera-se que ela seja hétero, cisgênero, espera-se que ela seja magra, espera-se que ela tenha cabelo liso, esperam-se nelas traços dos personagens midiáticos que não condizem com a realidade da

<sup>32</sup> Animê *One Piece* do autor Eiichiro Oda criado em 1997.

<sup>33</sup> Animê *Fruits Basket* da autora Natsuki Takaya, versão de 2019.

*cosplayer*. A representação estética colabora muito para essa formação da imagem da *cosplayer* mulher. É estudado nos “novos movimentos sociais” que a identidade é fluida, que ela não tem essências físicas e que nossas experiências e consumos tem um papel importante na construção dessa identidade (WEEKS, 1994 apud WOODWARD, 2007, p. 36). Nas lutas feministas, como apontado pela autora, as mulheres negras tem lutado para serem reconhecidas no movimento (p.36). O mesmo ocorre no *cosplay*, onde em um público majoritariamente masculino branco, a mulher negra busca reconhecimento e afirmação de suas identidades e que nesse processo é exposta a preconceitos de gênero e raça. Nos estudos de Nunes e Bin (2014), em uma pesquisa com diversos *cosplayers* em eventos de animê, eles apontam que “subjaz nos discursos de muitos negros a necessidade de conquistar a visibilidade social [...]” (p. 12). Ainda, em um dos discursos feitos por uma das entrevistadas, que usava apenas uma longa peruca rosa, quando questionada, a jovem conta que gosta da peruca “porque sempre teve “cabelo ruim” e desta maneira, sente-se bem. A peruca rosa assegura a autoestima que seu próprio cabelo, “ruim”, não oferece” (2014, p. 13). Nesse exemplo fica evidente a tensão em se reafirmar mediante as expectativas e a realidade social, baseado nos fundamentos de Woodward.

Tal fundamento pode se concretizar com o conceito das representações e como elas são um fator determinante para atribuir significados políticos, sociais e estética, defendidos por Camargo e Rabenhorst (2013) e que será usado para analisar a representação em suas esferas política, social e estética, com contribuições de estudos feministas, com menções aos estudos de Young (2006) e bell hooks (1991).



### 2.3 A REPRESENTAÇÃO DA MULHER NEGRA *COSPLAYER* NA CENA *COSPLAY*

A palavra representação, na língua portuguesa, pode ter diferentes sentidos. Do latim significa “tornar presente” ou “apresentar de novo”. Para Abbagano (apud SANTOS, 2011), em seu Dicionário de Filosofia, a representação indica uma “imagem” ou “ideia” ou ambas as coisas e três significados são atrelados a ela:

Em primeiro lugar, a representação designa aquilo por meio do qual se conhece algo. Ou seja, o conhecimento é representativo; em segundo lugar, por representar pode-se entender conhecer alguma coisa, após cujo conhecimento conhece-se outra. Neste sentido, a imagem representa aquilo de que é imagem. E em terceiro lugar, por representar entende-se causar o conhecimento do mesmo modo como o objeto causa o conhecimento (ABBAGANO, 2007 APUD SANTOS, 2011, p. 30).

Para as autoras Camargo e Rabenhorst (2013), o conceito de representação ainda está atrelado ao conceito político de delegação de poder e reforça que os movimentos feministas contemporâneos desempenham um papel importante no conceito de representação (p. 985). A luta feminista, então, se insere, não só, no campo político da representação, mas como também no campo social e estético da palavra. As autoras discursam, então, sobre as teorias feministas nos planos da:

[...] (1) representação social, que remete à representação do próprio feminismo enquanto movimento social e político; (2) representação política, que compreende as discussões acerca da identidade entre o sujeito que representa e os interesses das pessoas representadas, bem como o complexo modelo de representação que busca tornar presente aquilo que está ausente; (3) representação estética, que abrange as discussões da representação no campo da arte (2013, p. 986).

As representações sociais discutem como se é permitido captar os significados atribuídos pelas pessoas e que

[...] atribuem de forma mais ou menos coletiva aos fenômenos sociais que as cercam. Tais representações são expressas por discursos que definem e ensejam interpretações, as mais diversas possíveis, de todos aqueles fenômenos que, de alguma maneira, concernem à vida em sociedade (2013, p. 987).

É colocado em pauta, então, em como o movimento feminista é relacionado à aspectos negativos, enquanto que outra parcela a enxerga como justa e necessária. Ou seja, a tensão vivida no meio do feminismo como representação social, ainda influi na dificuldade de construção de certos paradigmas. Identificar-se como feminista implica em aceitar as amplas propostas desse movimento (p. 989).

Na cena *cosplay*, tal representação não é diferente, visto que as lutas sociais são levadas para dentro da cultura *pop otaku*. O que ocorre é que tais assuntos não são abordados, ou por falta de espaço, ou por se enxergar a representação social como um “não espaço” para tais debates. Outro fator é a dificuldade de aceitação desses temas em ambientes não antes debatidos, a resistência em aceitar novos modelos de identidade de gênero, por exemplo. No cenário político, tal afirmação fica mais evidente quando incorporamos as reflexões de Judith Butler e seus estudos de gênero. Para as autoras Camargo e Rabenhorst (2013), elas contextualizam a representação normativa de tal forma que, para Butler (1977), “não existe “a mulher” antes de sua formação. Em outros termos, é a própria representação que produz os sujeitos que ela supostamente pretende apenas representar” (p. 989). A questão do gênero é construída de forma performática, ou seja, “que ele toma corpo não por uma ação única, mas por meio de reiterações, de tal sorte que ele é sempre uma citação, incapaz, como tal, de repetir o original ausente. O gênero é produção ritualizada, performance” (p. 989). É com essa visão que se coloca em pauta as oportunidades para os “novos sujeitos” que participariam do movimento feminista: gays, não-binários, transsexuais, entre outros, reforçando que mulheres não são universais, elas são “heterogêneas” e “múltiplas” (p. 990).

Para Butler (2003):

O gênero é uma complexidade cuja totalidade é permanentemente protelada, jamais plenamente exibida em qualquer conjuntura considerada. Uma coalização aberta, portanto, afirmaria identidades alternativamente instituídas e abandonadas, segundo as propostas em curso; tratar-se-á de uma assembleia que permita múltiplas convergências e divergências, sem obediências a um *telos* normativo e definidor. (BUTLER, 2003 *apud* PEREIRA, 2017, p. 29).

É possível inserir, ainda que apenas uma breve citação, as questões de gênero performáticas, trabalhadas por Butler, na cena *cosplay*. Ressalvo as questões para um olhar de inversão de papéis de gênero, visto que para muitas *cosplayers* a questão de gênero não é importante para se realizar um *cosplay*. Alguns autores ressaltam o *cosplay* como uma forma *queer*, com enfoque no *cross-dressing* (PEREIRA, 2017), que defende:

Existe um momento em que as duas práticas aqui citadas convergem. *Crossplay* – união entre os termos *cosplay* e *cross-dressing* – é quando o *cosplayer* opta por representar um personagem com uma outra identidade de gênero, seja por inversão da mesma, seja por uma adaptação do personagem para outro gênero. (...) Apesar de entender as similaridades entre as duas, uma das distinções que a autora [Rachel Leng, 2014] aponta para diferenciar a prática *crossplay* da *drag queen* – que pode ser pensada do mesmo modo para a diferença entre o *cosplay* e o *cross-dressing* – é que a *drag*, nas culturas orientais, tipicamente se transvestem como uma exibição de auto-identidade, como um alter ego de si mesmo, enquanto que o *cross-player*,

especialmente a categoria *male-to-female*, para participar de uma transformação estética que vai além do que a autoexpressão (p. 32-33).

Já para Nascimento (2020) o *cosplay* pode atuar como *gender bender*, uma “dobra-gênero” quando aquilo que é caracterizado por um gênero, passa a representar outro.

Para a autora:

[...] no cenário *cosplay* o *gender bender* serve para denominar os *cosplayers* que se caracterizam de personagens do sexo oposto, mas adaptam as vestimentas para o próprio gênero o qual se identificam. (...) Desse modo, o gênero é um elemento essencial na construção das relações sociais que se baseiam através das diferenças entre os sexos, resultando no modo de dar significado às relações de poder entre eles (p. 101-102).

Para Melo (2015) “a ideia de categorias binárias acaba por mostrar-se insuficiente e reflexões a respeito do que realmente define e delimita a identidade” (p. 406) uma vez que também na cena *cosplay*, a questão de gênero se mostra importante. Na Figura 8 abaixo é possível ver um exemplo de *cross-dressing*, o qual a *cosplayer* faz *cosplay* do personagem masculino Itachi Uchiha do animê Naruto.

Figura 8 - *Cosplayer* de personagem Itachi Uchiha, do animê Naruto <sup>34</sup>



Fonte: Instagram, 2020<sup>35</sup>.

Outro dos problemas abordados por Camargo e Rabenhorst (2013), em sua obra, é a dificuldade em abordar um coletivo de mulheres, visto a extensa diversidade e interseccionalidade defendida dentro do movimento. É defendido por Young (2006, *apud*

<sup>34</sup> Obra de Masashi Kishimoto publicada em 1999.

<sup>35</sup> Uso de imagem autorizado pela cosplayer.

Camargo e Rabenhorst, 2013) que se encontre um representante em comum as diferentes identidades, chamada por ela de “representação por relacionamento” (p. 991), que consiste em

[...] uma forma de representação pautada na existência de uma conexão entre os representantes e os representados que se constrói ao longo do tempo e na distância. O corpo dos eleitores é diferenciado, e para que eles sejam representados não é preciso encontrar algo que os uma, mas apenas não perder a conexão (p. 991).

Com apoio à teoria de Young (2006), atualmente, a comunidade *cosplay* passa por um olhar mais crítico em relação as questões das mulheres negras. Principalmente observado com a crescente onda de comunidades de *cosplayers* negros e negras, assim, buscando uma forma de ter seu espaço dentro da comunidade. Esse desafio é grande, pois a visibilidade negra dentro do *cosplay* ainda é inferior.

No último sentido de representação citado pelas autoras Camargo e Rabenhorst (2013), é dissertado sobre como a construção do feminino está atrelada a uma distorção da realidade. Essas imagens ensinam “como se deve agir” para parecer com uma mulher, na visão do homem. E então, elas colocam em pauta se existe um feminino antes da representação. O animê e os mangás entram como potencializadores dessa representação imposta, criando personagens femininas que se esperam com que uma mulher se pareça ou aja. As autoras ainda trazem ideias de Wittig (2007), que reforça que a mulher é definida por características e traços físicos socialmente interpretados como delas. Para as mulheres negras, isso não é diferente. Em sua obra, *Intelectuais Negras*, bell hooks reforça o papel do corpo negro na sociedade com representações que a tratam como “símbolo sexual” ou “incubadoras” (1991, p. 469) e os corpos negros, “vistos como “símbolo sexual””. Ela defende:

A utilização de corpos femininos negros na escravidão como incubadoras para a geração de outros escravos era a exemplificação prática da ideia de que as “mulheres desregradas” deviam ser controladas. Para justificar a exploração masculina branca e o estupro das negras durante a escravidão, a cultura branca teve de reproduzir uma iconografia de corpos de negras que insistia em representa-las como altamente dotadas de sexo, a perfeita encarnação de um erotismo primitivo e desenfreado. Essas representações incutiram na consciência de todos a ideia de que as negras eram só corpo, sem mente. (bell hooks, 1991, p. 469)

Na cena *cosplay* esse dilema de busca pela representação exata do personagem midiático, da busca pela pele clara, pela magreza, distorce e tira a liberdade da *cosplayer* negra em se sentir confiante dentro do meio *cosplay*. Ela sente seu espaço limitado e muitas desistem do processo antes mesmo de começar. A mídia colabora com essa busca pela

“perfeição” imposta no personagem midiático e representada na *cosplayer* branca, prejudicando na confiança e formação da identidade da mulher negra como *cosplayer* há muito tempo já oprimidas. Para as autoras Camargo e Rabenhorst (2013, p. 995), essas representações já moldadas na sociedade, estabelecem um padrão da realidade a ser seguido e, conseqüentemente, muito difícil de ser quebrado, invisibilizando o que realmente é ser mulher, e também, o que se espera de uma mulher *cosplayer* negra, então, para as autoras,

o grande desafio que se apresenta à estética feminista é, então, criar estratégias de representação que alterem a própria estrutura de referência daquilo que pode ser visto. O que se faz necessário, pois, é outra política de visibilidade que leve em conta a pluralidade de sujeitos envolvidos.

Tais representações refletem nas mulheres negras na comunidade. Para Camargo e Rabenhorst (2013), é necessário incorporar as teorias feministas para maior compreensão da representação das mulheres, que em suma, elas elaboram os espaços aos quais os sujeitos podem se ver. É importante conscientizar na cena *cosplay* a diversidade, que *cosplay* é uma interpretação de personagens não reais, não uma cópia idêntica e nisso os estudos feministas e a interseccionalidade acrescentam para melhorar a realidade das *cosplayers*.

### 3. O QUE É FEMININO: UM OLHAR SOBRE A MULHER NEGRA

Quando resgatamos um olhar histórico sobre a trajetória da mulher negra desde o tempo da escravidão, enxergamos um olhar diferente sobre elas. A mulher é sempre subjugada pela sua cor e pelo seu gênero. Ou seja, há uma falta de visibilidade na história da resistência e produções da mulher negra até antes mesmo do período da escravidão, como afirma Djamila Ribeiro (2017, p. 3) em seus estudos. O capitalismo patriarcal tem um papel importante no que tange à opressão dos negros na história, em especial a mulher negra, que silenciou sua verdadeira identidade no sentido epistêmico. O colonialismo então cria e reifica as identidades dentro de uma “lógica colonial” (p. 6) cuja desigualdade é criada pelo modo em que se articulam essas identidades que “são resultantes de uma estrutura de opressão que privilegia certos grupos em detrimentos de outros” (RIBEIRO, 2017, p. 6).

Apesar das mulheres negras enfrentarem segmentações de gênero e raça, Kimberlé Crenshaw afirma em seus estudos sobre interseccionalidade que ambos precisam ser

encarados juntos. De acordo com a autora, “interseccionalidade visa incluir questões raciais nos debates sobre gênero e direitos humanos e incluir questões de gênero nos debates sobre raça e direitos humanos” (2002, p. 8). Os estudos são importantes pois estudam a colisão de estruturas e o fracasso do feminismo em contemplar mulheres negras. Nas palavras de Carla Akotirene (2019), “a interseccionalidade visa dar instrumentalidade teórico-metodológica à inseparabilidade estrutural do racismo, capitalismo e cisheteropatriarcado – produtores de avenidas identitárias em que mulheres negras são repetidas vezes atingidas pelo cruzamento e sobreposição de gênero, raça e classe, modernos aparatos coloniais” (p. 19).

Porém, para que esse estudo se complemente, é preciso realizar uma breve introdução do que seria a construção de gênero pelos estudos de Joan Scott, Connell e Pearse, para então fundamentar a interseccionalidade nos estudos feministas com as ideias de Angela Davis e Kimberlé Crenshaw, complementados por Djamila Ribeiro e Carla Akotirene, como argumento principal. Por fim, ideais da sub-representação e imagens de controle da mulher por Winnie Bueno envoltos nas teorias feministas.

### 3.1 ORIGENS DA CONSTRUÇÃO SOCIAL E DE GÊNERO

No *cosplay*, é prezado a liberdade e expressão da criatividade. Nisso, a construção de gênero entra em debate. A partir das questões de formação de gênero, compreendemos uma ordem natural que nos é imposta sobre como devemos nos portar como homens, ou sobre como devemos nos portar como mulheres. Um conceito que nos ajuda a entender como identidades e relações de gênero são construídas e como elas se comportam culturalmente. Para Connell; Pearse (2015),

a maioria das discussões sobre gênero na sociedade enfatiza uma dicotomia. Ao começar a partir de uma divisão biológica entre homens e mulheres, define-se gênero como diferenças sociais ou psicológicas que correspondem a essa divisão, sendo construídas sobre ela ou causadas por ela (p.46).

As crenças sobre os papéis de gênero nos estudos antropológicos se erguem da cultura de cada região. Para Margeret Mead (1935), em seus estudos antropológicos, a “essência masculina” ou a “essência feminina” (MOSCHKOVICH<sup>36</sup>, 2013), está na construção social, afirmando que não se nasce mulher, “torna-se”, como defendido por Beauvoir. Processo esse

---

<sup>36</sup> Fonte: MOSCHKOVICH, Marília. Feminismo & Maternidade. MEDIUM, 2013. Disponível em: <<https://medium.com/feminismo-e/feminismo-maternidade-parte-i-19c84d8e636f>> Acesso em 10 de janeiro.

que implica diretamente na formação de identidade dessas mulheres, com elementos culturais que estabelecem as identidades de gênero. Para Woodward (2007), “o corpo é um dos locais envolvidos no estabelecimento das fronteiras que definem quem nós somos, servindo de fundamento para a identidade [...]” (p. 15). Mead (1935) ainda implica que a mulher, apesar de ter características biológicas próprias e distintas do homem, o gênero não implica na personalidade, identidade, comportamentos e relações sociais. Porém, Mead ainda nos entrega uma questão de gênero baseado apenas na percepção do sexo. Outras teóricas como Gayle Rubin, Judith Butler e Joan Scott abordam a perspectiva de gênero por meios de papéis sociais atribuídos ao sexo. Em seus estudos de gênero, Scott (1995) faz uma busca histórica sobre a utilização do termo nas pesquisas entre as feministas. A palavra indicava “uma rejeição do determinismo biológico implícito no uso de termos como “sexo” ou “diferença sexual” (p. 72). A autora ainda aborda em como os estudos de gênero evoluíram e deram espaço a uma visão mais moderna do tema. Scott diz:

A maneira pela qual esta nova história iria, por sua vez, incluir a experiência das mulheres e dela dar conta dependia da medida na qual o gênero podia ser desenvolvido como uma categoria de análise. Aqui as analogias com a classe e com a raça eram explícitas; de fato as pesquisadoras feministas que tinham uma visão política mais global, invocavam regularmente as três categorias como cruciais para a escrita da nova história. O interesse pelas categorias de classe, de raça e de gênero assinalava, em primeiro lugar, o envolvimento do/a pesquisador/a com uma história que incluía as narrativas dos/as oprimidos/as e uma análise do sentido e da natureza de sua opressão e, em segundo lugar, uma compreensão de que as desigualdades de poder estão organizadas ao longo de, no mínimo, três eixos” (1995, p. 73).

Pearse e Connell apontam exemplos determinantes da cultura que marcam que padrões culturais apenas expressariam diferenças no corpo:

Às vezes, os padrões culturais, de fato, expressam, diferenças corporais, por exemplo, quando se celebra a primeira menstruação para distinguir uma menina ou mulher. Mas frequentemente, fazem mais do que isso — ou menos. Às vezes, as práticas sociais exageram a distinção entre mulheres e homens (por exemplo, no caso das “roupas para a maternidade”), negam essa distinção (como em diversas práticas empregatícias), mistificam-nas (como em videogames) e complicam-nas (como um culturas que têm terceiro gênero) (2015, p. 48).

Para as autoras, gênero, como estrutura social, é “multidimensional” (p. 49) não diz respeito a um aspecto de poder, sexualidade ou trabalho, mas todos ocorrendo simultaneamente. O que entendemos por padrão de gênero se altera a cada cultura, mas ele também se transforma a cada momento, moldando a cada mudança na prática humana, o que Woodward (2007) chama de “crise de identidade” (p. 20). E, por fim, elas concluem que, de maneira informal, “gênero diz respeito ao jeito com que as sociedades humanas lidam com os

corpos humanos e sua continuidade em com as consequências desse “lidar” para nossas vidas pessoais e nosso destino coletivo” (2015, p. 48).

Historiadoras feministas buscam estudar uma perspectiva que explique as desigualdades e descontinuidades de experiências sociais. No que se refere a participação histórica das mulheres, a desigualdade baseada apenas em estrutura de gênero, a mulher é subjugada como inferior. Pearse e Connell (2015) contam diversos fatos históricos que evidenciam a desigualdade baseada no gênero num contexto contemporâneo. Elas citam diferentes esferas as quais mulheres se inserem: mídia, política, negócios, família e sempre com dados que confirmam seus argumentos. Na política, por exemplo, dos 20 líderes mundiais presentes na reunião do G20 em 2013, quatro eram mulheres. Esses eram Alemanha, Brasil, Coreia do Sul e Argentina. Nunca houve mulher na liderança na Rússia, na China, no Japão, na França, e entre outros. Para as autoras, “o pensamento moderno sobre gênero parte do reconhecimento de que tais fatos não são aleatórios, pois formam um padrão e fazem sentido quando vistos como parte de arranjos mais gerais do gênero, que chamamos aqui de “ordem de gênero”, em sociedades contemporâneas” (p. 36). As autoras então fazem um resgate da identidade de gênero, essa tal que “inclui nossas ideais sobre esse pertencimento e o que significa, ou seja, que tipo de pessoa somos, como consequência de sermos mulher ou homem” (p. 38).

A questão de gênero também determina a posição social de inferioridade que a mulher está subjugada desde seu nascimento. A venda de seus corpos como mercadorias, objetos, piadas, estereótipos. Tal questão, apontada por Pearse e Connell (2015), reflete em como o espaço da mulher como gênero feminino, denota pré-conceitos formadores de sua identidade que remetem à inferioridade. Porém, a raça também se mostra outro fator de desigualdade perante essa construção de identidade, o qual a mulher negra é a maior vítima.

### 3.2 A LUTA DO FEMINISMO NEGRO NA SOCIEDADE

Para entendermos melhor a importância do feminismo negro, é preciso resgatar sua trajetória histórica. Angela Davis (2016) em seus estudos, faz um panorama de estudos de raça que traçam a história do negro na escravidão. Para a autora, durante os anos 1970, o debate da mulher na escravidão começou a ganhar vida com autores como Eugene Genovese,



John Blassingame, entre outros. Mesmo assim, essas análises não se aprofundavam nas pesquisas sobre as condições da mulher negra na escravidão. Muito menos haviam pesquisas dedicadas somente a elas. O autor que mais se aproximou de tal feito foi Herbert Gutman (1965), que para Davis, ainda pecou em abordar a multidiversidade dos papéis da mulher no interior da família e da comunidade escrava como um todo. Davis, em seu ponto de vista, defende que a pesquisa histórica das condições reais da mulher na era da escravidão, são para um bem histórico, lições que se podem reunir para entender sobre a atual luta das mulheres negras e de todas as mulheres em busca de sua emancipação.

Com isso, Davis nos aproxima dessa realidade, em como a mulher negra era vista, “não menos do que os homens, como unidades de trabalho lucrativas” (2016, p. 24). A mulher negra era considerada uma anomalia, se comparada com a típica mulher branca dona de casa, mães protetoras e esposas amáveis. Elas eram equiparadas ao homem no trabalho na lavoura, tinham a mesma função, mas eram distintas nos castigos. Como mulheres, as escravas estavam expostas a tipos de vulnerabilidade social que não era imposta ao homem: eram vítimas de abuso sexual, estupro, e outros maus tratos que só eram infligidos a elas. De acordo com Davis,

a postura dos senhores em relação às escravas era regida pela conveniência: quando era lucrativo explorá-las como se fossem homens, eram vistas como desprovidas de gênero; mas quando podiam ser exploradas, punidas e reprimidas de modos cabíveis apenas às mulheres, elas eram reduzidas exclusivamente à sua condição de fêmeas (2016, p. 25).

Para Carla Akotirene (2019), as mulheres negras “evidenciaram destreza corpórea, insubmissão política em defesa do abolicionismo e sufrágio, preocupadas em superar toda e qualquer opressão” (p. 29). Então, para Davis (2016), é importante percorrer esse passado obscuro e entender o motivo dos movimentos feministas negros e do direito das mulheres. Nessa trajetória e retomada histórica já antiescravagista ofereciam parâmetros para provarem seu valor na luta abolicionista como parte combatente da escravidão, que ao mesmo tempo, possibilitou o direito de se envolver nas ações políticas no século XIX. Davis (2016) traz dois nomes principais de mulheres ativas na luta: Sarah e Angeline Grimké, que “estabeleceram o modo mais consistente a relação entre escravidão e opressão das mulheres” (p. 55), ambas formaram uma voz feminina onde apenas os homens tinham vez e, em muitas das vezes de forma inédita, os homens paravam para ouvi-las. Davis reafirma que haviam parcelas de

grupos religiosos os quais ambas tinham que enfrentar afirmando que ambas não podiam estar ocupando um lugar naturalmente disposto ao homem. A partir de tal situação ambas mudaram suas visões em relação a submissão da mulher, se preocupando em questionar a situação de desigualdade de gênero.

Sua prioridade era expor a essência inumana e imoral do sistema escravagista, bem como a responsabilidade específica das mulheres para a sua manutenção. Mas quando os ataques sustentados pela supremacia masculina foram desencadeados contra elas, as irmãs perceberam que, a menos que se defendessem como mulheres — e defendessem também os direitos das mulheres em geral —, seriam excluídas em definitivo da campanha para libertar os escravos (DAVIS, 2016, p. 56).

O que podemos tirar de tal argumento é que a submissão perante o homem, mesmo que implícita, estava presente em todos os meios da vida da mulher negra. Problema esse que precisaria ser combatido e que foi. Angeline e Sarah reagiram e lutaram pelos seus direitos de serem oradoras mulheres integrantes do movimento pela luta do abolicionismo. Davis ainda busca ressaltar que ambas, nunca menosprezaram a importância de uma luta ou de outra: “por terem uma consciência tão profunda da indissociabilidade entre a luta pela libertação negra e luta pela libertação feminina, as irmãs nunca caíram na armadilha ideológica de insistir que um combate era mais importante que o outro” (p. 57).

Djamila Ribeiro (2017) traz em seus estudos sobre local de fala, as palavras de Sojourner Truth, abolicionista afro-americana, escritora e ativista dos direitos das mulheres. A autora resgata a visão de Truth sobre a história da mulher negra e sua falta de visibilidade, em como as histórias de resistência e as produções dessas mulheres são apagadas da história. Ribeiro também aborda os estudos de Lélia Gonzalez (1984) que também debateu sobre a ausência de mulheres negras e indígenas na luta feminista hegemônica, o qual suas histórias se fazem importantes para o processo de redenção de seus direitos: um caminho com “experiências baseadas na escravidão, racismo, colonialismo” (RIBEIRO, 2017, p. 4).

Mesmo que os negros ainda estivessem as margens do oportunismo político, com o ganho do direito do voto, as mulheres negras ainda eram esquecidas. ““Mulher” era o critério, mas nem toda mulher parecia estar qualificada. As mulheres negras, claro, eram praticamente invisíveis no interior da longa campanha pelo sufrágio feminino” (DAVIS, 2016, p. 144). Mediante tal citação, é permitido observar em como o cenário da mulher negra, vista como uma “anomalia” (DAVIS, 2016, p. 24) na era da escravidão, não foi alterada. Susan B. Anthony, no início de sua carreira como líder do movimento pelos direitos das mulheres,

havia apontado o quanto o próprio sexismo era o maior determinante para a opressão da mulher, ultrapassando a classe e a raça. Até na luta pelo sufrágio feminino, as mulheres negras tinham sua visibilidade apagada. Djamila Ribeiro reforça em seus estudos que a mulher negra a muito tempo se fez invisível e que, por isso, é importante ela se definir para que fortaleça a sua identidade e abra espaços de discussões e pensamentos que possam refletir diferentes perspectivas (2017, p. 21), pois, por a mulher negra estar vivendo nessa realidade, ela enxerga a sociedade por um espectro mais complexo, “consegue observar o quanto esse não lugar pode ser doloroso e igualmente atenta também no que pode ser um lugar de potência” (p. 22). Nisso, o feminismo negro construiu um novo espaço para combater e discutir experiências vividas apenas por elas. Se permitiu, então, marcar as diferenças e desigualdades de raça, gênero e classe social as quais não podem — e não devem — ser tratadas como universais.

Ao passo que sua identidade foi sendo moldada por estereótipos negativos, a mulher negra se tornou o *Outro do Outro* — estudos de Grada Kilomba (2012) resgatados nos argumentos de Ribeiro (2016). Porém, para melhor compreensão, é preciso encarar o ponto de vista do *Outro* de Simone Beauvoir (1980), onde a mulher é vista como um objeto, cujo olhar masculino é responsável por colocar a mulher nesse lugar, impedindo-a de ser ela mesma. Já, para Kilomba (2012):

As mulheres negras foram assim postas em vários discursos que deturpam nossa própria realidade: um debate sobre o racismo onde o sujeito é homem negro; um discurso de gênero onde o sujeito é a mulher branca; e um discurso sobre a classe onde “raça” não tem lugar. Nós ocupamos um lugar muito crítico, em teoria. É por causa dessa falta ideológica, argumenta Heidi Safia Mirza (1997) que as mulheres negras habitam um espaço vazio, um espaço que se sobrepõe às margens da “raça” e do gênero, o chamado “terceiro espaço”. Nós habitamos um tipo de vácuo de apagamento e contradição “sustentado pela polarização do mundo em um lado negro e de outro lado, de mulheres.” (MIRZA, 1997: 4). Nós no meio. Este é, é claro, um dilema teórico sério, em que os conceitos de “raça” e gênero se fundem estreitamente em um só. Tais narrativas separativas mantêm a invisibilidade das mulheres negras nos debates acadêmicos e políticos (KILOMBA, 2012 *apud* RIBEIRO, 2017, p. 19.)

Numa sociedade onde ser negro era ruim e ser mulher também, a mulher negra sofria uma “espécie de carência dupla” (RIBEIRO, 2017, p. 19) numa sociedade de supremacia branca a qual não a valorizava por sua raça e por seu gênero, fazendo-as exercerem a função *Outro do Outro* e nunca a si mesma. Djamila ainda ressalta em seus argumentos que se é importante pontuar diferentes realidades as quais homens e mulheres negros são submetidos. Numa hierarquia social, onde o homem negro e a mulher negra estão abaixo do homem

branco e mulher branca. A partir disso, marcar pessoas como universais, não pontuando as evidentes diferenças, não abrange o global. Nisso, aponta-se para o termo interseccional, inaugurado por Kimberlé Crenshaw em 1989, defendido por Carla Akotirene (2019), e apontado por Djamila Ribeiro e por tantas outras pesquisadoras mulheres. A interseccionalidade tira pautas da invisibilidade e fornece um olhar crítico para se fugir de discussões simples e não universais. Para Ribeiro (2017), “seria urgente o deslocamento do pensamento hegemônico e a ressignificação das identidades, sejam de raça, gênero, classe para que se pudesse construir novos lugares de fala com o objetivo de possibilitar voz e visibilidade a sujeitos que foram considerados implícitos dentro dessa normalização hegemônica” (p.22).

Para Akotirene (2019), a interseccionalidade permite entender as diferentes identidades subalternas que são oprimidas pelo constante preconceito e subordinação de gênero, classe e raça. Então, todo o regate histórico da mulher negra desde os tempos da escravidão apresentado por Davis, deveria ser tratado pela interseccionalidade para que se possa contornar o racismo, as opressões, a negação da cultura e, ao mesmo tempo, segmentar as diferentes identidades que compõe as diferentes mulheres negras. Para Akotirene:

recomenda-se, pela interseccionalidade, a articulação das clivagens identitárias, repetidas vezes reposicionadas pelos negros, mulheres, deficientes, para finalmente defender a identidade política contra a matriz de opressão colonialista, que sobrevive graças às engrenagens do racismo cisheteropatriarcal capitalista. Sendo assim, não apenas o racismo precisa ser encarado como um problema das feministas brancas, mas também o capacitismo como problema das feministas negras cada vez que ignoramos as mulheres negras que vivem a condição de marca física ou gerada pelos trânsitos das opressões modernas coloniais: sofrendo o racismo por serem negras, discriminadas por serem deficientes. (2019, p. 45-46).

A interseccionalidade incorpora e defende a consolidação e formação de identidades. Porém, como essa identidade pode ser consolidada em uma realidade onde a mulher negra é definida por estereótipos? Para tal aprofundamento, as ideias de Winnie Bueno (2019) serão analisadas, juntamente com as teorias feministas e a construção da identidade de gênero da mulher negra.

### 3.3 (SUB)REPRESENTAÇÃO E IMAGEM DE CONTROLE: ESTERÉOTIPOS DE GÊNERO E RAÇA.

Apesar da luta feminista, o passado ainda tormenta a realidade de todas as mulheres negras quando falamos dos estereótipos que as permeiam. Para Patricia Hill Collins (2016), o estereótipo ganha um novo nome em seus estudos sobre o feminismo negro apontados nos argumentos de Bueno (2019), chamado de imagens de controle. Essas imagens de controle evidenciam que o período da escravidão cooperou para a criação desses estereótipos. Elas também são uma “representação específica de gênero para pessoas negras que se articula a partir de padrões estabelecidos no interior da cultura ocidental branca eurocêntrica.” (MEDIUM<sup>37</sup>, 2019). A autora busca referências históricas do sistema escravocrata para exemplificar quatro termos: mula, *jezebel*, *mammy* e *black lady*. A mula seria a mulher que trabalha como um animal. *Jezebel* a mulher hipersexualizada, *mammy* a empregada doméstica leal e a *black lady* a que mira em prol de uma carreira em cargos altos. No Brasil, é resgatado o uso da palavra mulata, mulheres retratadas como máquinas sexuais incansáveis, bem como outros termos que existem para desumanizar ou coisificar as mulheres negras.

Desde o tempo da escravidão as mulheres enfrentam modificações nas suas imagens de controle conforme a dinâmica do sistema. Para Bueno,

as imagens de controle são a justificativa ideológica que sustenta a continuidade dos sistemas de dominação racistas e sexistas que buscam manter as mulheres negras em situação de injustiça social. São uma forma potente de atacar a assertividade e a resistência de mulheres negras à sua objetificação enquanto o outro da sociedade. Ao retratar as mulheres negras através de estereótipos que as desumanizam, os grupos dominantes estabelecem uma miríade de justificativas que buscam perpetuar as inequidades sociais e violências que eles impõem às mulheres negras em todo o globo. As imagens de controle fazem parte de uma ideologia generalizada de dominação, que opera a partir de uma lógica autoritária de poder, que nomeia, caracteriza e manipula significados sobre as vidas de mulheres negras que são dissonantes daquilo que elas enunciam sobre si mesmas (2019, p. 73).

A autora resgata outros pontos ao qual a mulher está sujeita às imagens de controle: a animalização, um processo de objetificação usado para justificar opressões históricas sobre o corpo das mulheres. E também a opressão de gênero exercida pelo próprio homem negro em relação a objetificação, “especialmente a partir da naturalização do corpo negro feminino como receptáculo natural da virilidade do homem” (2019, p. 78). No Brasil, se evidenciam estudos das manipulações do homem negro em objetificar a mulher negra e compará-las com

---

<sup>37</sup> BUENO, Winnie. A Lacradora: Como imagens de controle interferem na presença de mulheres negras na esfera pública. Medium, 2019. Disponível em <<https://medium.com/neworder/a-lacradora-como-imagens-de-controle-interferem-na-presen%C3%A7a-de-mulheres-negras-na-esfera-p%C3%BAblica-cb26f5edbb59>> Acesso em 15 de dezembro de 2020.

carros. Enquanto a mulher negra era um carro popular, a mulher branca era um carro de luxo, mostrando que a reprodução dessas imagens acaba por não ser exclusiva dos brancos.

E então nós temos a mídia: maior canal de disseminação de estereótipos e imagens de controle das mulheres negras. Collins exemplifica a figura da *mammy*, que é bastante conhecida: uma narrativa comum em que coloca a *mammy*, uma mulher negra, escravizada, que estava satisfeita com sua condição. Nos Estados Unidos, a imagem da *mammy* foi a primeira representação de mulheres negras na indústria do entretenimento, usando de sua figura como submissa ao seu proprietário ou empregador. Características como a masculinidade são associadas a ela, bem como sua satisfação por sua posição. No Brasil, essa representação é mostrada em Sítio do Pica-Pau Amarelo com a personagem Nastácia, única personagem negra e mostrada em uma situação de submissão e contentamento com seu lugar estabelecido. Bueno (2019) afirma que tal estereótipo foi consolidado em toda a América como “uma forma desabonar o Estado da responsabilidade de reparação social aos descendentes de negros e negras escravizados” (p. 114), onde a relação das mulheres com seus escravizadores gera uma narrativa confortável e que encobre o “tratamento desumano, degradante e humilhante que pessoas brancas destinaram a pessoas negras” (p. 114).

Outro ponto o qual as mulheres negras se inserem no estereótipo é a sua hipersexualidade ou assexualidade. Ambos são pontos extremos e fazem alusões aos termos jezebel e matriarca, citados anteriormente, que fazem alusão ou a mulher negra como máquina sexual, ou a mulher negra infame e agressiva. Essa representação data de um fato histórico que repercutiu com tal estereótipo: a imagem de Vênus Hotentote do século XIX, uma “mulher negra de pele retinta, nádegas grandes e genitália considerada “anormal”, serviu de base às fantasias sexuais dos brancos europeus a respeito das mulheres negras africanas” (BUENO, 2019, p. 117). Suas características físicas fugiam do padrão europeu feminino e criou um fetiche advindo do exotismo. Para Bueno (2019) e Hill Collins (2016), a compreensão das dinâmicas da sexualidade para a mulher negra parte do simples fato de problemas sociais que nascem do gênero. As políticas da sexualidade negra organizam em como as mulheres foram (e são) tratadas com base em estereótipos que influenciam sua atuação na sociedade. Tais argumentos enfatizam a mulher como um Outro e nunca ela mesma e, com isso, compreender a importância das definições de identidades dentro do feminismo negro. Para Bueno (2019), “resistir às definições externas que são mobilizadas para o controle dos nossos comportamentos e corpos, buscando a manutenção dos sistemas de

dominação como hierarquias que nos possibilitam de exercer nossas autonomias, é fundamental para desconstruir a ideia de mulheres negras enquanto o outro na sociedade” (BUENO, 2019, p. 120).

No *cosplay* não é diferente. O controle de imagem reflete quando ela coloca uma roupa curta, reforçando a ideia de hipersexualização de seus corpos, mesmo sem a intenção de tal. Ou até mesmo de estereótipos com sua raça, pois, pela maioria dos personagens midiáticos serem brancos, a *cosplayer* fica vulnerável a comparações sobre seu tom. Ao ser entrevistada para compor a pesquisa da tese, Jaqueline, 25 anos, *cosplayer*, indagou já ter sido alvo de piadas por causa de seu tom de pele não ser igual ao da cantora *vocaloid* Hatsune Miku, alegando ouvir comentários como se ela estivesse “queimada”.

Nas políticas públicas, de acordo com Ribeiro (2017), se ouve comumente que elas devem ser pensadas para o todo. Porém, é difícil abranger as demandas desse todo em situações de vulnerabilidade e invisibilidade social que muitas vezes não são percebidas por esse grupo. A mulher negra, entendendo o seu olhar, pode argumentar para se entender o lugar social que ocupa. Para Ribeiro “o fato de uma pessoa ser negra não significa que ela saberá refletir crítica e filosoficamente sobre as consequências do racismo” (p. 32). A maneira como a mulher negra vem se reafirmando, mostra uma nova imposição acerca de seus estereótipos. O ativismo negro desempenha o papel de desafiar esse controle de imagem e ressignificar sua própria experiência.

A mulher, no ponto de vista de gênero, enfrenta realidades a ela impostas e que mancham sua identidade. Quando segmentada pela raça, essa realidade se torna mais sofrida pelo modo em que a mulher é maltratada duplamente seja por sua raça e gênero, seja pelos estereótipos que a tormenta. Entender sua história, é entender o motivo de sua luta e coletividade. Nisso, a interseccionalidade se propõe a arcar com as diferentes perspectivas de violência, de racismo, de preconceito, de estereótipos. Com isso, no próximo capítulo, será analisado a percepção da desigualdade de gênero e raça no *cosplay* pelo olhar de *cosplayers* que estão inseridas dentro da cena *cosplay*, que vivem essa realidade diariamente e entender o lugar que elas, como mulheres e como negras, ocupam dentro da comunidade.

#### 4. MULHERES NEGRAS NO *COSPLAY*: ANÁLISE METODOLÓGICA

A fim de atingir o objetivo desta pesquisa, que visa estudar os preconceitos de gênero e raça e a objetificação do corpo feminino no *cosplay*, neste capítulo serão analisados relatos de *cosplayers* negras de diferentes regiões do Brasil e evidências de uma breve pesquisa exploratória realizada na rede social *Twitter*, com o intuito de ter uma visão panorâmica da mulher negra dentro da comunidade *cosplayer*. Para tal, foi proposta uma pesquisa de natureza qualitativa em forma de entrevistas semiestruturadas para se compreender as realidades as quais as *cosplayers* negras estão inseridas no meio *cosplay*, como elas percebem a comunidade como um todo e como experienciam os preconceitos de raça e gênero e seus cotidianos.

##### 4.1 METODOLOGIA

A pesquisa qualitativa aqui desenvolvida foi concebida de forma multi-metodológica, ou seja, foram realizadas duas etapas metodológicas complementares para entender o cenário *cosplay* pelo viés feminino negro: uma pesquisa exploratória e uma pesquisa empírica por meio de entrevistas semiestruturadas, afim de se ter uma maior percepção e compreensão da problemática da pesquisa.

A pesquisa exploratória, para Gil (2008), tem como objetivo “proporcionar visão geral, de tipo aproximativo, acerca de determinado fato. Este tipo de pesquisa é realizado especialmente quando o tema é pouco explorado e torna-se difícil sobre ele formular hipóteses precisas e operacionalizáveis” (p. 27). Para a pesquisa exploratória, elucidada no subcapítulo 4.2, foram realizados estudos via a rede social *Twitter*, que abrangeu os períodos de março à novembro de 2020 e que teve como objetivo mapear o preconceito de gênero e raça e a objetificação do corpo vivenciado por mulheres negras *cosplayers* na rede social. Foi usada a barra de pesquisa avançada da rede, onde foi possível pesquisar por palavras chaves como “negra”, “preta”, “nega”, “*cosplayer*”, “*cosplay*” “machismo”, “preconceito” e “racismo” para as referências e determinar o tempo de janeiro de 2019 até novembro de 2020, período escolhido por causa de uma observação pessoal sobre preconceitos na rede *Twitter* contra a raça negra percebido em 2019 e, assim, foi preferível mostrar um panorama recente da comunidade. A preferência foi para o idioma português, mas vários outros casos foram



expostos no idioma inglês e espanhol, os quais evidenciam o preconceito, mas que não fizeram parte do resultado. Ao total, somam-se 47 *tweets*, ou sobre comentários preconceituosos e sexistas, ou sobre a realidade cruel das *cosplayers* nesse meio. Outros resultados, não intencionais, foram coletados mediante meu perfil pessoal voltado para a cultura oriental e que possibilitou encontrar novos casos sem a necessidade do uso de palavras-chave, resultando em 13 *tweets*, incluídos dentro do valor total da pesquisa. Assim, foram traçados alguns comentários de *cosplayers* negras e de consumidores de *cosplay* em geral que falassem sobre o tema e os preconceitos na comunidade. A pesquisa serviu para elucidar o quanto ainda existe preconceitos que cercam a cena *cosplay* e, mesmo que de forma mascarada, persistem na cena.

Já para o momento da pesquisa de campo - que será elucidada no subcapítulo 4.3 – realizamos uma pesquisa feita por meio de entrevistas semiestruturadas<sup>38</sup> com *cosplayers* negras jovens e adultas entre 19 e 30 anos de diferentes regiões do Brasil. Para Gil (2008, p. 109), a entrevista é uma “técnica em que o investigador se apresenta frente ao investigado e lhe formula perguntas, com o objetivo de obtenção dos dados que interessam à investigação”. Como vantagens do método, Gil (2008) aponta que a entrevista é eficiente para obtenção de dados profundos sobre o comportamento humano, oferecendo a possibilidade de se esclarecer perguntas ou adaptá-las de acordo com a conversa. A entrevista semiestruturada, para Boni e Quaresma (2005, p.75), combina

perguntas abertas e fechadas, onde o informante tem a possibilidade de discorrer sobre o tema proposto. O pesquisador deve seguir um conjunto de questões previamente definidas, mas ele o faz em um contexto muito semelhante ao de uma conversa informal. [...] Esse tipo de entrevista é muito utilizado quando se deseja delimitar o volume das informações, obtendo assim um direcionamento maior para o tema, intervindo a fim de que os objetivos sejam alcançados.

Sendo assim, foram escolhidas seis entrevistadas que foram escolhidas ou por indicações, ou por pesquisa na rede social *Instagram*. As entrevistadas foram escolhidas de forma aleatória, tentando abranger diferentes tons de pele de mulheres negras, bem como diferentes corpos com o objetivo de ampliar diferentes perspectivas e pontos de vistas dessas mulheres dentro do cenário *cosplay*. As entrevistas foram realizadas no mês de dezembro, nas

---

<sup>38</sup> O instrumento utilizado na etapa das entrevistas semiestruturadas encontra-se em anexo.

plataformas *Google Meet*<sup>39</sup> e *Discord*<sup>40</sup> devido a diferença de região e a situação pandêmica do país. Todas as entrevistas foram submetidas a termos de participação, onde todas as *cosplayers* concordaram em participar com a utilização de seus nomes e fotos para exemplificação. Cada entrevista teve a duração de em média 30 a 40 minutos, todas foram gravadas e serão apresentadas com fundamentações teóricas a seguir.

## 4.2 PESQUISA EXPLORATÓRIA

A pesquisa exploratória, para Gil (2008), representa um estudo o qual são selecionadas variáveis que seriam capazes de observar os efeitos que uma variável produz no objeto estudado (p. 51). Nisso, a pesquisa exploratória realizada no *Twitter*, serviu para elucidar de forma mais ampla as percepções de como o gênero e a raça se manifestam no meio *cosplay*, tanto de forma negativa e positiva. Para tal resultado, estudou-se apenas a comunidade brasileira, afim de trazer resultados próximos a realidade enfrentada por muitas *cosplayers* do Brasil. Então, com isso, buscou-se uma reflexão que elucida os preconceitos existentes nessa comunidade e que, mesmo de forma mascarada, persistem na cena.

Fazendo alusão à teoria de Young (2006), a comunidade de mulheres negras *cosplayers*, atualmente, encaram os desafios da raça com mais visibilidade. São diferentes mulheres que buscam uma forma de serem ouvidas e representadas na cena *cosplay*, inclusive que buscam apoio diante das dificuldades e que tentam quebrar barreiras impostas por elas mesmas no que tange à construção da sua identidade e sua representação nesse cenário.

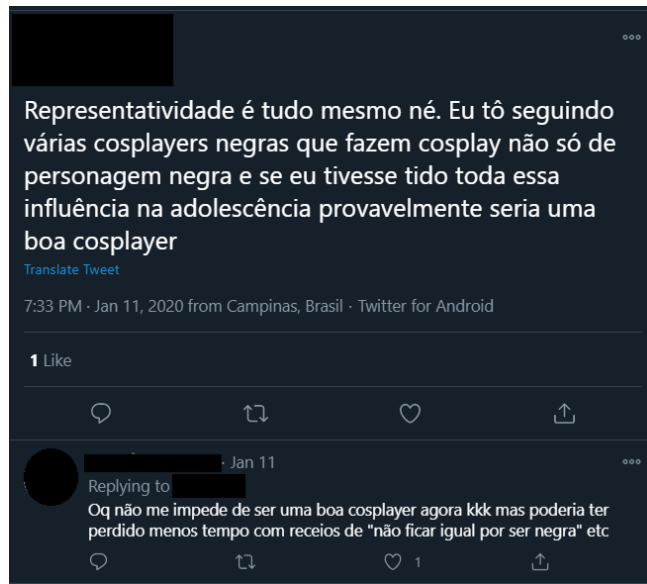
A primeira imagem foi coletada mediante palavras-chave que serviram para auxiliar na busca por esses relatos. A imagem consta de 11 de janeiro de 2020 e foi uma postagem de uma usuária que relata como a falta de influência e representação na comunidade afetou sua tardia construção de uma identidade como *cosplayer*:

---

<sup>39</sup> Serviço de comunicação por vídeo desenvolvido pelo Google. Fonte: Google. Disponível em <<https://apps.google.com/intl/pt-BR/meet/how-it-works/>>

<sup>40</sup> Serviço de comunicação usado para sessões de jogos, podcast, ou troca de mensagens em grupo ou individual. Fonte: Canal Tech, 2020. Disponível em <<https://canaltech.com.br/apps/discord-o-que-e-como-criar-conta/>>

Figura 9 - Captura de tela 1 do resultado da pesquisa



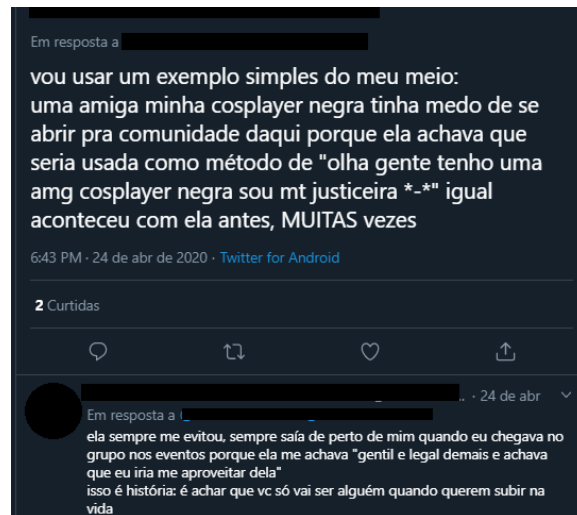
Fonte: Twitter

Esse resultado elucidava bem em como a falta de representatividade de um grupo afeta na construção da identidade da mulher negra *cosplayer*. Dada a representação de grupos, Young (2006) argumenta:

A representação é necessária porque a rede da vida social moderna frequentemente vincula a ação de pessoas e instituições num determinado local a processos que se dão em muitos outros locais e instituições. Nenhuma pessoa pode estar presente em todos os organismos deliberativos cujas decisões afetam sua vida, pois eles são numerosos e muito dispersos. Ainda que as expectativas de um cidadão sejam frequentemente desapontadas, ele espera que outros pensem em situações como a dele e as representem nos respectivos fóruns de discussão (p. 144).

O próximo resultado consta de 24 de abril de 2020 e também foi encontrado por meio das palavras-chave selecionadas. Nele, é importante pontuar que o relato é a partir da visão de terceiros, mostrando que essa realidade é observada por outros membros da comunidade.

Figura 10 - Captura de tela 2 do resultado da pesquisa



Fonte: Twitter

Aqui mostra a concepção que a *cosplayer* percebe sua presença em uma segmentação da comunidade que não a representa. Porém, como não é a visão dela, e sim de terceiros, podemos classificar como uma questão de “perspectiva” na representação política, defendida por Young (2006):

Conforme suas posições sociais, as pessoas estão sintonizadas com determinados tipos de significados e relacionamentos sociais, com os quais outras pessoas estão menos sintonizadas. Eventualmente estas últimas não estão posicionadas sequer de forma a ter consciência deles. A partir das suas posições sociais as pessoas têm compreensões diferenciadas dos eventos sociais e de suas consequências. Uma vez que suas posições sociais derivam parcialmente das construções que outras pessoas fazem delas, assim como das construções que elas fazem de outras pessoas em diferentes posições, pessoas diferentemente posicionadas podem interpretar de modos diferentes o significado de ações, eventos, regras e estruturas. Assim, as posições sociais estruturais produzem experiências particulares, relativas ao posicionamento, e compreensões específicas dos processos sociais e de suas consequências. Cada grupo diferentemente posicionado tem uma experiência ou um ponto de vista particular acerca dos processos sociais precisamente porque cada qual faz parte desses processos e contribui para produzir suas configurações. É especialmente quando estão situadas em diferentes lados das relações de desigualdade estrutural que as pessoas entendem essas relações e suas consequências de modos diferentes (p. 162).

Ou seja, a percepção pela vista de terceiros, não se faz ausente. Ela, em alguns casos como este, é percebida por pessoas próximas das mulheres negras aqui colocadas em

evidência. É de fato sabido que por maior envolvimento, tal diferença de tratamento molda como a mulher negra age dentro da comunidade e em como isso afeta seu círculo social.

As imagens a seguir representam um *post* publicado na rede social e que teve grande repercussão pela quantidade de comentários ofensivos, sexistas e racistas. Logo abaixo, são mostradas as respostas à essa imagem.

Figura 11 – Captura de tela 3 resultado da pesquisa exploratória<sup>41</sup>



Fonte: Twitter

A imagem acima foi coletada diretamente da linha do tempo do *Twitter*, sem necessidade de busca por palavras-chave. A postagem ocorreu dia 21 de maio de 2020 e sua repercussão foi extensa, com um total de 1,1 mil curtidas, 288 *tweets*<sup>42</sup> com comentário<sup>43</sup>, 94 *retweets*<sup>44</sup> e 155 respostas (*mentions*). As opiniões foram diversas, desde comentários de ódio

<sup>41</sup> Na foto: "Ninguém. Absolutamente ninguém. Cosplayers na América Latina" (tradução livre).

<sup>42</sup> *Tweet* uma mensagem publicada no *Twitter* que contém texto, fotos, um GIF e/ou um vídeo. Fonte: Centro de ajuda do *Twitter*. Disponível em: <<https://help.twitter.com/pt/using-twitter/types-of-tweets>> Acesso dia 8 de dezembro.

<sup>43</sup> *Tweet* com comentário é quando você responde ao *Tweet* de outra pessoa com a imagem original. Fonte: Centro de ajuda do *Twitter*.

<sup>44</sup> *Tweets* que foram *retweetados* por outros usuários. Fonte: Centro de ajuda do *Twitter*.

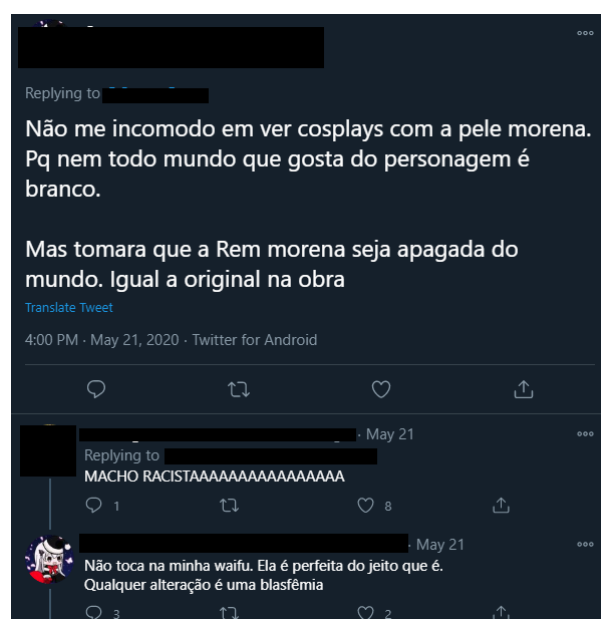
à comentários de apoio, porém, alguns desses mascarados de forma preconceituosa. Abaixo algumas das repostas a essa postagem:

Figura 12 – Captura de tela 4 resultado da pesquisa exploratória<sup>45</sup>



Fonte: Twitter

Figura 13 – Captura de tela 5 resultado da pesquisa exploratória<sup>46</sup>



Fonte: Twitter

<sup>45</sup> A personagem Rem, a qual se refere, seria a primeira personagem de cabelo azul do anime *Fate/Zero*.

<sup>46</sup> O termo “waifu” usado na publicação se refere ao termo em inglês “wife” que significa esposa. É um termo usado na comunidade para se referir às personagens favoritas, chegando a sentir atração física e emocional. Na mesma lógica, o termo “husbando”, do inglês “husband” (marido), se refere aos personagens masculinos favoritos dos desenhos.

Neste exemplo, é observado que umas das repostas a esse *tweet* foi mencionando a abordagem racista da publicação, porém o mesmo se mostra inalterado em relação a acusação, alegando que “qualquer alteração é uma blasfêmia”.

Aqui podemos citar Camargo e Rabenhorst (2013), em como elas dissertam sobre a representação estética e da imagem criadas para representar as mulheres, no qual fazem alusão às ideias de Berger (1987) no que tange a imagens que constroem o que é feminino e o que não é, “ensinam como deve (ou não) parecer e agir uma mulher, com vistas a um olhar masculino, mas também em relação ao olhar das outras mulheres. Ser feminina, antes de tudo, é aparecer como espetáculo (*speculum*, espelho) às vistas dos homens e das demais mulheres” (p. 993). E então se questionam: existe o “ser” feminino antes de sua representação? E aqui podemos retomar a ideia da representação da mulher pelos animês, o que se espera com que elas pareçam, ou ajam. As autoras ainda defendem a ideia de Wittig (2007) que “mais que um dado imediato, “mulher”, da mesma forma que “raça”, é “marca” criada pela estrutura social. Em outros termos, é uma “formação imaginária”, mítica, que faz com que determinados traços físicos sejam socialmente percebidos e interpretados como designados “à mulher”” (*apud* CAMARGO; RABENHORST, 2013, p. 993-994).

Figura 14 - Captura de tela 6 resultado da pesquisa exploratória



Fonte: Twitter

Observa-se também o uso de outros termos para se remeter ao tom de pele negro, como “mestiça” ou “moreninha”, mostrando o processo de “diminuição da identidade negra” (RIBEIRO, 2017, p. 11).

Figura 15 - Captura de tela 7 resultado da pesquisa exploratória



Fonte: Twitter

Figura 16 - Captura de tela 8 resultado da pesquisa exploratória



Fonte: Twitter

Os tweets acima foram respostas, algumas aconteceram dia 21 de maio e outras no dia 22 ou 23 do mesmo mês. Porém, nos mostra em como a cor da pele negra influencia para o nível de sensualidade da personagem, ou para “estragar” ela. É possível pontuar que o sexismo e o racismo andam juntos e, “atuando juntos, perpetuam uma iconografia de representação da negra que imprime na consciência cultural coletiva a ideia de que ela está neste planeta principalmente para servir aos outros” (hooks, 1991, p. 468).



A seguir, foram investigados alguns dos *tweets* com comentários e apenas um será pontuado por causa de sua grande repercussão, dessa vez fazendo críticas ao preconceito exposto.

Figura 17 - Captura de tela 9 resultado da pesquisa exploratória



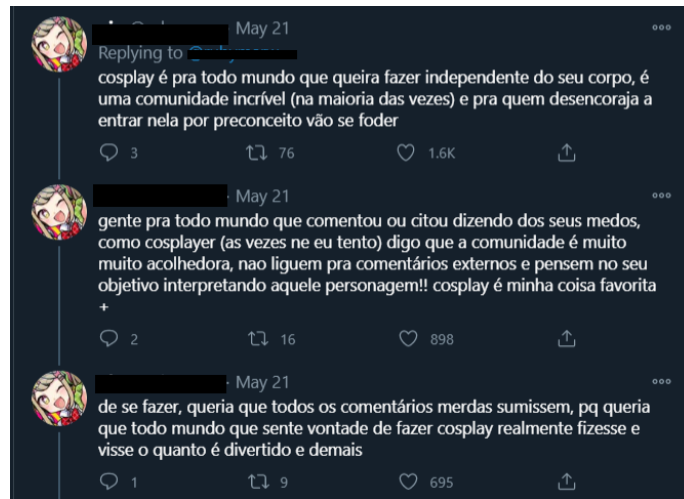
Fonte: Twitter

Nesse exemplo já é observado a revolta ao tipo de publicação original. É comum no *Twitter* os usuários criarem contas para seu nicho — pode-se classificar como *fan account*<sup>47</sup>— em específico, usando fotos de perfis e nomes de usuário condizentes com a comunidade em questão, neste caso, não se sabe afirmar o gênero e raça do(a) usuário(a) da conta, — a mesma refere-se no feminino. Porém, observamos o tamanho da repercussão com 18,2 mil curtidas, 149 *tweets* com resposta e 3,7 mil *retweets*. As repostas para esse comentário incorporaram muitos *cosplayers* de diferentes gêneros que se identificaram com o preconceito sofrido na comunidade e que trouxeram suas visões sobre o tema. Foram incluídos vários comentários de apoio, assim como também de ódio às pessoas que cometeram o preconceito. A própria usuária complementou sua ideia por meio de *tweets* de apoio aos praticantes.

---

<sup>47</sup> *Fan account*, com a tradução livre de conta de fã, é uma conta criada dedicada a seu ídolo ou comunidade que é fã, nesse caso, a comunidade dos animes.

Figura 18 - Captura de tela 10 resultado da pesquisa



Fonte: Twitter

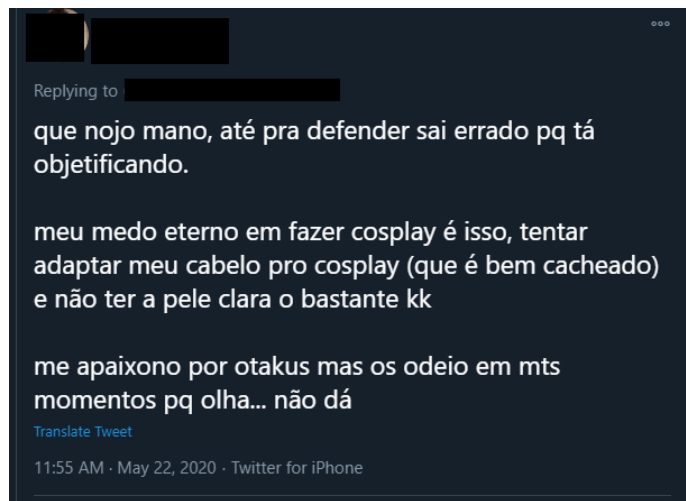
Observa-se também o elevado números de curtidas para os *tweets* publicados e à tentativa da usuária em continuar encorajando os *cosplayers*. No mês de dezembro, nos dias 4 a 6, aconteceu o evento CCXP 2020<sup>48</sup> de modo online, onde foi possível me inserir dentro da comunidade *cosplayer*. Ao citar sobre esta pesquisa, muitos dos espectadores se identificaram com a causa e trouxeram repostas positivas sobre o apoio às *cosplayers* que não se sentem representadas. Foram também colocados em debate as melhores e piores experiências em eventos, as quais as repostas foram tanto positivas quanto negativas. Além disso, foi ressaltado na própria transmissão ao vivo a valorização das diferenças no meio *cosplay*, incluindo a conscientização da campanha do evento “*cosplay* não é consentimento”, defendida pelo apresentador do concurso, e que é adotado por toda a comunidade *cosplayer*. Outro ponto a ser destacado é em como ela enfatiza que “a comunidade é acolhedora”, uma visão que diferencia para cada *cosplayer* e que é apontada na pesquisa de campo na entrevista com as *cosplayers*.

Abaixo, as respostas para a publicação da Figura 17:

---

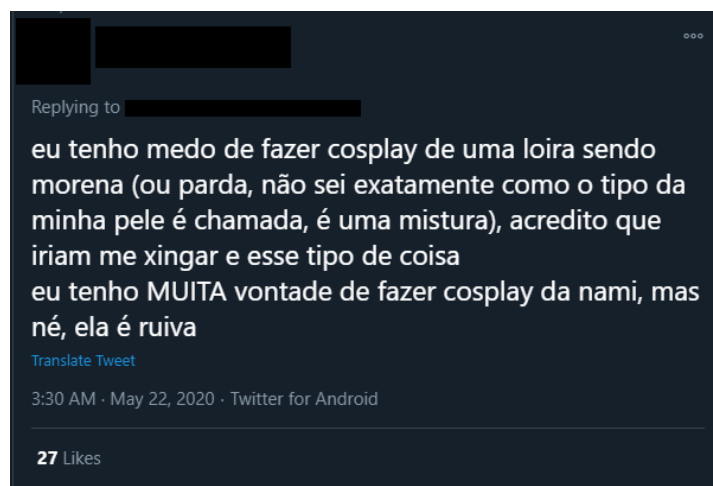
<sup>48</sup> O Comic Com Experience São Paulo (CCXP) ocorreu de forma online com ingressos gratuitos e pagos, o qual participei como espectadora do concurso do cosplay da Arena Cosplay.

Figura 19 - Captura de tela 11 resultado da pesquisa



Fonte: Twitter

Figura 20 - Captura de tela 13 resultado da pesquisa

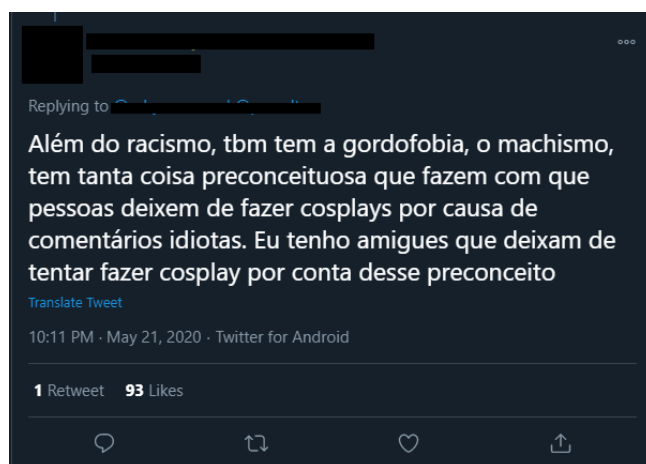


Fonte: Twitter

Neste exemplo é válido apontar a dúvida que a usuária tem em relação ao próprio tom de pele, sendo assim, importante abordarmos o conceito de colorismo, apresentado por Alice Walker em sua obra *“If the Present Looks Like the Past, What Does the Future Look Like?”* de 1984, que afirma que a raça negra possui diferentes tonalidades de pele e que tais tonalidades, são parte da identidade negra. Isso também nos ajuda a entender os termos usados para a diminuição da identidade negra com termos diversos, como “morena” ou “parda”. Sousa (2018) enfatiza:

A morena é a figura negra que, devido à pacífica miscigenação do nosso país, se parece mais com a figura dominante tanto estética quanto intelectualmente. Ela é o resultado de uma tentativa de embranquecimento fracassada que persiste em carregar seus traços, herança e sua origem através de sua própria existência (SOUSA, 2018)<sup>49</sup>.

Figura 21 - Captura de tela 14 resultado da pesquisa



Fonte: Twitter

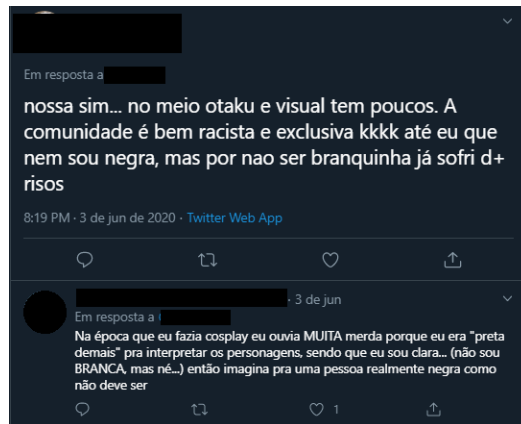
Os *tweets* acima remetem ao quão idêntico se espera ficar ao realizar *cosplay* e a aceitação dessa comunidade em relação a aparência física, raça e gênero, ou seja, as consequências da representação estética. Camargo e Rabenhorst (2013) defendem que “quando as mulheres olham as imagens que delas são produzidas (outrora na pintura, hoje principalmente na publicidade e no cinema) elas não olham a si próprias, mas para um protótipo feminino construído por homens” (p. 993). Quando se faz referência não só ao tom de pele, mas também ao cabelo e padrão estético, de ser necessário adaptá-lo para a caracterização do personagem, ou de ter medo de ser aceita, podemos refletir em como a identidade dessa pessoa se fragiliza com o que ela consome das representações à sua volta. Woodward (2007) cita que “as mudanças e transformações globais nas estruturas políticas e econômicas no mundo contemporâneo colocam em relevo questões de identidade e as lutas pela afirmação e manutenção das identidades nacionais e éticas” (p. 25).

Outros casos isolados foram relatados por meio das palavras-chave:

---

<sup>49</sup> SOUSA, Letícia Castor Moura de. Sobre colorismo, privilégios e identidade racial. Portal Geledés, 2018. Disponível em < <https://www.geledes.org.br/sobre-colorismo-privilegios-e-identidade-racial/> > Acesso em dezembro de 2020.

Figura 22 - Captura de tela 15 resultado da pesquisa



Fonte: Twitter

Figura 23 - Captura de tela 16 resultado da pesquisa



Fonte: Twitter

O último caso a ser citado como exemplo ocorreu na rede social Facebook, mas foi exposto no *Twitter* no ano de 2019 e foi achado mediante as palavras-chave “*cosplayer*” e “*racismo*”:

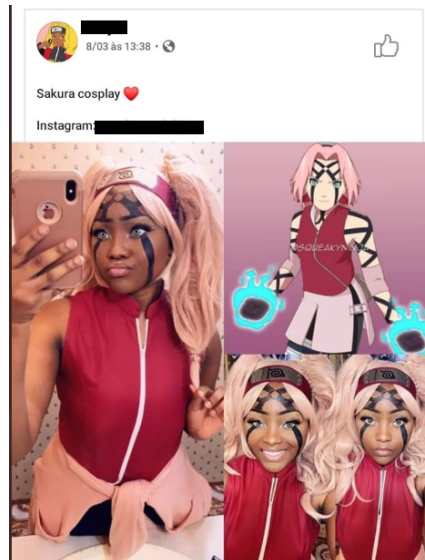
Figura 24 - Captura de tela 17 resultado da pesquisa



Fonte: Twitter

Abaixo, as imagens fornecidas pelo usuário da rede as quais se remetem a *cosplayer* da personagem Sakura do animê Naruto<sup>50</sup>— inclusive, é válido ressaltar que a própria personagem do animê é motivo de discussão na comunidade *otaku* por ser considerada por muitos “fraca” e “inútil” apesar de seu grande destaque como heroína.

Figura 25 - Imagem anexada a Captura de tela 17



Fonte: Twitter

---

<sup>50</sup> Obra de Masashi Kishimoto criada em 1999.

Figura 26 - Imagens anexada a Captura de tela 17<sup>51</sup>



Fonte: Twitter

É notável, além das piadas mascaradas, o amplo número de reações com risadas. O preconceito aqui exemplificado serve para mostrar uma pequena parte da gama de dificuldades que as *cosplayers* negras enfrentam.

Em suma, essa pesquisa exploratória serviu para elucidar como se permeia a representação da mulher negra no *cosplay*, como sua identidade é construída e, ao mesmo tempo frágil, em cima de tantos desafios que a cercam. É necessário pontuar que existem na sociedade contemporânea, inúmeras posições que podemos ocupar. E nossas identidades, de acordo com Woodward (2007), mesmo que por mais difíceis de se separar, são a forma como representamos nós mesmos — como mulheres, negras, lésbicas, pansexuais, transsexuais, bissexuais, não binárias, demissexuais, gordas, magras, altas, baixas. Como indivíduos,

os sistemas sociais e simbólicos produzem as estruturas classificatórias que dão um certo sentido a uma certa ordem à vida social e as distinções fundamentais (...) que estão no centro dos sistemas de significação da cultura. Entretanto, esses sistemas

---

<sup>51</sup> *Sasuke* é um dos personagens principais do anime *Naruto*, que utiliza uma técnica de raios chamada *Chidori*. Na trama, *Sakura* e *Sasuke* fazem parte do mesmo time.

classificatórios não podem explicar, sozinhos, o grau de investimento pessoal que os indivíduos têm nas identidades que assumem (p. 44).

Posteriormente, relatos de *cosplayers* que atuam na comunidade servirão para pontuar como elas percebem esse preconceito, como elas lidam e como é para elas estar inserida na comunidade diante desse preconceito.

#### 4.3 DESAFIOS DA MULHER NEGRA: RELATOS DE *COSPLAYERS*

Para evidenciar fatos apresentados na pesquisa sobre problemática de raça e gênero no *cosplay*, foram selecionadas seis *cosplayers* para atingir o objetivo de entender e evidenciar como é percebido o preconceito dentro da comunidade.

As entrevistadas foram selecionadas por indicação, sendo assim, abrangendo ao método bola de neve, que para Baldin e Munhoz (2011), “é uma forma de amostra não probabilística utilizada em pesquisas sociais onde os participantes iniciais de um estudo indicam novos participantes que, por sua vez, indicam novos participantes e assim sucessivamente, até que seja alcançado o objetivo proposto [...]” (p. 332). As *cosplayers* também foram selecionadas por meio do perfil na rede *Instagram*, onde, por meio de marcações e seguidores, foi possível abrir uma vasta gama de perfis de outras *cosplayers* negras. Sendo assim, foi possível diversificar em questão de tom de pele, incluindo dos tons mais claros aos mais escuros, bem como diferentes padrões de corpos, dos magros aos gordos. O estilo do *cosplay* também foi levado em conta, desde *cosplays* mais sensuais a *cosplays* mais fofos, passando por aquelas que se identificam mais com *cosplays* de personagens masculinos.

As entrevistas semiestruturada foram realizadas com: Fernanda, 29 anos de Porto Alegre, Rio Grande do Sul; Nina, 30 anos, de São Paulo capital; Ediana, 24 anos de Canoas, Rio Grande do Sul; Jaqueline, 25 anos, de Alagoas, Maceió; e Thaís, 19 anos, de Rio de Janeiro capital e Camila, 28 anos, do Distrito Federal, Goiás.

Suas profissões também variam: professoras, designer de bolsa, enfermeira, moda e costura e influenciadora.



Já para o instrumento utilizado nas entrevistas semiestruturadas, foram pensadas em quatro divisões para guiar as perguntas: a prática *cosplay*, frequência e experiência em eventos, divulgação e experiência em mídias sociais e questões gerais de raça e gênero. As perguntas e estrutura do instrumento foram pensadas visando abordar uma ampla gama de locais e canais de comunicação ao qual as *cosplayers* se inserem, consomem conteúdo e divulgam seus trabalhos. Sendo assim, a entrevista contou com um total de 36 perguntas, com uma média de 30 a 40 minutos para cada resposta do questionário como um todo.

A primeira entrevistada foi a Camila. A mesma se dispôs já de prontidão a participar da entrevista por já participar de grupos coletivos de *cosplayers* negros e negras, para que possa ocorrer essa união, ela mesma citou então o grupo Cospositivismo e Reino Cosposí que trabalham com a representação, debates e interações amigáveis entre os *cosplayers* brasileiros. Quando questionada como conheceu o *cosplay*, a mesma relata ter conhecido na época do colégio, aos 14 anos, quando teve a oportunidade de se unir a um grupo de *cosplayers*. No entanto, devido a alguns desentendimentos, eles se separaram. As outras entrevistadas também relataram ter conhecido o *cosplay* na época do colégio, por meio de amigos, ou até por meio de parentes como o caso de Jaqueline, que conheceu o *cosplay* por influência da primeira vez em que frequentou eventos de animê com conhecidos de sua família e como Thaís, que conheceu por influência de seu namorado. Na mesma linha temporal, quando perguntadas sobre o tempo de prática, muitas relataram ter mais de 10 anos, como Jaqueline e Nina, outras possuem menos tempo, mas todas estão com mais de 2 anos de prática. E a inspiração para os *cosplays* também variam bastante para cada uma delas.

Para introduzir sobre algumas questões sobre a vestimenta, foram introduzidas questões sobre a restrição de uso de fantasias que elas impunham nelas mesmas ao realizar o *cosplay*: roupa justa, roupa curta, entre outras. Algumas dizem não se importar com o comprimento da roupa, afirmando não ser um empecilho para o *cosplay*. Outras preferem não optar por roupas muito coladas, como é o caso de Ediana (24 anos) que afirma: “eu não gosto de roupa que marque meu corpo. É uma coisa minha, assim, porque eu sempre fui gordinha, então eu me sinto meio mal, sabe, de roupa muito colada”. A fala de Ediana nos resgata as imposições estéticas que recaem sobre a formação da identidade e, até mesmo, a insegurança da cosplayer em personificar personagens com roupas “coladas”, permitindo refletir sobre a representação estética que se espera de uma cosplayer: o corpo magro. Tal reflexão apontada

por Camargo e Rabenhorst (2013, p. 989), nos permitem confirmar que essa representação midiática imposta sobre as cosplayers, significa também uma dificuldade em aceitar novos modelos de padrão, impondo limites sobre ela mesma sobre a maneira de se vestir. Já para Thaís, a preferência é por *cosplays* de roupa curta, por causa do clima quente de sua cidade influenciar diretamente na sua escolha. Nina enfatiza que fazer o *cosplay*, independentemente do tamanho da roupa, ajuda ela a entrar no “lúdico”.

Eu sou bem tranquila quanto a isso, eu acho que a roupa é uma coisa que te ajuda entrar no lúdico, então, assim, eu nunca tive problemas de usar, ou uma roupa muito curta, ou uma roupa pesada, ou que fosse quente. Atualmente eu tenho preferência em fazer *cosplays* de personagens masculinos, eu me identifico muito. Eu gosto muito de me mudar 100% de olhar no espelho e ver outra pessoa, e aí eu consigo isso mais próximo com algumas personagens masculinos, mas em geral, se eu gosto do personagem, seja *cosplay* feminino, masculino, se tem uma roupa curta, se tem uma roupa pesada... Se eu amo o personagem, eu vou fazer *cosplay* dele, então eu não me importo muito, não tenho nenhuma restrição. Minha única restrição é gostar do personagem. (Nina, 30 anos)

Um ponto a se destacar é que, quando questionadas sobre o estilo de *cosplay*, Nina enfatiza ter mais aproximação com personagens masculinos por muda-la completamente, reforçando uma identidade fluída (WOODWARD, 2007, p. 36) a qual se molda e produz novas noções devido ao consumo de significados culturais e midiáticos, que pode se resumir a um resgate da representação estética associada ao *cross-dressing*, como reforça Pereira (2017, p. 33). Já para Jaqueline, na pergunta “gênero importa na escolha do *cosplay*?”, a mesma ressalta que sempre gostou mais de fazer *cosplay* de personagens mulheres, por ser uma e por também gostar de mulheres. Ou seja, ambas são mulheres e ambas se identificam de formas totalmente diversas com aquilo que elas consomem no meio e em relação às mídias.

Já para a inspiração dos trajés, a maioria afirmou escolher de personagens de animês. Thaís afirma fazer *cosplay* mais de jogos, sendo o jogo *League of Legends*<sup>52</sup> sua maior influência nas vestimentas. Outras afirmam explorar outros universos, como Jaqueline que afirma: “eu não sou muito de jogar, mas eu tenho começado a jogar mais então tenho mais contato com jogos agora, né? Mas é maioria de animê mesmo”. Até mesmo Nina, que afirma sempre estar diversificando seus *cosplays*:

Confesso que já tive muitas fases, porque eu estou vendo mais animês, ou estou lendo mais mangá, ou lendo mais livros, jogando *games*, então acaba que tem uma misturada. Eu já fiz *cosplay* de praticamente todos os povos, então depende da

---

<sup>52</sup> Jogo eletrônico gratuito *multiplayer* da empresa Riot Games, lançado em 2009.

época, se *tô* jogando mais vídeo game, é bem provável que esses *cosplays* vão ser originados de algum jogo [...] (Nina, 30 anos).

Outros aspectos no estilo do *cosplay* são levados em conta: a moda Lolita<sup>53</sup>, Hime Gyarū<sup>54</sup>, ou a interpretação da estética *kawaii*, citada por Nina e por Ediana. Os termos não são classificados como *cosplay*, mas sim como parte da moda japonesa. Ambas afirmam misturar seus estilos, ora fazendo *cosplay*, ora se inspirando na moda japonesa. Porém, todas afirmam que já fizeram algum *cosplay* próprio, algumas são suas próprias cosmakers, como Jaqueline e Ediana que aprenderam a costurar para produzir seus trajés. Thaís, afirma arriscar na costura pois isso ajuda a economizar nos gastos, já Camila prefere comprar, mas também produz acessórios de nível mais fácil. Já Fernanda afirma ter uma costureira que prepara suas roupas e fantasias e, quando o nível do acessório é fácil, também opta por fazer ela própria.

Então, no seguimento do questionário, as entrevistadas se depararam com o questionamento em relação aos seus *cosplays*. Foi colocado em dúvida se elas preferiam adaptar o *cosplay* às suas características, ou seguir o personagem à risca. No ato da entrevista, foram citados exemplos, como cor do olho, cor do cabelo, mudança em roupas e acessórios. Para Fernanda:

Quando eu fiz meu primeiro *cosplay* de Naruto, eu fiz a Karin Uzumaki, ela apareceu no mangá de Naruto no começo de 2008/2009, ela apareceu assim, na primeira página no mangá, dizendo q ia aparecer um personagem novo, e eu "Meu deus, eu vou fazer ela", porque eu queria muito fazer um *cosplay* de Naruto e não tinha nenhuma personagem que se adequava a mim, para eu fazer. E como eu vi ela no mangá preto e branco, eu imaginei que o cabelo dela seria preto, com os olhos pretos, a blusa clara, e o shortinho escuro com as meias 7/8, e eu "meu deus, é essa personagem q eu vou fazer, porque eu tenho tudo isso: eu tenho cabelo preto, eu tenho olho escuro, eu tenho esse short, essa blusa", fiz ela, p mim eu adaptei ela do meu jeito, [do jeito] que eu vi ela no mangá, para mim era igual a mim. Quando ela saiu colorida no mangá, eu vi que tava tudo errado, e eu "meu deus, eu não posso continuar assim, eu preciso fazer o personagem fiel ao jeito q ela é na história", então eu prefiro seguir à risca a roupa do personagem, cabelo, olho, características, tudo! (29 anos)

---

<sup>53</sup> “O termo Lolita, surge do termo em japonês *Lorikon* e que refere-se aos homens de meia idade que tem obsessão sexual por meninhas [...] Lolita, como subcultura, surgiu no Japão na década de 1980 e tornou-se conhecida nas décadas posteriores até se tornar um dos elementos da cultura pop nacional. Lolita é também conhecida como fashion (moda), que existe desde 1970. [...] As Lolitas vestem-se como bonequinhas, com saias ou vestidos volumosos pregueados, com babados, estampas de flores, frutas, doces e bichinhos. Usam sapatos baixos, bolsas pequenas e femininas [...] Os estilos dos cabelos são retos (estilo princesa) ou enrolados, com uma franja reta [...]” (OKANO, Michiko, p. 195-196).

<sup>54</sup> O estilo é uma variação do estilo Lolita e pode ser usado como *hime-loli*, já que *hime* do japonês significa princesa. O estilo *Hime-loli* ou *Hime Gyarū*, usado pela entrevistada, são do aspecto *kawaii*, um subestilo com predomínio das cores pastel de tons de rosa ou azul e que se espelha na imagem de uma princesa, geralmente marcada com o uso de tiaras, lembrando mais a era Vitoriana. (OKANO, Michiko, p.196-197).

Figura 27 – Cosplayer Fernanda de River do jogo *League of Legends*



Fonte: Instagram (2020)

Já para Thaís, Jaqueline, Camila e Ediana, as mesmas preferem sempre adaptar o *cosplay* às suas características, sem fugir muito do personagem real. Para Nina, adaptar acaba sendo sempre necessário em relação ao tom da pele:

Eu acho que varia muito do personagem essa questão de seguir à risca entrando na questão racial. Eu sendo uma mulher negra, então, às vezes é muito difícil seguir à risca um *cosplay* de personagem de um homem branco por exemplo. Eu gosto de dar atenção aos mínimos detalhes, mas eu também coloco um pouco da minha característica, coloco um pouco da minha essência, então acho que é isso que dá a diferença de um *cosplay* para o outro. É isso que faz aquela pessoa olhar e falar “nossa como ficou legal, ficou diferente, mas ficou legal”, então quando o personagem tem uma liberdade, eu gosto de colocar um pouco da minha essência nele sim. (Nina, 30 anos)

Logo após, a entrevista seguiu com perguntas direcionadas ao meio *cosplay* em eventos e convenções. Todas as entrevistadas disseram frequentar eventos como *cosplayers* antes da pandemia em 2020, algumas mais frequente que outras. Muitas frequentam os eventos desde o momento em que começaram a prática, como Nina, que participa desde os 13 anos, ou Fernanda que frequenta desde 2006 por influência de amigos e que fez questão de ressaltar: “eu sempre vou em evento de *cosplay*, eu posso até não ter um *cosplay*, mas eu vou inventar alguma coisa na minha cabeça e eu vou ir, por que eu não consigo ir sem nada” (29 anos). Quando questionada a motivação para ir em eventos, a maioria focou na recepção do público: o *cosplayer* acaba se tornando centro das atenções. Camila ainda acrescenta outro

motivo: “divulgar o meu trabalho”. Jaqueline ressaltou que era gratificante estar no mesmo local com pessoas com o mesmo gosto que o seu: “em um evento de cultura *pop*, todo mundo tá ali porque gosta de desenho japonês. [...] Então você se conectava melhor com as pessoas que gostavam daquilo que nem você, essa era a minha motivação principal”. Porém, ela relata vir de uma fase a qual sofria *bullying* como *cosplayer* local e que ir em eventos como *cosplayer*, acabava por ser desconfortável. Ela afirma frequentar eventos há 12 anos e, por causa desse desconforto, parou de ir totalmente no início de 2018. Quando perguntada se podia relatar uma experiência sobre o motivo do desconforto, Jaqueline apontou os comentários racistas que sofreu:

Eu tenho uma em qual eu comecei a me apresentar em concurso *cosplay*, quando eu comecei no caso. Eu tinha planejado uma apresentação de Hatsune Miku e nessa apresentação, eu tava com um vestido, daí eu tirava o vestido e por baixo tava com a roupa de Hatsune Miku. No clipe ela usava as duas né, então usei as duas. Só que daí, quando cheguei no evento com o vestido, as pessoas meio que se afastavam de mim, não tiravam foto comigo e em certos momentos do evento eu comecei a ouvir certos tipos de comentário de que “a miku ta diferente né” “a miku ta meio queimada né” e isso me ficou, entendeu. (Jaqueline, 25 anos)

Figura 28 - *Cosplayer* Jaqueline de personagem Sakura do anime Naruto



Fonte: Instagram (2020)

Para Thaís, a experiência não foi diferente. Ela afirma sempre frequentar eventos de animê, chegando a ir em dois a cada mês. Contudo, atualmente diz estar desmotivada com o tratamento que as *cosplayers* em geral acabam recebendo nos eventos e isso, para ela, é desmotivador. A mesma afirma sofrer o mesmo tipo de preconceito que Jaqueline relatou: usando um *cosplay* de Hatsune Miku, ouviu comentários como “a Hatsune Miku preta”, ou “a miku tá queimada do sol”.

Figura 29 – Cosplayers Jaqueline e Thaís entrevistadas de Hatsune Miku<sup>55</sup>



Fonte: Instagram (2020)

O racismo e o desconforto são os principais tópicos apontados por todas. Mesmo que de forma não direta, todas já sofreram ou viram amigas e conhecidas passarem por alguma situação parecida, bem como o assédio. Para algumas, outros empecilhos prejudicam e desestimulam a participação das *cosplayers* em eventos: o preço dos ingressos, tratamento pela equipe, as estruturas para os *cosplayers* guardarem seus pertences e o assédio sofrido nesses espaços. Fernanda aponta que hoje em dia não se tem mais estímulo para a participação das *cosplayers*, que, para ela, seus amigos eram sua maior diversão nesses eventos, mas as circunstâncias a fizeram diminuir sua participação. Quando questionada sobre racismo, Fernanda afirma já ter sofrido também por causa da cor da pele ser diferente da personagem midiática representada:

Obvio que sim, inclusive quando teve uma outra menina que fez o *cosplay* da Karin, existia antigamente aquela rixa, que uma pessoa não podia fazer o mesmo

---

<sup>55</sup> Um *software* de *voicebank* para *Vocaloid* — *software* de sintetização de voz, que permite “cantar” digitando letras e melodias. Fonte: Wiki Fandom Hatsune Miku. Disponível em <[https://vocaloid.fandom.com/pt/wiki/Hatsune\\_Miku](https://vocaloid.fandom.com/pt/wiki/Hatsune_Miku)> Acesso em dezembro de 2020.

personagem que tu, a gente ficava com aquela cara feia, olhava para as pessoas com cara feia, mas na época que essa menina fez o *cosplay*, ela era, não, ela é branca, bonitinha de rosto, corpo, ela era uma menina bonita, e ela fez a mesma personagem que eu, então, esteticamente, ela era muito mais parecida com a Karin do que eu, que sou negra, que não tenho nenhuma semelhança física com a personagem como ela tinha. Então sim, eu sofria até dentro do próprio Konoha [grupo de *cosplay* de Naruto que a entrevistada participava], as pessoas queriam chamar ela para "colocar ela no meu lugar", mas tinha espaço para todo mundo, porque tinha uns 4-5 Naruto, mas diziam que o *cosplay* dela era melhor que o meu, porque era "mais fiel", mas eu entendia o que eles queriam dizer, que ela era mais igual ao personagem, que ela era branca, acredito que se eu fosse branca, eu seria mais igual a personagem. Eu já sofri tipo, "ah teu *cosplay* não tá bacana porque tu não combina com essa personagem", quando falam que tu não combina com a personagem e tu vai ver a personagem que tu fez e ela é branca, tu já sabe o porquê que eles estão dizendo que tu não combina com a personagem, teu *cosplay* pode estar impecável, com a melhor peruca, a melhor lente, a melhor roupa, a melhor espada, a melhor arma, mas tu já sabe porque que não está bom, e em sua maioria homens que são os mais preconceituosos nesse quesito, ainda mais se tu faz uma personagem que eles gostam bastante, então nesse quesito eles são o que mais fazem esse tipo de comentário/preconceito (Fernanda, 29 anos).

Camila (28 anos), reforça o racismo mascarado por parte dos fotógrafos de eventos que já frequentou:

Já, não foi uma maneira escancarada, mas já uma vez. [...] Às vezes também quando eu estou em evento, eu percebo o meu *cosplay* está tão bom quanto o de qualquer outra pessoa que está no grupo comigo, mas, sei lá, tem seis pessoas no grupo e só tem eu de negra, ele [fotógrafo] só vai lá e tira foto das outras pessoas e não pede pra tirar uma foto minha sabe eu já vi isso acontecer. Ano passado no animê Friends eu percebi isso bastante, eu [...] estava com uma amiga e aí muitos fotógrafos querendo tirar foto só dela.

Ou seja, é possível observar o racismo explícito, ou mascarado observado pelas *cosplayers* nos eventos, bem como a dificuldade por parte do público em aceitar novos padrões estéticos na cena *cosplay*. A invisibilidade da produção negra se faz presente nos discursos das *cosplayers*, a qual Ribeiro resgata como uma "invisibilidade da resistência" e para afirmar de fato que as desigualdades são criadas pelo modo como são articuladas as identidades, resultantes de uma estrutura opressora que privilegia grupos (2017, p. 16).



Figura 30 - Cosplayer Camila de Sailor Júpiter do anime *Sailor Moon* e Bulma do anime *Dragon Ball*



Fonte: Instagram (2020)

É observado, também, que todas ou já sofreram assédio, ou já presenciaram casos de assédio em eventos e convenções. Quando questionadas, várias relataram histórias que as fizeram se sentir incomodadas e desconfortáveis com a situação:

Já sofri assédio. Nesse mesmo dia de *cosplay* de Sailor Moon, no evento a gente leva uma roupa pra poder acessar outras partes do evento e etc... E tinha alguns meninos que estavam tentando fotografar por baixo das nossas saias, então foi, assim, bem chato. A gente tentou se divertir e esses meninos, sabe, era coisa de adolescente, mas é muito desconfortável e desagradável (Camila, 28 anos).

Já para Fernanda, o assédio também foi presente por causa de sua vestimenta:

Com certeza, principalmente quando eu fiz meu *cosplay* de Caitlyn Policial e de Cana de *Fairy Tail*, por estar de biquini, com os peitos, digamos "a mostra", porque eu tenho os peitos avantajados, e o biquini reforça isso, então eles se sentiram no direito de vir tirar foto comigo e colocar a mão na minha cintura sem me pedir, de me beijar no rosto sem eu deixar, de tentar vir pegar nos peitos, especialmente quando eu tava de Cana, aquelas olhadas quando eles tão tirando foto eles olham de canto, e tu já sabe o que tá acontecendo, aqueles assovios, aqueles comentários tipo "gostosa". Então acredito que eu já sofri bastante assédio. E tá muito longe de mudar isso, ainda mais hoje em dia que as pessoas estão muito mais sexualizando o *cosplay* do que fazendo o *cosplay* por gostar. As pessoas meio que desvirtuaram o que é o



*cosplay*, hoje em dia tu coloca um biquíni e uma peruca e tu tá fazendo um *cosplay*, tá tirando foto sensual de uma personagem, tu tá fazendo *cosplay*, então isso meio que dá o direito das pessoas acharem que se tu tá com a roupa da personagem, tu tá dando direito deles fazerem qualquer coisa do tipo. (29 anos)

O assédio sofrido pelas entrevistadas marca como tal prática é, infelizmente, frequente no meio *cosplay*. O uso da roupa curta serve como uma porta de entrada para permissões nunca concedidas, especialmente com o corpo negro, que, como defendido por Crenshaw (2002), a hiperssexualização recai sobre as mulheres negras. Tal estereótipo, da mulher promíscua, da imoralidade da mulher negra surge de períodos da escravidão os quais “os abusos sexuais sofridos rotineiramente durante o período da escravidão não foram interrompidos pelo advento da emancipação. De fato, ainda constituía uma verdade que “mulheres de cor eram consideradas como presas autênticas dos homens brancos” (DAVIS, 2016, p. 99).

Nas redes sociais, esse assunto não é diferente. Quando questionadas sobre preconceito de raça e gênero nas redes sociais, todas relataram experiências infelizes, seja com comentários em fotos, fotos repostadas em grupos, críticas, comentários de ódio e preconceitos mascarados. Ediana relata que seu maior preconceito aconteceu também por causa de seu corpo:

Já sofri preconceito por ser gorda, bastante, foi mais de uma vez. As pessoas fazendo *body shame* de dizer que eu sou gorda, de me achar horrível... não por ser negra, mas por ser gorda mesmo. Teve uma vez no *Twitter* que um grupo de gente postou umas fotos minhas me zoando, tirando sarro de mim, jogando *hate* e eu fiquei sabendo. Me senti mal. E falando coisas horríveis, se mata, umas coisas nada a ver, eu fiquei bem mal na época, mas depois passou porque as pessoas são muitas vezes adolescentes (Ediana, 24 anos).

Nina compartilha sua experiência com comentários que ela mesma já identifica como “clássicos” de ocorrer com *cosplayers*:

Já, acho que acaba sendo mais comum, perfis *fakes* que comentam, até porque as pessoas criam [os perfis] na pretensão de distribuir *hate*. Já tive comentários desagradáveis nas fotos, desde o começo até agora, de vez em quando aparece, é aqueles comentários “clássicos”: “ah, tá horrível”, “você não devia fazer *cosplay*”, que a gente olha e exclui e manda luz pra pessoa. Porque a gente sabe que no fundo todo *hate* é inveja. Porque nem todo mundo tem coragem de sair da caixinha e fazer *cosplay*, ainda mais pessoas que não são dentro do padrão, que é o meu caso. Então o fato de ser uma pessoa fora do padrão, fazendo *cosplay* e mostrando como eu me sinto bem com isso, incomoda, então quando você incomoda as pessoas, elas só respondem com *hate* (Nina, 30 anos).

Como a entrevistada ressaltou, ela não é dentro do “padrão” e a cultura *cosplay*, de uma forma ou de outra, reforça a busca pelo padrão e reprodução idênticos. Parte das *cosplayers* também relataram as dores em sempre se esperar que o *cosplayer* faça personagens iguais a sua raça ou tom de pele, como apontado por Nina sobre sua atuação em grupos de *cosplay*:

Já aconteceu comigo nesses grupos, tenho até um pouco de trauma porque sempre que alguém me chama para esses grupos é pra cobrir a cota daquele personagem negro e aquele clássico “eu vou fazer porque eu preciso”, “você faz a Tiana”, tá mas porque que eu não posso fazer a Cinderela? Porque eu não posso fazer Ariel, de repente? [...] (Nina, 30 anos)

Figura 31 - Cosplayer Nina de Pantera Negra



Fonte: Instagram (2020)

A forma como tais situações são encaradas pelas *cosplayers*, faz com que isso molde sua percepção sobre como agir na cena *cosplay*. As *cosplayers* buscam uma forma de se inserir nesse espaço que ainda apresenta um constante preconceito em relação à diversidade de raça e gênero. O meio em que a *cosplayer* se insere, as imagens e sentidos que ela consome, influenciam diretamente em como ela constrói sua imagem sobre como ela deve ser ou agir. Para Woodward (2007),

é por meio dos significados produzidos pelas representações que damos sentido à nossa experiência e àquilo que somos. [...] A representação compreendida como um processo cultural, estabelece identidades individuais e coletivas e os sistemas

simbólicos nos quais ela se baseia fornecem possíveis respostas às questões: Quem eu sou? [...] (p. 18).

É possível pautar a história da inserção de Jaqueline no *cosplay*. Seu histórico no início do cenário descreve a sua não incorporação da identidade negra como parte de si mesma, e isso refletiu na forma em como ela fazia *cosplay*. A mesma conta que usava maquiagens que clareavam o seu tom de pele porque, para ela, ela estava mais próxima da realidade do personagem e não entendia como aquilo podia ser errado para os outros e para si mesma.

Já sofri preconceito, principalmente porque quando mais nova minha pele era mais escura. Eu sofria bastante preconceito porque naquela época eu não tinha muita noção de que não precisava ser “claro” entre aspas, né para fazer personagens para as pessoas acharem legal. Então, não entendia o que tava acontecendo, mas eu sofria mesmo assim, eu via comentário, eu via descasos e toda essa meio que exclusão e tal. Foi até na época que eu comecei a pensar que realmente precisava me pintar de branco para ficar bom, a gente tem essa coisa na nossa cabeça, né? (Jaqueline, 25 anos).

A fala de Jaqueline não é apenas dela. Com a pesquisa exploratória realizada no *Twitter*, foi observado outros comentários de meninas *cosplayers* criticando outras que utilizavam do clareamento da pele para “se assemelhar” ao personagem, mas até que ponto elas sabem que isso é errado? Ao consumir o *cosplay*, as suas inspirações e representações, a mulher negra não tem um molde para seguir dentro da comunidade por que a invisibilidade dela está presente. Para Carneiro (*apud* RIBEIRO, 2017, p. 24), “as mulheres negras fazem parte de um contingente de mulheres que não são rainhas de nada, que são retratadas como antimusas da sociedade brasileira, porque o modelo estético de mulher é a mulher branca”, elas são invisíveis e “subalternas” (RIBEIRO, 2017, p.19) e não possuem seu espaço reconhecido. E isso é reforçado quando elas seguem padrões e estereótipos reproduzidos pelos canais midiáticos, reproduzidos pelos padrões que não são delas, pois “a representação estabelece um modelo de realidade a ser seguido, um parâmetro a partir do qual as subjetivações são elaboradas” (CAMARGO; RABERNHORST, 2013, p.997).

[...] Eu já recebi um comentário de que porque minha pele era muito escura, a pessoa começou a ficar com nojo da personagem que eu fiz *cosplay*. Mas antes disso, eu nunca tinha percebido algum comentário do tipo. Mas eu recebia outro tipo de comentário que era justamente na fase que eu precisava me clarear, que era justamente o porquê de eu estar me clareando, no caso. Não vou mentir e dizer que nunca tive essa fase de insegurança, de como as coisas realmente aconteciam. As pessoas aprendem. Ai tipo, eu ficava me perguntando muito isso: eu não me pintava de branco por que eu não gostava de minha pele, porque eu gostava da minha pele. Eu me pintava de branco por que a personagem era branca. Mas daí, eu dava

abertura para as pessoas entenderem que se eu me pintava de branco, elas poderiam se pintar de preto. Isso tá errado. E se isso tá errado, porque o inverso não tá? E aí eu me questionava muito sobre isso e ficava “mas porque eu sinto a necessidade de me pintar assim?” Porque antes eu era criticada porque eu não era branca, não tava com a pele clara. Então eu estava errada em estar com a pele clara, mas agora tá errado se eu clarear a minha pele, então, tipo, eu ficava nesse impasse, “o que eu posso fazer então?” “Não posso fazer *cosplay* então?” E aí foi muito um questionamento muito longo pra mim apesar de eu sempre achar que não estava ligado com a minha segurança, porque eu só me pintava assim quando faziam *cosplay* de um personagem muito claro. [...] (Jaqueline, 25 anos).

Jaqueline reforça o quanto “clarear” a pele, para ela, não era errado, relata sua insegurança quanto a sua identidade e o quanto para ela era “normal” clarear a pele em exposição ao consumo que ela tinha dos personagens midiáticos. Isso reforça o consumo de imagens e referências midiáticas que distorcem a realidade de mulheres tratadas como não universais, pois para Jaqueline, clarear a pele não era questão de insegurança, e sim estética. E isso reflete na normalização da superioridade branca e na falta de aceitação de espaços de debate na cena *cosplay*. Para Gonzalez, o racismo é disfarçado onde temos a negação do passado escravocrata. Na América Latina, o racismo mantém negros na condição de subordinados graças a cultura do branqueamento.

Uma vez estabelecido, o mito da superioridade branca demonstra sua eficácia pelos efeitos dos estilhaçamentos, de fragmentação da identidade racial que ele produz: o desejo de embranquecer (limpar o sangue, como se diz no Brasil) é internalizado, com a simultânea negação da própria raça, da própria cultura (GONZALEZ, 2011 *apud* OLIVEIRA, 2020, P. 101).

Essa foi a forma que Jaqueline viu para se sentir aceita, porém, quando a mesma afirma ter percebido seu erro, ela pode refletir e inspirar outras *cosplayers* a se aceitarem como são e moldar sua identidade como *cosplayer* negra. A representação se faz importante para a maior visibilidade. E isso é observado por Camila, ao relatar sobre a visibilidade das mulheres *cosplayers* no Brasil em eventos e atividade online:

As oportunidades são bem poucas porque querendo ou não até os próprios algoritmos das redes sociais são programados para não dar visibilidade para nós criadores de conteúdos pretos e pretas, tanto que eu estava conversando com uma amiga que é preta e faz *cosplay* esses dias e a gente chegou à conclusão de que a única *cosplay* preta que realmente é famosa no Brasil que nem é tanto quanto outras que são brancas, é a L. *Cosplay*. A L. é a única *cosplayer* preta que eu vejo que tem destaque aqui no Brasil, eu não vejo outra, eu não consigo lembrar de outra agora. Então, assim, ela faz um trabalho incrível e mesmo assim ela não tem a mesma *fanbase* e a mesma quantidade de seguidores que uma branca medíocre, por exemplo. Por mais o que o que eu fale tem um pouco de machismo, ou talvez misoginia, eu não sei, mas é muito evidente o que a gente vê, que as coisas da falta de visibilidade são por puro preconceito. (Camila, 28 anos).

A fala de Camila pode evidenciar a culpa que ela sente ao criticar o padrão estético branco, relatando como “machismo” ou “misoginia”, porém, tal frase pode ser interpretada como um questionamento ao padrão da mulher branca como representação da cena *cosplay* e questionando a falta de visibilidade das mulheres negras no meio *cosplay* e na sua submissão à realidade onde seu trabalho não é valorizado. Nesse quesito, a interseccionalidade entra como fator determinante em abranger as diversas dores do *cosplay* e “compreender a fluidez das identidades subalternas impostas a preconceitos, subordinação de classe e raça e às opressões estruturantes da matriz colonial moderna da qual saem” (AKOTIRENE, 2017, p.37-38), pois com a interseccionalidade, se impede “reduccionismos da política de identidade” (*ibid*, p. 59) à qual essas *cosplayers* — e outras da comunidade — estão submetidas.

Quando questionada sobre a escolha de raça para realizar o *cosplay*, Fernanda cita sobre o preconceito que *cosplayers* negros e negras sofrem ao sempre terem que escolher o personagem negro ou negra do animê por se assemelhar mais:

Para mim até certa época era, mas hoje em dia eu faço o que me dá na telha, tanto que teve uma vez que um próprio amigo meu disse para mim, "Fernanda, para de fazer personagem branca, procura uma personagem que combine contigo", e eu fiquei com aquela cara de tipo "combina comigo? Mas tu acha que as personagens que eu faço não combinam comigo?", e ele "não, não é isso", tipo assim, o que que ele falou, que como eu fazia muita personagem de Lol [*League of Legends*], e a maioria das personagens do Lol são brancas, ele me sugeriu que eu fizesse o *cosplay* da Nidalee, que é uma personagem negra, e a Karma, que é uma personagem negra/africana, que combinaria mais comigo, com o meu tom de pele, e esses dias eu parei para pensar, e fiquei pensando, "será que eu seria mais reconhecida se eu fizesse personagem só da minha etnia?", eu seria aquela *cosplayer* que é famosa porque ela faz *cosplay* de personagens negros, e ela é negra, ela fica foda pra caramba, e eu pensei muito nisso, mas depois eu parei para pensar, mas e se eu não gosto desses personagens? Eu to fazendo por obrigação? Porque os outros não gostam? Porque os outros acham que vai combinar? E eu falei não, vou continuar fazendo o que eu gosto, então pra mim não, não importa a etnia, eu faço o que me der na telha, literalmente (Fernanda, 29 anos).

Todas as outras *cosplayers* apontaram o mesmo ponto em algum momento da entrevista: a necessidade de *cosplayers* negros e negras interpretarem apenas *cosplays* de sua própria raça. Jaqueline lembra em sua entrevista que os personagens de animê, em sua maioria, não são brancos, são amarelos, e reforça a discussão de porquê apenas negros são criticados quando realizam *cosplay* de personagens amarelos. Camila também traz relatos em sua entrevista, bem como Nina, Thaís e Ediana, que possui o medo de fazer certos personagens por levar críticas como “você estragou minha personagem”.

Antes eu achava que era importante [a escolha da raça], eu ficava com medo, assim, porque, por causa das pessoas conhecerem o personagem, achar feia, falar do tom da minha pele... Eu achava que eu só tinha que fazer *cosplay* de personagens morenas, que tem muito pouco personagem de animê com pele morena, só agora que tem um pouco mais, daí eu ficava tipo “não quero fazer personagens que eu nem conhecia o animê, que nem conhecia o personagem. Então, eu tenho que conhecer o personagem, me identificar com ele e tal. Porque se não, eu nem faço *cosplay*, mas agora assim eu nem me importo muito, faço personagens com a pele bem branca. Então tem meninas que vejo no insta que fazem isso, não dão bola pra cor, então eu tenho gostado muito dessa representação, eu tô gostando mais de mim nos *cosplays* (Ediana, 24 anos).

Figura 32 - *Cosplayer* Ediana de Moana, princesa Disney



Fonte: Instagram (2020)

Jaqueline traz um ponto interessante sobre a escolha da raça no *cosplay* e sobre a representação de personagens brancas em produções midiáticas:

Assim, você pode sentir medo porque a gente sabe o que acontece. Porque é óbvio que vai aparecer um babaca e falar para você se você for preta que você não pode fazer personagem de *cosplay* branco e outras coisas. [...] É mais fácil vender um personagem de pele clara, do que um personagem de pele escura. A gente vê isso em animês, a gente vê isso em todas as mídias, em todos os carros midiáticos, em filmes, livros, novelas. É mais fácil vender personagem de pele clara. Mas esses personagens de pele clara, eles são japoneses, eles são asiáticos, eles são amarelos. Então, por isso que eu digo, não tem, não é importante [escolha da raça no *cosplay*], mas se você tiver dificuldade, insegurança, medo, eu entendo que você queira evitar, por isso às vezes as pessoas perguntam personagens de pele preta pra fazer *cosplay*,

pra se preocupar com menos uma coisa. Mas não é importante. Você faz o *cosplay* que você quiser, você faz o personagem que você gosta. (Jaqueline, 25 anos).

Esse é um tópico frequente no meio *cosplay*. Tais representações são julgadas, mas também servem como uma forma de resistência, como apontado por Nunes (2015), é na cena *cosplay* que se trabalha a representação do espetáculo, mas que esse lugar, também representa um espaço de luta “em que as representações lúdicas que reconstroem o personagem escolhido [...] são igualmente representações políticas” (p. 63), reforçando que ao sair do padrão, o qual se espera que *cosplayers* negras façam apenas *cosplay* de personagens negras e negros, o *cosplay* acaba por ser te tornar uma forma de resistência na representação, ao que Camargo e Rabenhorst (2013, p.984) afirmam “há muito abandonou sua pretensão de querer ser representativa”.

Figura 33 - *Cosplayer* Thaís entrevistada com *cosplay* de YoRHa<sup>56</sup>



Fonte: Instagram (2020)

O medo por ser comparada, julgada e criticada, persegue as entrevistadas. Todas relatam sempre refletir antes de fazer *cosplay*, ou onde postar e divulgar suas fotos com medo do preconceito, porém todas com diferentes visões sobre isso. Para Ediana, fazer *cosplay* de personagens dentro do “padrão estético”, automaticamente geraria comentários maldosos por parte da comunidade masculina:

---

<sup>56</sup> Personagem do jogo RPG *NieR Automata* de 2017

eu já deixei de fazer alguns *cosplays* de personagens que são mais padrão, como a *Zero Two* de *Darling in the Franxx*, nunca faria ela porque ela usa uma roupa muito colada. E eu não sou magra e ela é bem magra então eu usando aquela roupa ia ficar horrível de *cosplay* desse tipo porque o público, a maioria é homem que gosta então se eu fizesse *cosplay* talvez ia receber comentários de “ah que feia que ficou”, “que horrível”, “ah, estragou meu personagem”.

A fala de Ediana remete a traços de submissão das mulheres e a aceitação dos homens em relação ao padrão estético. O cenário *cosplay* se depara com conotações sexuais e até mesmo fetichistas, como observado na pesquisa exploratória. As mulheres midiáticas dos animes e mangás, possuem traços exagerados em seus corpos: seios e bundas avantajadas e cintura fina, visando agradar a um público em sua maioria masculino. A mulher criada na visão do homem, anexa características impostas sobre como elas devem ser, ou ter, ou seja, Ediana faz menção ao público majoritariamente masculino que, ao se deparar com corpos fora do padrão, remetem à imagem de insatisfação, com um aspecto até mesmo sexual que se espera das *cosplayers*. Então, ou a *cosplayer* representa um símbolo sensual, reencarnando um “erotismo primitivo e desenfreado” (bell hooks, 1991, p. 469), ou ela é retratada como “a feia”, a que “estragou meu personagem”.

Nina afirma que essa insegurança existe, mas que hoje em dia ela lida com formas diferentes os comentários de ódio ou preconceituosos: “quando me deparo com esses comentários eu simplesmente excluo ou bloqueio, denuncio e sigo [a vida]” e também relata a visão de outros amigos e conhecidos: “tenho amigos que já desistiram no *cosplay* porque a auto estima não é fácil, ainda mais quando você não é dentro do padrão” (Nina, 30 anos). Thaís também reforça que já sofreu preconceito dentro da comunidade *gamer*<sup>57</sup>, em grupos do jogo de *League of Legends*, sentiu-se incomodada, mas afirma que tais comentários devem ser ignorados: “se a gente se deixar levar pelos comentários maldosos e guardar no coração, a gente não vai pra frente” e ainda reforça: “se a gente tá incomodando, é porque a gente tá fazendo certo” (Thaís, 19 anos).

Foi questionado também se elas já deixaram de postar fotos ou fazer *cosplay* por causa desse tipo de preconceito. Algumas afirmaram que já, outras que apenas adiaram a ideia, mas que não desistiram. Para Fernanda, seu maior empecilho foi a raça. Para ela, fazer *cosplay* de personagens amarelos, poderia resultar em fatores negativos.

---

<sup>57</sup> Termo usado para fãs jogadores de jogos em geral e de vídeo games.



Já deixei, inclusive eu ia fazer *cosplay* da Ahri do Lol, a Ahri Raposa Flamejante, eu já deixei de fazer esse *cosplay* da Ahri por questões de que, a Ahri é uma personagem coreana, branca, e bonita, já deixei de fazer o *cosplay* dela por conta de que eu acredito que eu receberia muitos comentários negativos de que "tu não combina com a personagem", "tu não tem olhos puxados", "tu não é branca" ou no caso da Ahri, que os asiáticos são amarelos, "tu não tem as feições físicas da personagem", então eu já deixei de fazer *cosplay* dela por conta disso (29 anos).

Para Nina e Camila, isso apenas as fazem repensar antes de postar ou selecionar melhor os locais onde divulgam o *cosplay*. Já para Thaís isso nunca foi empecilho. Ediana e Jaqueline afirmam que já apagaram, mas ambas por motivos diferentes.

Já apaguei várias fotos, porque nessa época que estavam pegando fotos minhas, ia apagando pra eles não ficarem pegando, né. Então eu me sentia mal, "ah essa foto eu gostei", mas me sentia mal ver todo mundo pegando minha foto e comentando, mas hoje em dia eu não fico muito assim, eu só cuido onde eu posto né, Twitter, TikTok (Ediana, 24 anos).

Não. Pelo contrário. Eu comecei a apagar as fotos em que eu me clareava para repostar e refazer as maquiagens e os *cosplays* de forma correta, com a normalidade do meu tom (Jaqueline, 25 anos).

A visão da interseccionalidade busca apontar como a realidade das mulheres negras são tratadas no sistema patriarcal, que, reforçado por Akotirene (2017), não busca somar identidades, mas sim, analisar suas condições estruturais. Entender, por um exemplo que a autora aborda, o medo que uma mulher branca tem de passar pela periferia em certos horários. Para ela, "para a interseccionalidade, importa saber, além disso, a aflição imposta ao negro visto como perigoso [...]" (p. 44) e isso surge na fala de uma das entrevistadas, a associação da imagem negra como sendo perigosa.

[...] O que acontece, tem o personagem Mista de Jojo que [...] ele tem uma arma né ele usa uma arma como objeto de luta dele e tem umas pessoas da comunidade que ficam falando que ele é flamenguista, e eu não poste esse *cosplay* ainda justamente porque fico com medo dessa associação da imagem: eu sou preta, estou com uma arma na mão, eu posso cair em fórum de *trolls* e podem falar mal do meu *cosplay*, ser compartilhada por um motivo e acabar virando chacota, e esse é um *cosplay* que por mais que já esteja pronto, eu não tive coragem de divulgar do jeito que eu gostaria. Toda vez que eu posto foto dele eu posso nos *stories* mas não como post (Camila, 28 anos).

Ou seja, pensar na interseccionalidade, nos possibilita reconhecer a opressão e forma que corroboramos com a violência, é na interseccionalidade que enxergamos como os grupos minoritários são tratados como oprimidos pela "matriz colonial moderna" (AKOTIRENE, 2017, p. 44).

Após os discursos sobre preconceitos de raça e gênero no *cosplay*, foi questionado sobre o apoio de amigos e família. A pergunta visa atingir um dos principais motivos de muitas *cosplayers* desistiram de fazer *cosplay*, ou não continuarem depois de um tempo. Ediana conta que no início contou com o apoio de seu namorado e por parte da família ela diz que não: “no começo quase ninguém apoia muito porque as pessoas ficam “será que vai dar certo, será que vai ficar legal?”. Thais também aponta apenas o apoio do namorado. Para Camila, o apoio veio de amigos que eram inseridos na comunidade *geek* e que a família até hoje aponta o *cosplay* como “coisa de criança”. Para Fernanda, o apoio vem de sua mãe, de sua melhor amiga e hoje em dia de seu namorado, afirmando que tudo começou por causa de Harry Potter. Jaqueline diz que sua família foi a única que apoiou de certa forma por ela “estar fazendo algo que queria”, mas que dentro da comunidade ela nunca recebeu, sempre foi ao contrário, o desencorajamento. Hoje em dia ela conta com uma comunidade de fãs que a tem como inspiração para o *cosplay*. E então, quando questionada se sentiu falta desse apoio, ela respondeu:

Eu acho que não tem como a gente sentir falta de algo que a gente nunca teve. Mas o fato de hoje eu ter apoio das pessoas que me acompanham e de entender que eu dou certo apoio pra outras, me faz valorizar o fato de eu ter passado por isso dessa forma. Não, eu não senti falta, mas eu adoraria ter tido. (Jaqueline, 25 anos).

O fato que Jaqueline aponta sobre a comunidade *cosplayer*, também foi uma pergunta direcionada para as entrevistadas: as formas como elas percebem a comunidade, se há espaço para a diversidade, se há espaço para mulheres negras e como elas veem as oportunidades para mulheres negras iniciantes e veteranas hoje em dia. As repostas foram diversificadas e todas percebem que a dificuldade da mulher negra existe e sempre existiu.

Engraçado que você fala isso, e eu começo a me perguntar se realmente existe oportunidades pra mulher negra no *cosplay*. Porque você fala e eu lembro muito sobre o que me falavam sobre revolta. Porque eu era uma mulher negra, mas eu tava me clareando, então eu estava ganhando créditos por apoiar algo ruim, eu tava crescendo em cima disso. E as meninas que não faziam isso, achavam um absurdo. E elas tavam certas. Mas eu não queria enxergar isso, como já expliquei pra você. Então quando comecei a assumir minha cor e elas vieram pro meu lado, e com sorte elas entenderam e me perdoaram e ficaram comigo, eu pude perceber que: e se eu nunca tivesse me pintado assim, será que eu ia crescer como eu cresci? Será que não roubei certo protagonismo branco só pra dizer que consegui?... Sabe? Quando eu paro pra analisar *cosplayers* negras que admiro muito, que sigo muitas, quando paro pra analisar o perfil delas, não há nenhuma diferença entre a capacidade, o talento, o resultado e a paixão delas quanto a *cosplayers* brancas. Mas se você comparar os dois perfis, a de maior seguidores e potência vai ser a *cosplayer* branca. Então eu não sei te dizer se existe uma oportunidade real que permita que mulheres negras

sejam tão valorizadas quanto as mulheres brancas no *cosplay*. Eu sei que eu e exceções, talvez mais claras, talvez mais escuras, tenham conseguido, mas são exceções, então isso é muito triste. Porque tem mulheres incríveis, elas fazem um trabalho incrível e não são tão reconhecidas. E eu não vejo em nenhum momento, eventos de *cosplay* fazerem a divulgação de uma convidada negra, independente do tipo de *cosplay* que ela faz. Eu acho que existe a possibilidade, mas não existe tanto quanto deveria ter ou ser (Jaqueline, 25 anos).

Para Thaís (19 anos), se essa pergunta tivesse sido feita há dois anos, ela diria que não, já que hoje “você consegue nomear *cosplayers*, *transcosplayers*, ace, demissexuais, *cosplayers* magros, gordos, etc”. Ediana (24 anos) também reforça que o cenário está mais suscetível a mudanças, mas ainda precisa de melhoras. Para Nina, o cenário continua promissor:

Eu vejo o cenário muito promissor eu acho que hoje nós temos grandes referências de mulheres negras. Eu sei que apesar do meu tempo eu não tem um nome tão conhecida mas já recebi várias mensagens de pessoas que me procurarem eventos que justamente começaram a fazer *cosplay* justamente por me ver fazendo, então eu acho isso eu acho que isso é uma coisa maravilhosa chega emocionar e na época por deixar qualquer tipo de registro, eu era uma das poucas negras que faziam *cosplay* [...] Gosto muito de ver as meninas negras estão começando agora apresentando *cosplay* com uma qualidade impecável, com maquiagem maravilhosa, uma roupa legal eu acho que tem muitas referências boas da galera da antiga e tem muita gente nova mandando ver também, e eu adoro isso, eu acho que tem muitas referências legais e isso só vai espelhar mais e mais mulheres pretas para continuarem nesse meio *cosplay* porque, pra gente que é preto no geral já é muito difícil a gente falar que curte uma coisa que seja o que os pretos deveriam curtir, vamos supor o samba, pagode, ou funk, então quando a gente fala numa roda de amigos que eu gosto de cultura japonesa, que eu gosto de *cosplay*, você sempre recebe comentário “ah, mas você gosta de coisa de branco”, “você gosta de japonês”, eu ouvi isso praticamente minha vida inteira e não é assim, acho que não tem problema nenhum você curte um funk e você curte uma cultura preta, uma cultura periférica e também curte Naruto, então uma coisa não anula a outra, e por que não curtir os dois juntos? Hoje em dia tem mais informação, você consegue trocar mais ideia, o cenário tá mais promissor (Nina, 30 anos).

Thaís também ressalta que o cenário para a mulher negra ainda não é acessível:

Infelizmente ainda são poucas oportunidades, as pessoas só vão lembrar de ti quando elas verem uma personagem negra, e tem basicamente as tuas qualidades físicas, ou quando ela se encaixar. Por exemplo, vou fazer um evento e eu preciso muito de uma personagem negra, e eu sei que tu vai ser perfeita pra ela, daí vão te chamar só pra isso, e nada mais, então eu acredito que pra nós, *cosplayers* negras, as oportunidades sejam muito poucas em comparação ao quanto seria para *cosplayers* brancas, tanto que por exemplo, digamos assim, numa ComicCon, tu não vê muita *cosplayer* negra sendo convidada como *cosplayer* oficial do evento, então tipo isso é bem limitado [...] (Thaís, 29 anos).

O cenário *cosplay* ainda se depara com preconceitos e barreiras que dificultam a liberdade da *cosplayer* em representar personagens que são importantes para elas. As

entrevistadas trouxeram visões que, ao analisar na pesquisa exploratória, são apontadas pela maioria das *cosplayers* negras. “Pretos e pretas são pretas e pretos em qualquer lugar do mundo. Na profusão de identidades viajantes, contingentes, fluidas, a cor da pele não se desarticula da identidade preta [...]” (AKOTIRENE, 2017, p. 37) e entender isso, entender a realidade das *cosplayers* negras, sua posição social e suas dores, pode ser um passo para a entrada de discussões e espaços de inserção dessas mulheres como importantes, como destaque. E, então, tratar o racismo e o sexismo de maneira conjunta, como defendido por Lélia Gonzalez, que identifica em suas obras que só se compreende o “fenômeno de identificação do dominado com o dominador se entendermos o racismo enquanto a sintomática que caracteriza a neurose cultural brasileira articulado ao sexismo que produz efeitos violentos sobre a mulher negra, em especial” (GONZALEZ, 2011 *apud* OLIVEIRA, 2020, p. 94). Então, quando entendemos como as *cosplayers* negras se inserem na cena, a compreendem e reivindicam pelo seu espaço, mostramos o quanto se faz necessário nomear realidades, pois “se não se nomeia uma realidade, sequer serão pensadas melhorias para uma realidade que segue invisível” (RIBEIRO, 2017, p. 21).

## CONCLUSÃO

O *cosplay*, além de uma prática performática, é um consumo de significados de cultura e mídia. A prática entra como um impulsionador de um *hobby*, ou até mesmo profissão para alguns, agindo como uma reconstrutora de símbolos e identidades que são moldadas pelas novas fontes do mundo pós moderno. A prática alimenta círculos e vínculos sociais e midiáticos que se unificam dentro da cena *cosplay*, de acordo com o que se consome e frequenta, como os eventos e convenções, ou grupo de *cosplayers*. Por isso, a prática está atrelada a representação histórica, cultural e estética da cultura oriental, a qual molda padrões imagéticos não universais. Tal representação molda a identidade de cada *cosplayer* que a consome de formas e canais midiáticos diferentes, tornando essa identidade fluída, como abordado por Woodward (2017, p. 36). As características impostas nessa representação midiática, incorpora modelos destoantes da realidade de muitas *cosplayers*, em especial das *cosplayers* negras que são submetidas a pressões estéticas internas e externas a elas.

Em uma visão histórica, a percepção da mulher negra como parte da sociedade patriarcal é ofuscada. Na cena *cosplay* sua presença não é diferente. Muitas questões permeiam em como a mulher negra é vista (e não vista) pela comunidade, sua submissão enquanto questão de gênero e raça ao julgamento da matriz superior branca. Com isso, a pesquisa trouxe um olhar sobre como as mulheres negras percebem o seu lugar social dentro da comunidade *cosplay* e em como essa posição afeta na construção da sua identidade baseada, também, em representações culturais consumidas por elas e que, muitas vezes, fica implícito em como sua trajetória e produção é abafada. Partiu-se, também, de objetivos que estudassem o preconceito de raça e gênero a partir do olhar interseccional proposto por Kimberlé Crenshaw e resgatado por Carla Akotirene que visam incluir questões raciais em diversas áreas de debates, bem como entender a colisão de estruturas e o fracasso da contemplação da mulher negra na luta feminista. Nisso, foi possível investigar como se relaciona a opressão sofrida dentro da comunidade e a desigualdade de raça e gênero dentro de eventos e mídias sociais que são percebidas pelas *cosplayers* negras de forma geral. Para contribuir com o estudo foi realizado uma pesquisa exploratória que resultou em um olhar abrangente da comunidade como um todo, refletindo sobre comentários racistas e machistas sobre os corpos negros, além de evidenciar a fala de mulheres que veem seu espaço prejudicado por esse tipo de subordinação. Com isso, para elucidar os argumentos e

observações, realizou-se, por meio de entrevista semiestructural, uma pesquisa qualitativa com *cosplayers* brasileiras que trouxeram relatos e visões de suas perspectivas sociais que colaboraram com a fundamentação da monografia.

Considera-se o tema relevante para levantar estudos acerca da pesquisa *cosplay* voltada para os temas interseccionais e estudos feministas que visam abranger olhares sobre a realidade da mulher negra na cena e, assim, abrir espaços para debates, pensamentos e reflexões acerca da posição e visibilidade da mulher negra, bem como possibilitar ser uma forma de fortalecer a identidade das *cosplayers* e contribuir com estudos futuros sobre a área. Com isso, o estudo aqui realizado, serviu para refletir sobre as consequências do racismo, partindo de visões sociais desiguais que abrangeram diferentes olhares críticos sobre a comunidade *cosplayers* e a posição que ela ocupa no meio enquanto raça e gênero e como isso é percebido por elas mediante sua posição em uma supremacia branca. E, assim, entender a multiplicidade de vozes em seus diferentes lugares sociais, modificar o olhar universal sobre a mulher, e promover melhorias no espaço *cosplay*.

Com a pesquisa, pode-se observar em como a estrutura da sociedade falha em incorporar a luta das mulheres negras, em como se faz necessário pontuar problemas em relação as construções de identidades e o modo como elas se fragilizam quando expostas a comentários sobre seu corpo, sobre sua pele, sobre seu cabelo, ou em como, pelo fato de ela fazendo o *cosplay*, “estragar” o que o personagem midiático representa para outra pessoa. A questão da mulher negra estar suscetível a invisibilidade de sua produção, suscetível a comentários maldosos, suscetível à assédio físico, verbal e moral, reforça que o racismo e o sexismo não podem ser vistos de forma separada e que, do ponto de vista político, essa reflexão não existe sem a outra. É possível resgatar a fala de Bueno (2019) sobre resistir às definições externas sobre os corpos negros e exercer autonomia sobre eles, sendo isso fundamental para desconstruir a mulher enquanto o outro na sociedade, a mulher enquanto submissa, a mulher enquanto hipersexualizada. Bem como dar voz à identidade social das *cosplayers* que incorporam a performance nas formas de comunicação e consumo e que moldam no corpo, uma apropriação, ressignificando enredos e personagens, que são violados devido à opressão de raça e gênero. Além disso, cabe-se abrir espaço para temas frutos de pesquisas futuras que podem abordar temáticas aqui não questionadas ou aprofundadas, como o colorismo, o racismo algorítmico, ou a maior exploração da objetificação do corpo feminino

por parte do público masculino como constam nas falas das entrevistadas e que, infelizmente, não puderam compor parte da pesquisa.

Em suma, a partir desse estudo, foram traçados resultados que confirmam que as mulheres negras percebem a cena como um lugar com pouca visibilidade para a mulher negra. Um espaço que, apesar da pouca abertura, está em evolução. Foi traçado que a comunidade como um todo não reconhece o trabalho da mulher *cosplayer* e que ela sempre estará mais exposta a críticas. O cenário se mostra pouco acolhedor, mas aos poucos consegue se nomear diversidades de raça e gênero perceptíveis na comunidade. Já o modo que as *cosplayers* enfrentam tal desigualdade, está na luta diária em divulgar o trabalho nas redes sociais, em eventos e inspirar outras *cosplayers*, usar da representatividade para acolher o público feminino negro consumidor da cultura *cosplay*. Tal atividade, apesar do crescimento, ainda enfrenta dificuldades, mas que, como observado, inspira e motiva, não só *cosplayers* novas, mas também as que estão na comunidade há mais tempo. Sendo assim, essa percepção e enfrentamento são percebidas de maneiras diferentes, mas que convergem a um ponto em comum na raça e no gênero quando pautadas no espaço da mulher negra na cena *cosplay*.

## REFERÊNCIA BIBLIOGRÁFICA

AGNEZ, Luciane Fassarella. **Consumo Da Informação Na Sociedade Contemporânea.** In Intercom – Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares da Comunicação XXXII Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação – Curitiba, PR – 4 a 7 de setembro de 2009

AKOTIRENE, Carla. **O que é interseccionalidade.** Belo Horizonte: Letramento: Justificando, 2018.

BUENO, Winnie de Campos. **A Lacradora : Como imagens de controle interferem na presença de mulheres negras na esfera pública.** New Order, 2019. Disponível em <<https://medium.com/neworder/a-lacradora-como-imagens-de-controle-interferem-na-presen%C3%A7a-de-mulheres-negras-na-esfera-p%C3%BAblica-cb26f5edbb59>> Acesso em dezembro de 2020.

BUENO, Winnie de Campos. **Processo de resistência e construção de subjetividades no pensamento feminista negro:** uma possibilidade de leitura da obra *Black Feminist Thought: Knowledge, Consciousness, and the Politics of Empowerment* (2009) a partir do conceito de imagens de controle. São Leopoldo (RS), Universidade do Vale do Rio dos Sinos, 2019.

BONI, Valdete. QUARESMA, Jurema. **Aprendendo a entrevistar: como fazer entrevistas em Ciências Sociais.** In: Revista Eletrônica dos Pós-Graduandos em Sociologia Política da UFSC, Vol. 2 no 1 (3), janeiro-julho/2005, p. 68-80.

CARNEIRO, Sueli. **Enegrecer o Feminismo: A Situação da Mulher Negra na América Latina a partir de uma perspectiva de gênero.** Portal Gelédes, 2011. Disponível em <<https://www.geledes.org.br/enegrecer-o-feminismo-situacao-da-mulher-negra-na-america-latina-partir-de-uma-perspectiva-de-genero/>> Acesso em novembro de 2020.

CAMARGO, Raquel Peixoto do Amaral. RABENHORST, Eduardo Ramalho. **(Re)presentar: Contribuições das Teorias Feministas à Noção da Representação.** Estudos Feministas, Florianópolis, n.23, v.3, set./dez. 2013, p. 981-1000.

COLLINS, Patricia Hill. **O que é um nome? Mulherismo, Feminismo Negro e além disso.** Cad. Pagu no.51 Campinas 2017 Epub 18-Dez-2017.

CRENSHAW, Kimberlé. **A interseccionalidade na Discriminação de Raça e Gênero.** In: Revista Estudos Feministas, nº1, 2002, p. 7-16.

DAVIS, Angela. **Mulheres, raça e classe.** Boitempo Editorial. 1 ed. São Paulo, 2016.

FEATHERSTONE, Mike. **Cultura de Consumo e Pós-Modernidade.** São Paulo (SP), 1995.

GAMBARO, Daniel. **Bourdieu, Baudrillard e Bauman: O Consumo como Estratégia de Distinção.** Novos Olhares, 1(1), 19-26. Disponível em <<https://doi.org/10.11606/issn.2238-7714.no.2012.51444>> Acesso em 28 de novembro de 2020.

GIL, Antonio Carlos. **Métodos e Técnicas de Pesquisa Social.** Editora Atlas, 6 ed. São Paulo, 2008.



HODKINSON, Paul. (2005). **‘Insider Research’ in the Study of Youth Cultures**. In: Journal of Youth Studies, Vol. 8, No. 2, June 2005, p. 131 /149.

HOOKS, Bell. **Intelectuais Negras**. Revista Brasileira de Ciência Política, nº16. Brasília, janeiro - abril de 2015, pp. 193-210. Disponível em <<http://dx.doi.org/10.1590/0103-335220151608>>

HALL, Stuart. **A identidade cultural na pós-modernidade**. DP&A, 11 ed., Rio de Janeiro, 2006.

LUYTEN, Sonia M. Bibe. **Mangá e animê: Ícones da Cultura Pop Japonesa**. Fundação Japão em São Paulo, 2014.

NASCIMENTO, Lorena Brenda Santos. **Jovens No Cosplay: Representação E Consumo Cultural No Sana**. Dissertação de Pós-Graduação em Sociologia. Universidade Federal Do Ceará, Fortaleza, 2020.

NAGADO, Alexandre. MATSUDA, Michel. GOES, Rodrigo de. **Cultura Pop Japonesa: Histórias e Curiosidades**. 1 ed. 2013.

NUNES, Mônica Rebecca Ferrari. BIN, Marco Antonio. **Procissões, Hip Hop E Cosplay – Representações Do Negro Na Cena Brasileira**. PPGCOM ESPM, São Paulo, 2014.

OLIVEIRA, Ana Caroline Amorim. **Lélia Gonzalez e o pensamento interseccional: uma reflexão sobre o mito da democracia racial no Brasil**. In: Interritórios | Revista de Educação Universidade Federal de Pernambuco, Caruaru, BRASIL | V.6 N.10 [2020]

**O QUE é cosplay?**. Cosplay Brasil, 2021. Disponível em <<https://www.cosplaybrasil.com.br/index.php/o-que-e-cosplay>> Acesso em abril de 2020.

OLIVEIRA, Kadidja Valéria Reginaldo de. **Planejamento e Organização de Eventos – 1. ed.** – Brasília: NT Editora, 2014.

ORTIZ, Renato. **Mundialização e cultura**. São Paulo: Brasiliense, 2007.

RODRIGUES, Carla. **Butler E A Desconstrução Do Gênero**. Rev. Estud. Fem. vol.13 no.1 Florianópolis Jan./Apr. 2005.

PEREIRA, Stephany Lins. **Meu Cosplay, Minhas Regras: Uma Análise Sobre O Cosplay Feminino E Do Espaço Da Mulher No Universo Nerd E Geek**. Monografia de conclusão de curso. Universidade Federal Fluminense, Niterói, RJ, 2017.

RIBEIRO, Djamila. **O que é: lugar de fala?**. Belo Horizonte (MG): Letramento, 2017.

SULZ, Paulino. **O Guia Completo De Redes Sociais: Saiba Tudo Sobre As Plataformas De Mídias Sociais**. Blog Rock Content, 2020. Disponível em <<https://rockcontent.com/br/blog/tudo-sobre-redes-sociais/>> Acesso em 27 de novembro de 2020.

SANTOS, Dominique Vieira Coelho. **Acerca Do Conceito De Representação**. Revista de Teoria da História Ano 3, n. 6, dez/ 2011, p. 27-53.

SETTLES, Burr. **On “Geek” Versus “Nerd”**. 3 jun. 2013. Disponível em <<https://slackprop.wordpress.com/2013/06/03/on-geek-versus-nerd/>> Acesso em: 10 abr. 2020.

SCOTT, Joan. **Gênero: uma categoria útil para análise histórica**. In: Educação & Realidade, v. 20, n. 2 (1995).

SOARES, Gabriel Theodoro. **Cosplay: imagem, corpo, jogo**. Tese de mestrado da Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, São Paulo, 2013.

SOUSA, Leticia Castor Moura de. **Sobre colorismo, privilégios e identidade racial**. Portal Geledes, 2018. Disponível em <<https://www.geledes.org.br/sobre-colorismo-privilegios-e-identidade-racial/>> Acesso em janeiro de 2021.

TAMANAHÁ, Nádia. **Qual a diferença entre nerd e geek**. 7 abr. 2020. Disponível em <<https://super.abril.com.br/mundo-estranho/qual-a-diferenca-entre-nerd-e-geek/>> Acesso em 10 abr. 2020.

UNIVERSIDADE FEDERAL DE SANTA MARIA. **Manual de dissertações e teses da UFSM: estrutura e apresentação**. Santa Maria: Ed. da UFSM, 2015.

YOUNG, Iris Marion. **Representação Política, Identidade E Minorias**. Lua Nova: Revista de Cultura e Política, no.67, São Paulo, 67: 139-190, 2006.

WOODWARD, Kathryn. **Identidade e Diferença: uma introdução teórica e conceitual**. In: SILVA, T. T. da (org.). Identidade e diferença: a perspectiva dos estudos culturais. Petrópolis, RJ: Vozes, 2007.

## **ANEXOS**

### **ANEXO A – Modelo de Questionário usado para as entrevistas**

#### **MODELO QUESTIONÁRIO**

##### **PRÁTICA**

1. Idade
2. Estado onde mora
3. Profissão atual
4. Como conheceu o cosplay?
5. Há quanto tempo pratica cosplay?
6. De onde vem inspiração para seus personagens? (animê, mangá, livros, games)
7. A vestimenta é um fator que importa? (uma roupa curta, etc)
8. Você geralmente compra ou produz suas fantasias?
9. Se apenas compra, já produziu alguma peça ou acessório alguma vez?
10. Quantos cosplays você já fez?
11. Você prefere adaptar um cosplay às suas características ou segue o personagem à risca? (cor dos olhos, cabelo, etc)

##### **EVENTOS:**

0. Você frequenta eventos ou convenções de cultura pop frequentemente?
0. Você frequenta esses eventos como cosplayer?
0. Desde quando você frequenta esses eventos?
0. O que te motiva a participar de eventos como cosplayer?
0. Você já sofreu racismo ou preconceito nesses eventos?
0. Se sim, mais de uma vez?
0. Você já sofreu assédio ou presenciou uma cena de assédio em eventos?

##### **MÍDIAS**

0. Quais redes sociais você usa para divulgar seu cosplay?
0. Há quanto tempo você divulga cosplay nas redes sociais?
0. O que te motiva a continuar divulgando seu cosplay nas redes?

- 0. Você já sofreu preconceito em plataformas digitais?
- 0. Se sim, mais de uma vez?
- 0. Já observou comentários maldosos em suas publicações e/ou se sentiu incomodada com eles?
- 0. Já deixou de postar uma foto ou apagar uma publicação por causa desse preconceito?

### **RAÇA/GÊNERO**

- 0. Para você, o gênero é importante na escolha do cosplay?
- 0. Para você, a raça é importante na escolha do cosplay?
- 0. Você já viu ou presenciou preconceito contra gênero e raça no cosplay?
- 0. Você já deixou de fazer cosplay por conta desse preconceito contra raça e/ou gênero?
- 0. O que te motiva a fazer cosplay hoje em dia?
- 0. Como você vê as oportunidades do cenário cosplay para a mulher negra?
- 0. Na época em que começou o cosplay, você teve apoio de pessoas ao seu redor?
- 0. Se não, você sentiu falta desse apoio/incentivo?
- 0. Você acha a comunidade cosplayer acolhedora?
- 0. Você acha que no cosplay se tem espaço para a diversidade?
- 0. Você pretende continuar com a prática no futuro?