RICFAMMA
Revista de Iniciação Científica da Unifamma

O COSPLAY E O PROCESSO DE SUBJETIVAÇÃO: UMA ANÁLISE A PARTIR DO EVENTO ANIMEINGÁ

Mariana Paltanin Inácio (G-Unifamma)[1]
Bruna Neves Pellegrini (Ms. – Unifamma)[2]

RESUMO

O presente artigo tem como objetivo explanar, analisar e entender a respeito da arte denominada *cosplay*, especificando o porquê os indivíduos optam por esta prática corporal, artística e discursiva, e como ela pode influenciar e auxiliar na formação da subjetividade e identidade, a partir dos aspectos estudados na análise de discurso francesa e nos processos de subjetivação e identidade abordados por Foucault, nos quais o mesmo considera o ambiente externo e social para compreender todos os fatores que podem influenciar para a formação do sujeito como um todo. *Cosplay* no sentido literal se traduz como uma junção das palavras costume e brincar, e trata-se de pessoas que se vestem como algum personagem (de jogos, desenhos animados, filmes, histórias em quadrinhos, etc), que gostam e admiram, além de interpretá-lo. A metodologia utilizada neste estudo aborda a investigação documental e bibliográfica, e além de exploratória, a pesquisa também é qualitativa, tendo em vista que serão aplicados questionários aos *cosplayers* (pessoas que fazem *cosplay)* e aos organizadores do evento Animeingá (recorte deste estudo), dos quais evidenciou-se como resultado final, que o *cosplay* enquanto prática artística e discursiva permite com que o sujeito sinta a sensação do pertencimento à um grupo ao qual se identifica, trazendo inúmeros pontos positivos como autoaceitação, empoderamento, desenvolvimento pessoal e profissional, ampliação de habilidades nas mais diversas áreas profissionais, isto é, sua subjetividade e identidade são formadas/aprimoradas com base neste processo de autoconhecimento, troca de experiências e assimilação social.

Palavras-chave: *Cosplay*. Subjetividade. Identidade.

[1] Graduanda em Publicidade e Propaganda pela Unifamma. mariana_paltanin1@hotmail.com
[2] Mestre em Comunicação pela UEL. bruna.pellegrini@unifamma.edu.br

RICFAMMA
Revista de Iniciação Científica da Unifamma

1 INTRODUÇÃO

A Cultura nerd vem ganhando cada vez mais espaço no mercado atual, mas isso não quer dizer que ainda não seja taxada como algo infantil ou uma prática de alguém imaturo. Sendo assim, o problema desta pesquisa está em: compreender como a prática de *cosplay* pode contribuir com a formação da identidade e subjetividade dos *cosplayers*. Neste contexto, a prática do *cosplay* em Maringá vem ganhando cada vez mais força e notoriedade. Para o recorte desta pesquisa, será analisado o evento AimeIngá, que acontece na cidade de Maringá, Paraná, e trata-se de uma convenção anual que contempla apresentações, encontros, competições e exposições acerca da cultura *nerd/geek*.

O obejtivo da análise é de entender o porquê as pessoas escolhem fazer c*osplay*, e como ele ajuda no processo de subjetivação no evento Animeingá. Para isso, será realizada uma pesquisa de campo por meio de questionários: aos organizadores do evento, foram aplicadas questões à respeito da própria convenção e sua importância para a região, bem como a relevância dos *cosplayers* para o mesmo; Quanto ao questionário aplicado aos *cosplayers*, este englobará dez questões discursivas nas quais poderão ser avaliados e ponderados os motivos pelos quais os mesmos escolhem ser praticantes desta arte, bem como suas subjetividades e identidades foram formadas ou aprimoradas a partir da influência do *cosplay*.

Como metodologia, será utilizada a metodologia Análise do Discurso Francesa, na qual Foucault aborda que o sujeito (seja em qualquer perspectiva), produz pensamentos, diálogos e opiniões embasando-se no contexto social no qual está inserido, tanto através do viés repressor (que acomete o sentido de pertencer) quanto pelo viés ideológico (que arremeta acerca da semiótica e simbologia das sensações).

Em relação ao método, a pesquisa é qualitativa. Stake (2011) a aponta como aquela que permite uma interpretação pessoal, que depende do ambiente onde a pesquisa está sendo realizada, e facilita o entendimento dos dados coletados em entrevistas e questionários.

RICFAMMA
Revista de Iniciação Científica da Unifamma

Tendo em vista os objetivos, esta pesquisa é classificada como exploratória, que para Gerhardt e Silveira (2009) é o tipo que “proporciona maior familiaridade com o problema, com vistas a torná-lo mais explícito ou construir hipóteses”. Por conseguinte, no quesito natureza das fontes utilizadas para abordagem e tratamento do objeto, classifica-se essa pesquisa como: documental e bibliográfica. A primeira Lakatos e Marconi (2003) demonstram que é aquela que tem como principal característica a coleta de dados como fontes primárias, e neste caso em específico, serão aplicados questionários aos *cosplayers* e à organização do evento Animeingá. A segunda, também baseando-se em Lakatos e Marconi (2003) contribui para o início de uma pesquisa científica como fonte de dados, abordando conceitos, resoluções de problemas já existentes, além de permitir a exploração de novos temas e a análise minuciosa do estudo.

Assim, em primeiro lugar obtem-se explanações a respeito do multiverso nerd/geek, evidenciando o *cosplay* e o evento AnimeIngá, seguidas do segundo lugar, aonde encontram-se apontamentos sobre identidade e cultura. Em um terceiro momento, falar-se-á a respeito do processo de subjetivação, seguido do quarto lugar, que trará notas sobre a análise do discurso, e por fim, serão evidenciadas as interpretações decorrentes da aplicação dos questionários aos *cosplayers.*

2 O MULTIVERSO NERD/GEEK: COSPLAY E O ANIMEINGÁ

Para adentrar no tema proposto por este artigo, acredita-se ser importante fazer uma breve contextualização sobre o objeto de análise: o *cosplay* e o evento Animeingá. Sendo assim, é importante compreender que ao contrário do que muitas pessoas acreditam, a prática de se travestir e performar personagens não tem origem japonesa. Segundo Souza (2017), essa prática surgiu nos Estados Unidos, mais especificamente nos anos 1940 em eventos de ficção científica como a *Worldcon (The World Science Fiction Convention)*, que é considerada uma das maiores feiras de ficção científica existentes, mas somente nos anos 80 é que essa prática foi caracterizada como *cosplay* no Japão.

Assim como evidencia Nunes (2012, p. 2, *online*) c*osplay* é uma palavra "composta pela junção dos vocábulos, em inglês, *cos*=*costume* e *play*=brincar, jogar, encenar", e trata-se de pessoas que se vestem como algum personagem (de jogos, desenhos animados, *animês*, *mangás,* filmes, séries, livros, histórias em quadrinhos, etc) que gostam e admiram, além de interpretá-lo.

> Os animes ou animês são desenhos animados nipônicos com características e estilos próprios. São bastante focados em movimentações [...] Há, também, muito brilho devido aos poderes e raios lançados pelos personagens. Os mangás, por sua vez, são histórias em quadrinhos nipônicas. Eles também são repletos de características próprias, sendo eles, em sua grande maioria, pintados com nanquim em preto e branco e impressos em papel jornal. Mesmo não sendo uma animação, seus quadros sequenciais são repletos de movimentações e onomatopeias, se comparados ao estilo americano. (SANTONI, 2017, p. 11, *online*).

Deste modo, a partir dos aspectos mencionados, salienta-se que o *cosplay* pode ser qualificado como um viés da cultura *nerd* e *geek*. Baseando-se no que diz Braga (2008, *online*), a respeito dos *nerds e geeks*, ambos possuem interesse por livros, estudos, jogos de tabuleiro, ciência, tecnologia, *games*, e a principal diferença entre eles era identificada no quesito socialização, sendo que o primeiro grupo era apontado com maior dificuldade de se relacionar do que o segundo. No entanto, essa rotulação mudou com o passar dos anos, principalmente com o advento das mídias sociais.

> Houve um tempo em que chamar alguém de "nerd" era uma ofensa. A palavra designava, de maneira geral, uma pessoa com dificuldades de relacionamento, introvertida e tímida, geralmente interessada [...] em temas fora dos circuitos principais, como, digamos, desenhos animados japoneses, computadores ou video-games. O estereótipo, apesar de fragmentado e disperso, tinha sua força. Uma das transformações nessa situação, se podemos arriscar a continuação dessa genealogia, foi provocada pelo ambiente das mídias digitais. A partir do final dos anos 1990, mas, com muito mais força, a partir dos anos 2000, aquela cultura ou modo de vida restrito ganha força dentro do algumas pesquisadoras e pesquisadores chamam de "processo de midiatização". [...] Em uma realidade midiatizada, culturas e modos de vida até então restritos ganham força. Pessoas que compartilham uma identidade cultural podem se encontrar com mais frequência, espaços de diálogo são criados, inventa-se uma realidade comum. (CARVALHO, 2018, p. 13, *online*).

RICFAMMA
Revista de Iniciação Científica da Unifamma

Neste contexto, Nunes (2015, pg. 44) expõe que “a cena *cosplay* é propulsora de modos de sociabilidade e subjetividades, de circulação de artefatos, de afetos e memórias, identificações, identidades, relações geracionais e políticas”. Por isso, as pessoas que fazem *cosplay* buscam e estudam todas as referências do personagem que escolheram interpretar, para assim poder desenvolver da maneira mais próxima possível suas roupas, sapatos, acessórios, perucas, lentes de contato, maquiagem e além da característica física, também examinam e explanam a personalidade do personagem.

O indivíduo que interpreta o *cosplay* é chamado de *Cosplayer*, e quem normalmente costura a roupa e desenvolve os acessórios são chamados *Cosmakers*, e é assim que serão definidos no decorrer deste artigo.

Identifica-se que a prática do cosplay na cidade de Maringá vem se intensificando, principalmente no evento chamado Animeingá, o maior da cidade. Brida, Pavan, Piasentim e Welker (2008, *Online*) apontam o Amineingá como um evento que acontece anualmente e que envolve a cultura nipo-brasileira, permitindo com que o púbico possa conhecer e entender um pouco mais sobre a mesma, que se faz extremamente presente na região, abrindo espaço para a tecnologia, animes, para os mangás, e principalmente, para o *cosplay*.

A partir de questionários aplicados, pela presente autora, aos organizadores do evento, obtêm-se alguns esclarecimentos. Segundo eles, o Animeingá surgiu no ano de 2004 através de seu idealizador Gustavo Neme. Sua primeira edição foi realizada no Colégio Marista, e contou com um público aproximado de 500 pessoas, e desde então o evento vem tomando maiores proporções e atraindo mais indivíduos. Os organizadores ainda mencionam que neste evento, existem diversas atrações temáticas, variadas salas, exposição de lojas *geeks*, campeonatos de jogos, apresentação de lutas medievais e competição de danças *k-pop* que conforme Cunha (2013, *online*), refere-se ao termo dado ao estilo musical pop que passou a ser produzido na Coréia do Sul a partir dos anos 90.

Entretanto, os organizadores apontam nos questionários que a principal atração do evento Animeingá é o concurso *cosplay*, muito esperado por *cosplayers* da região. Nele, o *cosplayer* passa por um processo de seleção em que quanto mais fiel ao personagem, melhor, sendo avaliados aspectos como a costura e customização das roupas, sapatos, acessórios e perucas, bem como a expressão, fidelidade e apresentação do *cosplayer*. Os construtores do evento ainda salientam que existem premiações aos vencedores do concurso, que contemplam primeiro, segundo e terceiro lugares, através de troféus, medalhas e dinheiro.

Segundo eles, os *cosplayers* são as grandes atrações do evento, tendo em vista que fascinam não somente o público-alvo, mas até aqueles que não possuem conhecimento do tema, trazendo desta maneira mais pessoas para o evento e fazendo com que elas permaneçam nele por mais tempo. Sendo assim, fica nítido a observação do quanto eles são importantes para a publicidade e sucesso do Animeingá.

3 IDENTIDADE E CULTURA

O *cosplay*, na concepção de muitos, evidencia-se apenas como uma fantasia, e os *cosplayers*, na maioria das vezes, são categorizados como pessoas que não conseguem separar o que é ficção do que é realidade. Entretanto, acredita-se que isso englobe aspectos muito mais profundos do que somente a dedução de alguém querer fugir da realidade, permeando questões de identidade e relações sociais.

Tendo em vista os aspectos inerentes à identidade, Stuart Hall a comenta através de três concepções: o sujeito do iluminismo, o sujeito sociológico e sujeito pós-moderno, respectivamente. Neste primeiro, Hall (2006) evidencia o sujeito como racional e científico, aonde a sua identidade é caracterizada como fixa e estável, isto é, centrada, porque considerava-se que ela nascia com o indivíduo, e que esse núcleo interior permanecia idêntico durante toda a sua existência.

Já no sujeito sociológico (Hall, 2006) manifesta que esse núcleo interior que é considerado idêntico no sujeito iluminista, aqui se faz através das relações externas e

culturais que o indivíduo possui, ou seja, sua identidade possui reflexões nas afinidades que o sujeito possui ao longo da vida.

A partir destes aspectos, considera-se que a identidade do indivíduo já não é mais estagnada, ela é variável, fazendo eclodir então o conceito de sujeito pós-moderno, aonde afirma-se que:

> A identidade torna-se uma "celebração móvel": formada e transformada continuamente em relação às formas pelas quais somos representados ou interpelados nos sistemas culturais que nos rodeiam. É definida historicamente, e não biologicamente. O sujeito assume identidades diferentes em diferentes momentos. [...] À medida em que os sistemas de significação e representação cultural se multiplicam, somos confrontados por uma multiplicidade desconcertante e cambiante de identidades possíveis, com cada uma das quais poderíamos nos identificar – ao menos temporariamente; (HALL, 2006, pg. 13).

Seguindo esse viés, não se pode deixar de mencionar a formação das tribos urbanas, nas quais baseando-se em Maffesoli (2000), são grupos semiestruturados constituídos de pessoas que avizinham-se através da comum identificação a elementos de cultura como por exemplo valores, gostos, *hoobies* e estilos de vida. Salienta-se ainda o fato de que a identificação a uma determinada tribo pode ou não ser duradora e pode haver uma relação de espaço-tempo, fundamentando-se no contexto social onde o indivíduo está inserido naquele determinado momento de sua existência, indo de encontro com o que Hall (2006) traz quando manifesta essas transformações socioeconômicas e culturais da contemporaneidade.

4 SUBJETIVAÇÃO E IDENTIDADE

O *cosplay* caracteriza-se como instrumento que auxilia no processo de subjetivação daqueles que escolhem fazê-lo, tendo em vista que é resultado de escolha, de liberdade. Assim exemplifica Neto (2017, p. 8, *apud* Foucault, 1984/2004, p. 291) "O sujeito se constitui através das práticas de sujeição, [...] através das práticas de liberação, liberdade[...] que podemos encontrar no meio cultural".

Maheirie (2002, *Online*), ampara esse entendimento ao demonstrar que qualquer pessoa é formada por um corpo físico e consciência, e que objetividade e

subjetividade coexistem, sendo esta primeira, o corpo, e a segunda, consciência. Neste sentido, um apresenta-se como produto de relação do outro a partir do contexto social ao qual o indivíduo está inserido.

Acerca destes aspectos, consegue-se então despontar na linha de raciocínio da comunicação e do *marketing* fazendo-se uma analogia ao que Pierce (2005) trata no quesito da semiótica, que mostra que a significação de determinados fatores se dá ao histórico e ao conhecimento de vida do indivíduo, aonde há essa assimilação com experiências já presenciadas e vividas, o que na maioria das vezes traz esse quesito identificação aliado à subjetivação, pois na maioria das vezes a maneira com que as pessoas traduzem os signos existentes à sua volta estão ligados ao dia-a-dia, às suas emoções e acontecimentos diários, bem como aos históricos e fases.

> Ainda outra imagem da subjetividade aparece sobe as lentes semióticas de Bakhti ne Pierce, ambos acentuando o caráter dialógico e inalienavelmente social da linguagem, fora da qual hão há sujeito. Este é signo entre signos, tradutor incessante de signos e quase-signos que dão corpo ao pensamento e que fazem a mediação para os objetos que apresentam, referenciam, aos quais se aplicam e simbolizam. Assim, o sujeito, mesmo na sua forma mais íntima, é um processo de semiose, isto é, de ação de signos. (SANTAELLA, 2004, pg. 48).

Santoni (2017, pg. 44) explicita demasiadamente esta questão quando diz que “por meio, ou a partir das imagens, construímos significado, descontruímos mitos, transpomos nossas crenças”. Partindo desse pressuposto, consegue-se obter essa correlação com o *cosplay*, que trabalha essa relação de significados aonde o *cosplayer* passa entender o que ele vê e o que ele entende, somado ao fato de como ele é visto e entendido.

5 ANÁLISE DO DISCURSO

O universo *cosplay* tem grande influência pelo círculo social em que o *cosplayer* está inserido. Foucault (2008, p. 42) aponta essa interferência quando diz “Assim, a questão é saber se a unidade de um discurso é feita pelo espaço onde diversos objetos se perfilam e continuamente se transformam, e não pela permanência e singularidade de um objeto”.

Sendo assim, acolhe-se que todo e qualquer discurso não é construído aleatoriamente, ele advém das relações constituídas diariamente e obedece aos interesses dos emissores e receptores das mensagens. Isso se aplica também ao ato de consumir determinada opinião ou até mesmo um produto ou serviço: há liberdade de escolha por parte do indivíduo, conforme afirmam Ayrosa, Figale e Tucci (2008, *Online)* "[...] O indivíduo é subjetivado pelo discurso próprio do ato de consumir, sendo um sujeito das relações sociais existentes entre consumidores e mercados".

> O sujeito situa o seu discurso em relação aos discursos do outro. Outro que envolve não só o seu destinatário para quem planeja, ajusta a sua fala, mas que também envolve outros discursos historicamente já constituídos e que emergem na sua fala. (BRANDÃO, 2004, pg. 59).

França *et al* (2010, Online) aborda a análise do discurso no sentido de perspectivas, tendo em vista que a produção dos pensamentos, diálogos e formações de opinião são definidas pelo contexto social nos quais estão inseridos tanto o emissor quanto o receptor da mensagem transmitida.

Apontando duas vertentes a respeito da análise do discurso francesa, Brandão (2004) traz o lado ideológico de Althusser, que permeia ideais que compreendem desde aspectos repressores (no sentido de pertencimento, opressão, seguir regras) até aspectos que de fato atravessem alguma ideologia, aonde encontram-se a simbologia e percepções sensoriais advindas do sujeito e a formação de sua consciência social.

Tendo em vista o lado do discurso, Brandão (2004) aponta as ideias de Foucault, que discorrem o discurso como uma real formação de um saber, aonde o mesmo não será analisado somente por seu aspecto linguístico, e sim, através de uma estratégia que permeia entre ação, resposta, interpretação e reação.

Foucault (1996) mostra que numa sociedade as narrativas são promovidas há partir de fórmulas e textos delineados tendo em vista as circunstâncias na qual as pessoas se encontram. Neste sentido, ele aponta o princípio da inversão, que resumidamente permite entender a fonte dos discursos bem como a sua continuidade, que é então seguido do princípio da rarefação, onde ocorre o afunilamento dos

elementos do discurso, buscando-se entender se os fatos e dados são verdadeiros ou até mesmo significativos naquele determinado contexto.

Acerca desse pressuposto e baseando-se em Foucault (1996) obtém-se o princípio da descontinuidade, que traz literalmente esse significado de que os discursos precisam ser tratados como práticas descontínuas, aonde os argumentos podem continuar, podem se juntar, podem ser ignorados ou até mesmo excluídos. Depois disso, há de se considerar o princípio da especificidade, no qual evidencia-se justamente o fato que o discurso não se trata se um conjunto de significações prévias, ele deve se desenrolar a partir das experiências vividas e dos conhecimentos prévios de cada um dos participantes do diálogo. Por fim, destaca-se o princípio da exterioridade, que se recopila as condições externas que podem interferir no discurso, isto é, ele sofre interferência dos mais diversos fatores ambientais, sociais e pessoais.

> As noções fundamentais que se impõem agora não são mais as da consciência e da continuidade [...], não são também as do signo e da estrutura. São as do acontecimento e da séria, com o jogo de noções que lhes são ligadas: regularidade, casualidade, descontinuidade, dependência, transformação; é por esse conjunto que essa análise dos discursos sobre a qual estou pensando se articula. (Foucault, 1996, pg. 56, 57).

Partindo desta análise, percebe-se o quanto o sujeito se faz ator principal neste estudo a respeito da análise do discurso, trazendo para segundo plano as marcas linguísticas. Deste modo, têm-se como objeto de estudos os *cosplayers* e analisar-se-ão as respostas dos questionários aplicados aos mesmos levando-se em consideração o contexto social no qual estão inseridos, a cidade aonde vivem, os eventos que frequentam, o que as pessoas próximas pensam a respeito, suas idades, seus trabalhos, suas histórias, suas vivências e experiências, seus anseios, o porquê frequentam ou frequentaram o evento AnimeIngá em Maringá e a importância que isso tudo trouxe ou traz para seu desenvolvimento pessoal.

6 RESULTADO DOS QUESTIONÁRIOS

Neste tópico, evidenciam-se as respostas obtidas através de um questionário de fonte primária, criado pela autora na plataforma Formulários do *Google*, contendo

dez perguntas dissertativas, e que fora respondido por dezoito *cosplayers* de maneira voluntária, através de postagens no grupo do AnimeIngá nas redes sociais *Instagram* e *Facebook*, bem como através do compartilhamento da autora também em suas redes sociais. A seguir serão apresentadas as perguntas e as respostas obtidas.

A primeira pergunta retrata a idade dos *cosplayers* que responderam o questionário. De um total de dezoito pessoas, sete possuem entre vinte à trinta anos, oito possuem entre trinta e um anos à quarenta anos, duas possuem entre quarenta e um anos à cinquenta anos, nenhuma possui entre cinquenta e um anos à sessenta anos, e uma possui mais que sessenta anos, conforme o gráfico abaixo indicando a porcentagem:

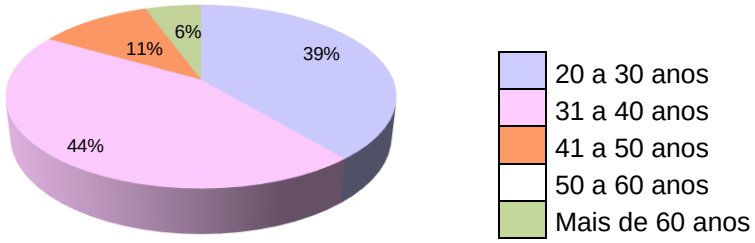

Gráfico 1. Porcentagem de idade dos *cosplayers*

A segunda questão engloba qual é a profissão exercida pelos cosplayers, e dentre elas estão: artes finalistas, assistentes administrativos e financeiros, atendentes de suporte, autores, bancários, fotógrafos, estudantes, funcionários públicos aposentados, ilustradores, médicos, professores, streammers, técnicos em manutenção de celulares e UX designers. Apenas uma resposta constou como sem trabalho no momento.

Em relação à terceira questão, tem-se há quanto tempo cada um exerce a arte do *cosplay*, sendo duas pessoas que fazem há menos que cinco anos, sete pessoas fazem entre seis à dez anos, oito fazem entre onze à vinte anos e uma faz há mais de 20 anos, conforme o gráfico abaixo indicando a porcentagem:

RICFAMMA
Revista de Iniciação Científica da Unifamma

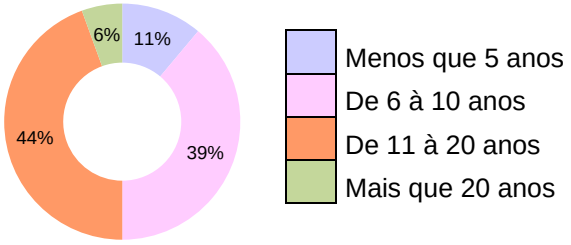

Gráfico 2. Quantidade de tempo exercendo a arte *cosplay*

A quarta questão aponta se a pessoa acredita ou não que fazer *cosplay* ajudou a formar a identidade como pessoa, e dentre as dezoito pessoas, quinze disseram que sim e apenas três que não. Os que afirmam que os *cosplay* auxilia no processo de formação de identidade apontam como positivos os seguintes aspectos: a busca incessante por conhecimento (principalmente na área da moda e da fotografia); a expansão da mente para entender o que acontece à sua volta; ajuda a melhorar a socialização e conhecer pessoas e lugares novos, adquirindo vivências e experiências diferentes; liberdade; ajuda a melhorar a oratória além de diminuir o medo quanto à necessidade de se falar em público; ajuda na desenvoltura corporal; ajuda a formar laços profissionais; direcionamento vocacional para as áreas artísticas; ajuda a perceber seu lugar de fala e perceber limites sociais. Abaixo encontra-se a porcentagem através do gráfico:

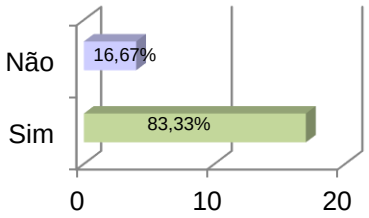

Gráfico 3. Porcentagem indicativa quanto ao *cosplay* ajudar na formação da identidade

A quinta questão é acerca do preconceito já sofrido ou não pelos *cosplayers.* Dentre as dezoito pessoas, oito afiram não terem passado por isso, e dez já sofreram

situações desagradáveis, como: olhares estranhos; preconceito por conta da idade; calúnia e difamação; críticas quanto ao corpo gordo; críticas quanto a sexualidade; críticas quanto à sensualidade e até mesmo o fato de ouvirem frases como “Quem não estuda, acaba fazendo isso”.

A sexta questão aponta se o *cosplay* já ajudou algum destes indivíduos a superar algum trauma, problema ou fase difícil da vida. Enquanto apenas dois disseram que não, dezesseis dos *cosplayers* afirmaram que sim, que fazer *cosplay* os ajudou (e ajuda) positivamente em algum momento de suas vidas, apontando fatores como: superação e aceitação do próprio corpo; lidar com críticas profissionais; superar crises de depressão; afastamento de relacionamentos tóxicos e abusivos; superar timidez e desenvoltura ao falar em público e em palcos; ajuda ao lidar com problemas de casa; contribuir para melhora de problemas de saúde; ajuda nas tomadas de decisões; vencer problemas com baixa autoestima, bem como superar medos de postar trabalhos em redes sociais.

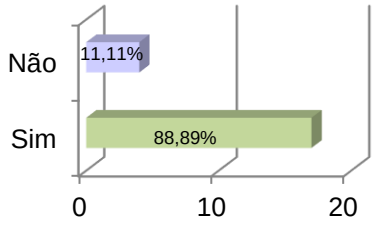

Gráfico 5. Porcentagem indicativa quanto ao cosplay ajudar a superar um momento difícil

A sétima questão transmite a sensação dos *cosplayers* ao perceberem que desenvolvendo-se nesse mundo *cosplay*, houve ou não desenvolvimento pessoal e profissional em suas vidas. Três dentre as respostas foram negativas, porem quinze das respostas são positivas, e descrevem: busca por novos conhecimentos profissionais (principalmente na área da moda e confecção); escolha de curso de faculdade; escrever e publicar livros; desenvolver técnicas de maquiagem e efeitos especiais; trabalhos em eventos em geral; aprimorar a criatividade no ambiente de trabalho; melhor comunicação no trabalho e fora dele; aperfeiçoar técnicas de oratória;

criar *networking*; aumentar melhorar visibilidade nos eventos; bem como elevar o nível de autoestima e autoconfiança.

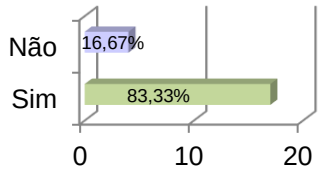

Gráfico 6. Porcentagem indicativa quanto ao cosplay ajudar no desenvolvimento pessoal e profissional

A oitava e a nota questão trazem a opinião dos cosplayers sobre o evento Animeingá. A oitava trata de evidenciar se este evento os ajudou na formação de seus ciclos de amizade, e o resultado foi: quatro dessas pessoas disseram conhecer o evento, mas nunca participaram, e dezessete afirmaram que o evento ajudou sim na formação de ciclo de amigos, inclusive alguns deles tornaram-se membros da organização do evento, jurados nos concursos, e até obtiveram contatos profissionais a partir do mesmo. Além disso, um ponto de destaque é o fato de que o evento também é meio de reencontro de amigos que moram longe um do outro, em diferentes cidades. Já a nona questão aponta se o Animeingá é degrau para o desenvolvimento cultural de Maringá e região, e neste aspecto, o resultado também fora positivo: três pessoas afirmaram que como não frequentaram/frequentam o evento, não podem opinar; uma delas não frequenta, porém, em um aspecto geral, acredita que os eventos de cultura pop permitem trazer à região um maior número de pessoas para conhecimento, englobando todas as idades, as demais dezessete pessoas afirmam com certeza que o evento permite o desenvolvimento cultural da cidade e região, pois pelo grande número de pessoas que participam, há mais consumo de produtos e serviços locais, há o fomento do setor hoteleiro e de alimentação e alguns consideram o evento até mesmo como uma atração turística.

RICFAMMA
Revista de Iniciação Científica da Unifamma

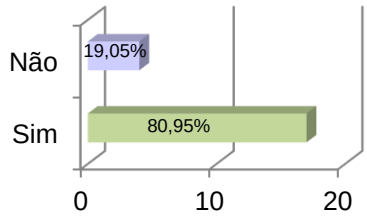

Gráfico 7. Porcentagem indicativa quanto ao evento Amineingá: ajuda no ciclo de amizades e no desenvolvimento cultural de Maringá e região?

A décima e última questão foi um desafio aos *cosplayers*: aqui foi lhes pedido para que cada um colocasse em palavras como se sentiam antes e depois de fazerem *cosplay*, Aqui, serão descritos cada um deles:

Antes do cosplay	Depois do cosplay
Observadora de detalhes	Aumento das habilidades de costura
Sonhador	Empreendedor
Reservada	Espontânea
Insegura	Segura
Introvertida	Extrovertida
Fechada	Audaciosa
Introvertida	Poderosa
Tedioso	Legal
Desinteressante	Interessante
Tímido	Criativo
Introvertida	Multihabilidades
Tímido	Criativo
Tímida	Saber lidar com situações em público
Antisocial	Comunicativa
Tímida e fechada	Extrovertida e linda
Tímido	Simpático
Triste	Feliz
Tímida	Extrovertida

Tabela 1: Definição do sentir antes de fazer cosplay e depois de fazer cosplay

RICFAMMA
Revista de Iniciação Científica da Unifamma

6.1 ANÁLISE DOS RESULTADOS

A partir de toda a pesquisa realizada e da tabulação e interpretação dos dados obtidos através dos questionários aplicados aos *cosplayers*, pode-se ver que a construção da identidade e subjetividade dos *cosplayers* estão baseadas em diferentes experiências vividas, cada qual em seu contexto social específico. Deste modo, percebe-se neste momento a aplicação da Análise do Discurso de Foucault, sendo o sujeito um resultado das suas relações sociais, levando em consideração as relações constituídas no cotidiano, onde o emissor da fala respeita e conhece as circunstâncias e os limites do receptor da mensagem.

Em decorrência destes fatores, em comum, estes indivíduos tem o interesse pela cultura *nerd/geek* e pelas artes visuais, musicais e teatrais. Assim sendo, observou-se que o discurso aqui leva em consideração os gostos, culturas, *hoobies* e conhecimento de cada um, e se todos estivessem juntos em um determinado momento, mesmo que só virtualmente, acredita-se que a conversa poderia durar horas e horas, mesmo que essas pessoas não se conhecessem pessoalmente há algum tempo significativo, visto que neste quesito, percebe-se que idade, profissão, sexo, orientação sexual pouco importam; o respeito mútuo prevalece, assim como a humildade e o desejo de ajudar, dar dicas e referências, trocar experiências e acolher quando necessário.

Evidenciando os princípios da Análise do Discurso, Foucault traz a descontinuidade (os significados dos discursos podem estar juntos, podem se separar ou podem ser simplesmente ignorados), a especificidade (o discurso se desenrola a partir da experiência vivida e do conhecimento prévio (do qual também origina-se o significado e objetivo da semiótica)), e por último a exterioridade (o discurso é inferido através das condições externas, sejam elas ambientais, pessoais ou sociais). Partindo destes conceitos comprova-se que a superação de momentos difíceis da vida destes indivíduos são pontos em comum entre *cosplayers*, assim como o aumento de habilidades em diferentes áreas de atuação, crescimento da autoestima, formação de círculos duradouros de amizade, criação de *networking* e vínculos profissionais bem

reconhecimento e visibilidade artística. O resultado mais que positivo sentido pelos *cosplayers* após aderirem à essa prática é real e mostra que, mesmo com preconceitos e estranhezas advindos da sociedade, a satisfação, a segurança e a autoconfiança se sobressaem e alimentam expectativas dos *cosplayers* para uma constante evolução, tanto pessoalmente quanto profissionalmente.

Outro fator importante à se destacar está atrelado ao recorte deste projeto, que é o evento Animeingá, que definitivamente é importante para o desenvolvimento cultural de Maringá e região, pois fomenta de maneira extremamente importante o comércio local (hotéis, estabelecimentos alimentícios, confecções, livrarias, etc). E mesmo aqueles que não frequentam o evento, reconhecem sua força e voz na cidade de Maringá, não somente pelos *cosplayers*, mas pela demonstração da rica cultura japonesa até então desconhecida por muitos indivíduos, permitindo abrir espaço para a tecnologia, para a arte, para os esportes, para o teatro e para o jornalismo local.

7 CONCLUSÃO

Reafirmando o objetivo geral desta pesquisa que engloba entender o porquê as pessoas escolhem fazer c*osplay*, e como ele ajuda no processo de subjetivação no evento Animeingá, considera-se como deveras atingido, tendo em vista que como ferramenta teórica para entendimento de tal questão utilizou-se da Análise do Discurso, acima mencionada, que deixou claro que o significado do discurso engloba os aspectos sociais dos *cosplayers*, que empregam esta prática como meio para desenvolvimento pessoal e profissional, trazendo para si e para seu círculo social externo, o efetivo significado de pertencimento, amadurecimento, domínio da própria existência, coragem, positividade e felicidade. Além disso, o recorte Animeingá trabalha como fio condutor que facilita a troca de experiências entre os *cosplayers* que o frequentam, além do fato de enriquecer a cultura do público local e regional, permitindo o fomento de diversos setores, como o de alimentação, hoteleiro, jornalístico e publicitário. Por consequência, esta pesquisa que também é composta por dados primários, segue como nova, permitindo com que os leitores conheçam

sobre *cosplay* e sua prática discursiva baseada na Análise do Discurso Francesa, e carrega consigo uma carga cheia de fatores que explanam sobre a cultura nerd/geek na cidade de Maringá e região. Sendo assim, para trabalhos futuros sugere-se então a abertura ao estudo publicitário buscando entender e alinhar como o *cosplay* e a cultura *nerd/geek* em geral influenciam na publicidade das empresas e negócios, permitindo com que sejam desenvolvidos belíssimos trabalhos baseados neste universo tão rico e encantador e que acarretam a interatividade e engajamento da população, com resultados midiáticos geradores de sucesso.

8 REFERÊNCIAS

AYROSA, Edurando André Teixeira; FIGALE, Juliana Marques; TUCCI, Flora. **Problematizando identidade e subjetividade em estudos sobre consumo.** Disponível em: < http://www.anpad.org.br/diversos/down_zips/38/TC%20MKT-A2217.pdf>. Acesso em 24 set. 2009.

BRAGA, Ruda. **Geek vs Nerd.** Disponível em: <https://www.uninassau.edu.br/noticias/geek-vs-nerd>. Acesso em: 03 jun 2021.

BRANDÃO, Helena Hathsue Nagamine. **Introdução à análise do discurso.** 2ª ed. Campinas: Editora da Unicamp, 2004.

BRIDA, Gláucia Valéria Pinheiro; PAVAN, Pâmela Malio Pardini; PIASENTIM, Rosângela Aparecida Teixeira; WELKER, Rozana dos Santos. **O jovem dentro da tribo anime.** Disponível em: <http://www.cesumar.br/curtas/psicologia2008/trabalhos/O_JOVEM_DENTRO_DA_TRIBO_ANIME.pdf>. Acesso em: 19 ago 2021.

CARVALHO, Eric. **Comunicação e cultura geek.** Disponível em: <https://casperlibero.edu.br/wp-content/uploads/2018/11/Comunica%C3%A7%C3%A3o-e-Cultura-Geek-CIP.pdf>. Acesso em: 03 jun 2021.

CUNHA, Vinícius Ferreira Da. **A ascensão do pop coreano: o *boom* do K-pop a trotes de cavalo, o papel da comunicação e as articulações com o modelo pop ocidental.**

FOUCAULT, Michel. **A arqueologia do saber.** 7ª ed. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 2008.

FOUCAULT, Michel. **A ordem do discurso.** 3ª ed. São Paulo: Loyola, 1996.

RICFAMMA
Revista de Iniciação Científica da Unifamma

FRANÇA, Iris Ferreira de. et al. **Eu, eu mesmo e os outros: notas sobre o descentramento e as encenações do self no Orkut.** Disponível em: <http://www.cult.ufba.br/wordpress/24677.pdf>. Acesso em: 24 set. 2009.

GERHARDT, Tatitana Engel; SILVEIRA, Denise Tolfo. **Métodos de pesquisa.** 2009. Disponível em: <http://www.ufrgs.br/cursopgdr/downloadsSerie/derad005.pdf>. Acesso em: 09 nov 2020.

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

LAKATOS, Eva Maria; MARCONI, Marina de Andrade. **Fundamentos de metodologia científica.** 5ª ed. São Paulo: Atlas, 2003.

MAFFESOLI, Michel. **O tempo das tribos: o declínio do individualismo nas sociedades de massa.** 3ª ed. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 2000.

MAHEIRIE, Kátia. **Constituição do sujeito, subjetividade e identidade.** Disponível em: <http://pepsic.bvsalud.org/pdf/inter/v7n13/v7n13a03.pdf>. Acesso em: 24 set 2021.

NETO, João Leite Ferreira. **A Análitica da subjetivação em Michael Foucault.** Rev. Polis e Psique, 2017; 7(3): 7 – 25. Disponível em: <http://pepsic.bvsalud.org/pdf/rpps/v7n3/n7a02.pdf>. Acesso em: 01 out 2020.

NUNES, Mônica Rebecca Ferrari Nunes. **A Cena Cosplay: vinculações e produção de subjetividade.** Disponível em: <http://www.compos.org.br/data/biblioteca_1842.pdf>. Acesso em: 18 mai 2021.

NUNES, Mônica Rebecca Ferrari Nunes. **Cena Cosplay: comunicação, consumo, memória nas culturas juvenis.** Porto Alegre: Sulina, 2015.

PIERCE, Charles Sanders. **Semiótica.** São Paulo: Perspectiva, 2005.

SANTAELLA, Lúcia. **Sujeito, subjetividade e identidade no ciberespaço.** In: LEÃO, Lucia (org) Derivas: cartografias do cibersespaço. São Paulo: Annablume, 2004.

SANTONI, Pablo Rodrigo. **Animês e Mangás: A identidade dos adolescentes.** Disponível em: <https://repositorio.unb.br/bitstream/10482/24480/1/2017_PabloRodrigoSantoni.pdf>. Acesso em: 01 jun 2021.

SOUZA, Raissa Taimilles Valério Paiva de. **Cosplayers: uma identidade cultural permeada pela indústria cultural.** Disponível em: <https://repositorio.ufpb.br/jspui/bitstream/123456789/3050/1/RTVPS30112017.pdf>. Acesso em: 18 mai 2021.

STAKE, Robert E. **Pesquisa Qualitativa: estudando como as coisas funcionam.** Porto Alegre: Penso, 2011.