



UNIVERSIDADE FEDERAL DO MARANHÃO
CENTRO DE CIÊNCIAS SOCIAIS, SAÚDE E TECNOLOGIA - CCSST
CURSO DE LICENCIATURA EM CIÊNCIAS HUMANAS - SOCIOLOGIA

CARLOS GABRIEL MACENA MOTA

**EVENTO ANIMACOM: A CONSTRUÇÃO DA FIGURA COSPLAY ONLINE E
OFFLINE NA CIDADE DE IMPERATRIZ – MA**

IMPERATRIZ - MA
2022

CARLOS GABRIEL MACENA MOTA

**EVENTO ANIMACOM: A CONSTRUÇÃO DA FIGURA COSPLAY ONLINE E
OFFLINE NA CIDADE DE IMPERATRIZ – MA**

Trabalho de Conclusão de Curso do Curso em Licenciatura em Ciências Humanas com habilitação em Sociologia, da Universidade Federal do Maranhão, como requisito para obtenção do título de Licenciatura em Ciências Humanas.

Orientador: Prof. Dr. Jesus Marmanillo Pereira.

IMPERATRIZ - MA
2022

Ficha gerada por meio do SIGAA/Biblioteca com dados fornecidos pelo(a) autor(a).
Diretoria Integrada de Bibliotecas/UFMA

MACENA MOTA, CARLOS GABRIEL.

EVENTO ANIMACOM : A CONSTRUÇÃO DA FIGURA COSPLAY ONLINE
E OFFLINE NA CIDADE DE IMPERATRIZ MA / CARLOS GABRIEL
MACENA MOTA. - 2022.

30 f.

Orientador(a): JESUS MARMANILLO PEREIRA.

Monografia (Graduação) - Curso de Ciências Humanas -
Sociologia, Universidade Federal do Maranhão, IMPERATRIZ,
2022.

1. CONSTRUÇÃO. 2. COSPLAY. 3. EVENTO. 4. GRUPO. 5.
PERFORMANCE. I. MARMANILLO PEREIRA, JESUS. II. Título.

CARLOS GABRIEL MACENA MOTA

**EVENTO ANIMACOM: A CONSTRUÇÃO DA FIGURA COSPLAY ONLINE E
OFFLINE NA CIDADE DE IMPERATRIZ – MA**

Trabalho de Conclusão de Curso do Curso em Licenciatura em Ciências Humanas com habilitação em Sociologia, da Universidade Federal do Maranhão, como requisito para obtenção do título de Licenciatura em Ciências Humanas

Orientador: Prof. Dr. Jesus Marmanillo Pereira.

Aprovado em: ____/____/____

BANCA AVALIADORA

PROF. DR. JESUS MARMANILLO PEREIRA (1º EXAMINADOR/ORIENTADOR - UFMA/CCSST/LCH)

PROF. DR. AGNALDO JOSE DA SILVA (2º EXAMINADOR - UFMA/CCSST/LCH)

PROF. DR. WELLINGTON DA SILVA CONCEIÇÃO (3º EXAMINADOR - UFMA/CCSST/LCH)

IMPERATRIZ – MA

2022

AGRADECIMENTOS

A Deus e à Virgem Maria, por ter me dado saúde e coragem para terminar esse curso.

Em segundo lugar, quero agradecer ao meu orientador Prof. Dr. Jesus, que com muita paciência me ajudou a escrever essa monografia de conclusão de curso.

A minha mãe, Maria da Conceição da Macena Mota, que mesmo sendo analfabeta, sempre me apoiou e me incentivou a estudar. E à minha namorada Larissa Gabriele Sá de Sousa, que me acompanha desde o ensino médio e me incentivou a fazer uma graduação, mostrando o quanto os estudos são importantes para o meu crescimento.

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Figura 1 - *Caravana de Paragominas - PA, dezembro de 2021*.14

Figura 2 - *Participantes do evento AnimaCon de dezembro de 2021*.17

Figura 3 - *Instagram da @saioricosplayer, dezembro de 2021*.22

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO	9
2 UMA BREVE HISTÓRIA DO COSPLAY	10
3 ORGANIZAÇÃO SOCIAL DO GRUPO COSPLAY: FORMAÇÃO DOS GRUPOS NO ANIMAÇON.....	18
4 CONSTRUÇÃO DO COSPLAY	21
5 CONCLUSÃO.....	28
REFERÊNCIAS	29

RESUMO

O presente estudo tem por objetivo principal analisar a organização social dos grupos de participantes cosplayers formados durante e após o evento AnimaCon, visando mostrar como ocorre a construção individual do cosplay, bem como essa cultura influencia economicamente a vida das pessoas que se identificam com esse meio, desenvolvido localmente desde 2008 e perdura até os dias atuais, por meio de eventos. A pesquisa foi desenvolvida através da análise das entrevistas e questionários, atreladas a estudos bibliográficos, que permitiram a sintetização das experiências dos participantes com os entendimentos teóricos, possibilitando a compreensão da formação da figura cosplay que vai além da caracterização. O estudo, de cunho etnográfico, tem caráter qualitativo, possibilitando o estudo da cultura e o comportamento do grupo cosplay, realizado no evento AnimaCon nos meses de agosto e dezembro de 2021, na cidade de Imperatriz-MA, onde são desenvolvidos os eventos de cosplay, campeonatos de videogames, campeonatos de cartas de games, danças e músicas, possibilitando que as pessoas da cidade e região socializem nesse meio cultural que também já é um fenômeno global, graças à internet, TV, rádio, música e outros meios que estimulam o engajamento e participação juvenil.

Palavra – chaves: Cosplay; Evento; Construção; Performance; Grupo.

1 INTRODUÇÃO

Inserido nesse mundo desde cedo, por meio da televisão, internet e amigos, sempre me encantou a cultura asiática do Cosplay. Em 2013, surgiu a oportunidade de participar do AnimaCon com alguns amigos que me acompanharam nos eventos desde então.

Quando retornei em 2019, já estava cursando a faculdade e continuava me impressionando com o comprometimento dos participantes nas apresentações e na elaboração das suas fantasias nos eventos de cosplay. Assim, sabendo que o cosplay vai além da construção da fantasia, surgiram dúvidas que me instigaram a investigar a construção dessa figura aqui na cidade e como ocorre o processo de transformação do cosplay, com o propósito de entender o que leva os participantes, de ambos os sexos e de diferentes idades, a procurarem grupos de pessoas com os mesmos interesses e costumes e a se organizarem socialmente na troca de experiências dentro desse universo, antes e depois do AnimaCon.

Ademais, para melhor compreender, fez-se necessário usar como base os pensamentos dos sociólogos Georg Simmel, Émile Durkheim, Erving Goffman e Norbert Elias, relacionando a construção de grupos baseados em interesses em comum formados através do evento AnimaCon, bem como as relações afetivas ao meio, com a Sociologia.

Dessa maneira, a pesquisa etnográfica através de fotos, entrevistas e conversas com as pessoas do meio, nos permite experienciar esse meio cultural e entender como funciona o cosplay na parte online e no dia a dia (off-line), na cidade de Imperatriz.

O presente artigo está organizado, inicialmente, pelo surgimento do Cosplay na cidade de Imperatriz/MA, tendo como precursor a expansão global dessa cultura que inspirou a criação dos eventos AnimaSul e AnimaCon, como representatividade dos grupos que partilham dos mesmos interesses. Em segundo momento, pela formação desses grupos que, no decorrer dos eventos de Cosplay e pelas redes sociais, foram realizadas pesquisas de campo para melhor compreensão dessa relação e como ocorrem as interações e as trocas de experiências. Por conseguinte, a construção do “eu cosplay”, que vai além da produção da fantasia inspirada em personagens e do consumo de objetos.

2 UMA BREVE HISTÓRIA DO COSPLAY

Na década de 40 começou a surgir os primeiros figurinos no “*The World Science Fiction Convention*”, um evento voltado para a ficção científica que até o ano de 2021 acontece anualmente, trazendo a público o uso de fantasias nos EUA, estendendo-se para as próximas décadas e fortalecendo o movimento cultural e suas representatividades.

Além dos eventos nos Estados Unidos da América, a década de 70 no Japão influenciou a juventude com os mangás e animes, trazendo para os jovens a oportunidade de participar das competições que foram criadas a partir do evento “*Comic Market*”, que teve sua estreia em 1975 e acontece anualmente desde então, reproduzindo como inspiração o “*The World Science Fiction Convention*”. Nos anos 80 o japonês Nobuyuki Takahashi, designer do *Studio Hard*, que anualmente participa do “*WordCon*” em Los Angeles, levou diversos exemplares de revistas para o Japão para que fossem publicados matérias e artigos que trouxessem visibilidade sobre o assunto, criando naquele ano um novo termo para os figurinos que as pessoas se caracterizavam no EUA, chamando-os de “*Cosplay*”. As grandes influenciadoras nesse estilo cultural são os Estados Unidos e o Japão, e após a Segunda Guerra Mundial, a presença dos EUA na Ásia, a estética global foi mudando através da expansão cultural.

No Brasil, a globalização cultural também começou por volta da década de 80, com a circulação dos mangás, animes, séries, filmes e programas produzidos pelas mídias de televisão de canais abertos, tornando crescente o índice de pessoas que consumiam esse tipo de cultura entre os brasileiros. Dessa forma, o sociólogo Diógenes busca explicar que:

Observa-se que a expansão de uma cultura “global” vem a ocorrer quando a sociedade de consumo parece unificar-se. Existe uma relação entre o crescimento do consumismo e os modos de ser e de se rebelar da geração signatária da “cultura da sociedade de massas”? De acordo com Morin (1990) a temática da juventude é um dos elementos fundamentais de uma nova cultura (DIÓGENES, 1998, p.149).

A partir da perspectiva de Diógenes apud Morin (1998), podemos compreender que a juventude possui papel importante na globalização cultural, visto que são os maiores consumidores da cultura citada acima. Desta forma, a unificação dessa globalização ocorre quando as pessoas possuem interesses em comum.

O primeiro evento cosplay no Brasil ocorreu em 1996, através da *Abrademi*¹ em comemoração ao seu 12º aniversário de criação, que foi um festival de cultura japonesa que trazia animes e mangás, mas somente no ano de 1997 é que surgiram as competições de cosplays, também na comemoração do aniversário 13 ano de criação do *Abrademi*.

E na cidade de Imperatriz, essa globalização cultural chegou através dos meios midiáticos, onde os jovens passaram a consumir essa cultura. Desta forma, o cosplay começou a se desenvolver a partir dos eventos que acontecem na cidade desde 2008, com o extinto *AnimaSul* (2008-2019), mas o evento que mais perdura até ano de 2021, e com edição já marcada para 2022², foi o *AnimaCon* que teve início em 2012 e ocorre, desde então, duas vezes ao ano. É interessante ressaltar que o festival se divide em eventos de cosplay, campeonatos de videogames, campeonatos de cards games, danças e músicas, onde as pessoas da cidade e região, que já possuem esse contato cultural, podem caracterizar-se do seu personagem favorito e participar do evento.

O *AnimaCon* é um lugar de representatividade, para todos aqueles que gostam da cultura cosplay e com simpatizantes da cultura pop³, geek⁴ e nerd⁵, onde eles podem ser eles mesmos com pessoas que acolhem suas “esquisitices”. Assim, o evento é dividido em várias áreas como *animes*, *k-pop*, comércio, show, *games* e área livre, com bastante opções para as pessoas que participam, podendo acompanhar de tudo um pouco sem preocupação e interagir com diversas tribos que se encontram no evento.

O *AnimaCon* tem como organizador principal Jader Moreira⁶, 36 anos, nascido no município de Riachão, no interior do Maranhão, que trabalha com marketing e já participou de outros eventos na cidade de Imperatriz, como o *AnimaSul* (2008-2019), com outros organizadores. Vindo de uma família humilde e sem apoio dos pais, informou que desde a infância queria trabalhar com o segmento geek, percebendo uma oportunidade para agregar em seu emprego de marketing no shopping, onde

¹ Criado em 1983, uma entidade cultural sem fins lucrativos que se originou na união de estudiosos em cultura japonesa e desenhistas profissionais do Brasil.

² Até o momento da pesquisa feita, de março a dezembro, a edição *AnimaCon* 2022, já está confirmado.

³ Abreviatura de “cultura popular”, ou seja, cultura de um povo que existe na sociedade.

⁴ Alguém viciado em tecnologia, computador e internet.

⁵ Uma pessoa muito dedicada aos estudos, que exerce atividades intelectuais muitas vezes inadequadas para sua idade.

⁶ Organizador e criador do *AnimaCon*.

trabalha atualmente na cidade de Imperatriz, dando seus primeiros passos na criação do AnimaCon.

Em entrevista, Jader fala como surgiu o AnimaCon:

Senti a necessidade de um evento próprio na cidade com pessoas da cidade e com meus amigos conseguimos organizar aos poucos o AnimaCon, que vem crescendo desde 2012, mesmo não tendo um local próprio para o evento, as pessoas vêm pedindo cada vez mais um evento maior. Um exemplo é que no início o festival movimentou mais de três mil pessoas visitando o evento no seu primeiro ano (Moreira, 2021, *on-line*).

O evento, que é tão aclamado pelas pessoas do meio, reúne participantes tanto da cidade de Imperatriz e cidades vizinhas, sendo uma grande oportunidade para mostrar suas habilidades em produzir as fantasias e para conhecer novas pessoas. Contudo, o AnimaCon não possui grande divulgação nas mídias (jornais e televisão), somente nas redes sociais de quem já participa como é o caso da *@saoricoplayer* ou o próprio *Instagram* do evento *@animacon3212* e assim, vai alcançando outras pessoas por 'boca a boca'.

E vem crescendo junto com o AnimaCon as pessoas que participam desse evento desde o início, que eram adolescentes e hoje são adultos. Também vem se renovando o número de pessoas com diferentes idades. Em levantamento realizado⁷ via WhatsApp com 48 pessoas, no grupo AnimaCon, verificamos que 83% das pessoas têm idade entre 10 e 20 anos e 14% têm idade entre 21 e 30 anos e apenas 2% entre 31 anos em diante. Como resultado, o levantamento demonstra que a preponderância é de participantes de até 20 anos, e conforme o avançar da idade a participação torna-se inversamente proporcional.

É visível que a maioria dos participantes tem idade entre 10 a 20 anos e que o público vem ficando mais jovem, essa faixa etária é predominante em razão da facilidade de acesso a esse tipo cultural. Ademais, durante o levantamento realizado via WhatsApp com 48 pessoas, é possível notar uma estética global, que para Diógenes (1998), "tal estética seria responsável por produzir uma uniformidade entre os jovens de diferentes partes do mundo, por meio de determinados consumos". Em outro estudo sobre juventude em Imperatriz, Pereira (2019), observa que tal estética se manifesta também nos skatistas que frequentam a praça Mané Garrincha.

⁷ Pesquisa realizada em dezembro de 2021.

Atualmente a página do evento é movimentada apenas pela rede social Instagram e WhatsApp, não tem outro meio de saber das novidades além dessas páginas. Nos meses de pesquisa, de março a dezembro, nota-se uma grande evolução na edição de dezembro em comparação com a de agosto. O evento de dezembro, contou com atrações que vieram de outro estado considerado artista do meio, como o *Youtuber* “Muca Muriçoca”, com mais de 8 milhões de inscritos no seu canal da internet e mais de 2 milhões no *Instagram*. O evento foi maior em estrutura e número de pessoas, mesmo com cobrança de entradas, o público não se conteve em participar.

Nos anos anteriores outras atrações nacionais participaram do evento, como os irmãos Piologo (Irmãos Piologo - YouTube), o Charles Emanuel (Charles Emmanuel @charles_weasley) o dublador oficial do Rony do Harry Potter e do Mutano de Jovens Titãs, Ricardo Júnior (RicardoJuniorSings - YouTube) que é o intérprete das músicas que são traduzidas de animes, fez show no AnimaCon.

Além das atrações, faz se necessário algumas observações acerca do espaço, o evento foi realizado no Centro de Convenções da cidade de Imperatriz-MA, no mês de dezembro de 2021, com um local onde não tinha limitação de espaço, amplo e confortável para andar e uma área do centro livre para movimentação, e com os stands divididos nas laterais para cada grupo (dança, jogos, lazer, palco e lojas), deixado o meio um lugar livre para transitar.

O evento de agosto foi realizado na faculdade Pitágoras onde ficou limitado o uso do espaço, que além de ser pequeno não podia retirar as cadeiras das salas limitando ainda mais as atividades. Cada sala foi dividida em espaços de dança, jogos, lazer, área de alimentação e atração, mas ainda tinham um pouco de dificuldade para andar livremente.

Outro ponto positivo foi o espaço que as lojas tiveram no local do evento, muito mais amplo para o comércio, podendo diversificar ainda mais os produtos para os consumidores. Contudo, a reclamação continuou em relação aos valores para montar o estande no local.

O evento AnimaCon de dezembro de 2021, em comparação ao evento do mês de agosto, dispôs de espaço mais amplo para receber o público. Os campeonatos no evento de dezembro também foram mais divulgados, mais bem elaborado com premiações, todos com o seu próprio espaço, como o campeonato de vídeo games e

o de dança *k-pop*. Todas essas mudanças atraíram mais pessoas, inclusive de outras regiões.

Um exemplo disso foi uma caravana formada em Paragominas, no Pará, para participar do evento, nas competições e pela atração que o *AnimaCon* recebeu. Além da caravana de Paragominas, algumas pessoas vieram de outras regiões para prestigiar o momento, como a entrevistada Maitê, de Estreito/MA, que descreveu a importância do evento para ela:

Para mim é por amor o que eu faço, então a gente pode participar mostrar um pouco do trabalho e mostrar um pouco daquilo que a gente faz. É muito importante, porque as pessoas vêm reconhecendo nosso trabalho, tiram fotos e muita gente gosta, não somente o jovem, mas pessoas um pouco mais velhas também, então acho muito importante ter esse tipo de evento. A gente pode estar participando, pode estar se comunicando com as pessoas que gostam do que a gente gosta também e fazemos mais amigos.

A caravana de Paragominas-PA, indo a encontro do evento *Animacon*:



Figura 1 - Caravana de Paragominas - PA, dezembro de 2021.
Fonte: Instagram oficial do Animacon em Imperatriz, Maranhão, 2022.

Ademais, a participação do qual a Maitê aborda é uma forma de socialização onde o grupo de amigos que ela fez participam do evento interagindo entre eles e compartilham seus interesses e admiração pelo cosplay. Desta forma, Simmel explica que:

Só começa a existir quando a coexistência isolada dos indivíduos adota formas determinadas de cooperação e de colaboração, que caem sob o conceito geral da interação. A associação é, assim, a forma, realizada de diversas maneiras, na qual os indivíduos constituem uma unidade dentro da qual se realizam seus interesses. E é na base desses interesses – tangíveis

ou ideais, momentâneos ou duradouros, conscientes ou inconscientes, impulsionados casualmente ou induzidos teleologicamente – que os indivíduos constituem tais unidades (SIMMEL, 1983. p. 61).

Além da socialização em grupo, sempre acontece competição de cosplay e no ano de 2021, não seria diferente, é uma das partes mais esperadas, podemos dizer que é a alma do evento. Contudo, com o aumento dos participantes aumentou também o conjunto de regras para que a competição seja mais organizada e justa, tais sejam **(Quadro 1)**:

Quadro 1 - Regras para participação da Animacon, Imperatriz, Maranhão

REGRAS
1.1 É necessário apresentação no ato da inscrição de imagem ou foto que denote o personagem seja ele cosplay ou gravura para futura avaliação dos jurados.
1.2 O correrá o desfile para apresentação dos cosplays assim que um número significativo de participantes for reunido antes da apresentação.
1.3 Os personagens podem pertencer às categorias: Anime Comics, Mangás, Séries, Jogos e Filmes.
1.4 Os cosplays devem se reunir 15 minutos antes do concurso, na área do concurso cosplay.
1.5 Haverá premiação em dinheiro para primeiro, segundo e terceiro lugar, a premiação de R\$500,00 só será feita com a inscrição de no mínimo 30 cosplays, o valor da inscrição será GRATUITA
1.6 Ofensas (palavrões), apelo sexual e posturas que não são características do personagem, serão considerados pelos juízes como critério para a desclassificação.
1.7 É terminantemente proibido o uso de explosivos, armas de fogo (mesmo descarregadas) e armas brancas com lâmina afiada durante as apresentações. O uso delas acarretará a desclassificação e em casos extremos responsabilização criminal, também fica proibida o uso de materiais corrosivos ou tóxicos.
2.1 O participante será avaliado pelos caracteres de sua vestimenta e interpretação que devem ser inerentes ao personagem escolhido e claramente visíveis durante a apresentação.
2.2 O uso de objetos terceirizados na fantasia (como pano preto para manipulação de marionetes, bonecos representativos etc.) é permitido, desde que apareça em tempo parcial na apresentação e seja descrito no ato da inscrição.
2.3 As notas serão dadas pelos juízes do evento, e a média entre eles será a nota final. A banca será composta de 3 (cinco) juízes. Cada juiz dará três notas: Caracterização, Desempenho e Qualidade. A soma das notas de cada juiz será a pontuação final de cada competidor.
2.3.1 Para o quesito Caracterização, os juízes são instruídos a julgar o acabamento, similaridade dos trajes, acessórios e detalhes. Não será levada em conta a constituição física do participante, mas as saídas técnicas usadas na execução da roupa.
2.3.2 Para o quesito Desempenho, os juízes são instruídos a julgar a qualidade da apresentação, desenvoltura no palco, harmonia e carisma. Este quesito, também engloba cenário, áudio e efeitos-especiais utilizados.

2.3.3 Para o quesito Qualidade, os juízes julgarão a riqueza de detalhes e a complexidade deles no COSPLAY.

2.4 Cada um deles receberá nota de 1 (um) a 10 (dez), em cada uma das três competências resultando em uma somatória máxima de 30 (trinta) pontos da qual será retirada a média dividindo a nota final por 3 (três).

2.5 Em caso de empate será eleito o vencedor por Aclamação Popular.

2.6 A soma das notas será efetuada pelos coordenadores do evento.

2.7 O resultado será anunciado no palco no final do concurso.

2.8 Todos os participantes serão julgados pelo mesmo corpo de jurados no dia do evento, cujas notas serão consideradas plenas e inquestionáveis, só receberemos reclamações com o devido respaldo legal.

Fonte: Autores adaptado pelo Instagram oficial do Animacon em Imperatriz, Maranhão, 2022.

Observe que é um evento cheio de regras para os participantes, “as regras tinham uma vigorosa função integradora. Mantinha vivos e reforçava os vínculos grupais já existentes” (ELIAS. p. 124). Tais regras foram organizadas pela direção do evento, trazendo mais segurança para quem deseja participar e quem ainda não participou se sentir à vontade de ir como cosplay e fazer uma apresentação, mostrando que o evento é bem estruturado e que as regras devem ser seguidas, para que possa validar o competidor e a competição.

Assim, as regras nesse tipo de competição de cosplay não estão na mão dos participantes, mas na dos juízes, como descrito nos pontos 2.1, 2.3, 2.3.1, 2.3.2 e 2.3.3 do edital. Apenas quando houver um empate é que abrem espaço para o voto do público, como na regra 2.5, ocorre com salva de palmas e gritos para o melhor participante, e aquele que conseguir a maior aclamação do público ganha a competição.

A forma pura da luta competitiva não é ofensiva e defensiva, pela razão de que o prêmio da disputa não está em mãos de nenhum dos adversários[...]quando se compete com a pessoa para decidir quem deve canalizar o dinheiro do público para os próprios (SIMMEL. p.135, 1983).

Segundo os estudos de Simmel (1983), podemos inferir que o cosplay não é apenas um canalizador do dinheiro do público que pagou para ir ao evento ver a disputa. Para Simmel a competição caracteriza uma forma social:

O objetivo pela qual a competição se dá em uma sociedade sempre é, presumivelmente, o favor de uma pessoa ou um terceiro. Cada uma das partes concorrentes tenta, por conseqüente, aproximar-se tanto quanto possível daquele terceiro. [...] A competição impele o pretendente que tem um rival – e muitas vezes só desse modo chega a tornar-se um pretendente propriamente dito – a procurar o objeto pretendendo, a aproximar-se dele, a

estabelecer relações com ele, a descobrir suas forças e fraquezas e ajustar-se a elas, a encontrar todas as pontes ou criar, que possam conectá-la ao próprio ser e obra do concorrente (SIMMEL, 1983, p. 138).

A competição do AnimaCon e sua complexidade tem um efeito associativo em relação às pessoas. Prova disso, criou-se uma competição entre os participantes, onde a evidência maior é a participação de pessoas de outras regiões, como a caravana de Paragominas.

Outro fato que ocorreu durante o evento do mês de dezembro do ano de 2021, foi um dos participantes não ter a permissão de participar da competição por não estar seguindo alguns dos critérios das regras 1.1 e 1.3. Como podemos observar na imagem a seguir, o participante da figura à esquerda não está em conformidade com as regras porque o seu figurino foi criado baseado em um Samurai⁸, conforme seu gosto pessoal, ou seja, não é nenhum tipo de personagem, ele apenas criou armadura e usou para participar da competição. Já a figura à direita, todos atendiam aos requisitos de participação da competição, utilizando makes do jogo *League Of Legends*.⁹

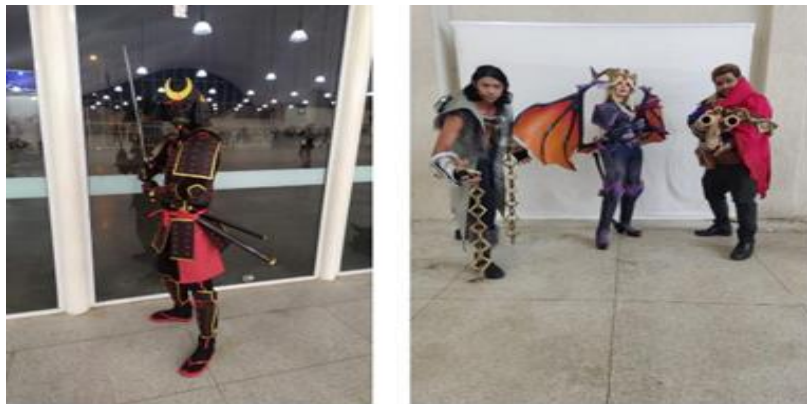


Figura 2 - Participantes do evento AnimaCon de dezembro de 2021
Fonte: Instagram oficial do AnimaCon em Imperatriz, Maranhão, 2022.

Para Durkheim apud Quintaneiro (2003), as organizações estabelecem os mesmos interesses para a criação da sociedade, exercendo um papel determinante no comportamento dos indivíduos socialmente. Segundo Quintaneiro (2003, p. 74), “a função que o indivíduo desempenha é o que marca seu lugar na sociedade, e os grupos formados por pessoas unidas por afinidades especiais tornam-se órgãos”.

⁸ Samurai ou Bushi e Onna-bugeisha, inicialmente era um servidor civil do império japonês, com as funções de cobrador de impostos e administrador de terras.

⁹ League of Legends é um jogo eletrônico multiplayer online battle arena desenvolvido e publicado pela Riot Games, lançado em 2009

Assim o indivíduo que estiver alinhado a um corpo social irá partilhar as mesmas ideias que compõem esse grupo.

3 ORGANIZAÇÃO SOCIAL DO GRUPO COSPLAY: FORMAÇÃO DOS GRUPOS NO ANIMACON.

Para compreender melhor a formação do grupo, realizei uma pesquisa com 46 pessoas, dentre os quais 35 eram participantes caracterizados de algum tipo de personagem e 11 acompanhantes. Desta forma, foi necessário a divisão em três grupos, 1, 2 e 3, para a melhor compreensão.

O grupo 1 é o mais antigo na participação dos eventos, aqueles que desde o início vem competindo em algum tipo de cosplay e que buscam a perfeição a cada evento, alcançando o prêmio de melhor *maker* em suas apresentações, categorizados como profissionais, onde os olharem ficam voltados nas apresentações de palco e nas performances. É o grupo mais respeitado, por ser uma forma de inspiração para os demais, são os que participam a mais tempo dos eventos e sabem como a engrenagem funciona, mas também é o grupo que mais sofre ataques de inveja e fofoca no meio dos cosplay.

Por buscarem sempre a perfeição em suas performances e fazer com qualidades cada vez maior, não apenas na *maker* criada, mas também no jeito do personagem escolhido para o cosplay, uma transformação, eles acreditam que quando estão fantasiados são realmente os personagens, na maneira de andar, falar, performar, agir, de modo geral eles acreditam ser o personagem. @saoricosplay¹⁰ Faz parte do grupo 1.

O grupo 2 são os que participam dos eventos no intuito maior de se divertir do que competir, porém, não os impede de participar das competições. Mesmo que alguns não participem da competição, vão caracterizados de personagens, tiram fotos, gravam vídeos, e se misturam com os demais. Não possuem uma preparação tão profissional como o grupo 1, em questão monetária e performance de personagem, deixando de lado qualquer preconceito externo que sofreria se não estivesse em um evento específico de cosplay.

O grupo 2.1 é uma extensão do grupo 2, sendo o mais diversificado e maior em número de participante de cosplay, que não fazem muito investimento e não

10 Objeto de pesquisa na construção do cosplay.

gastam tanto tempo para a produção das fantasias, não buscam a perfeição, apenas a diversão e a interação com os demais participantes, mesmo não tendo um investimento igual ao grupo 1 e 2.

O grupo 3 é a comunidade que se cria indiretamente, são os simpatizantes (acompanhantes) que muitas vezes não tem interesse no evento como participante, mas por acompanhar alguém que goste acaba participando por tabela. A maioria dessas pessoas (participantes) são menores de idade e precisam de alguém que os levem e acompanhem, é comum nos eventos encontrar pai, mãe, tios, avós, ou um responsável, formado não só apenas por quem acompanha alguém, mas para se divertir mesmo não estando com nenhuma fantasia, vão apenas para participar, assistir apresentações, comprar objetos do meio, interagir com as pessoas desse universo.

Esse grupo, na maioria das vezes, vai descaracterizado ou com apenas algum acessório que faça referência a esse universo. Dessa forma, aqueles que vão caracterizado de algum personagem acabam chamando bastante atenção, por não ter um recurso suficiente para a construção da *maker*, conhecido como “cospobre”, como se fosse o irmão sem recurso do cosplay, onde alguns participam da competição, mesmo sabendo que não vão ganhar, apenas para diversão e para ser reconhecidos pelo público.

A organização social do grupo de cosplay na cidade de Imperatriz é inexistente, através da pesquisa feita do período de março até dezembro de 2021 não teve nenhum tipo de grupo criado nas redes sociais (*Facebook, Instagram, Whatsapp*), nem mesmo entre os participantes.

Não ter um grupo sólido *online* e *offline* cria uma inflexibilidade com a comunidade de cosplay na cidade de Imperatriz – MA, onde os participantes só mantinham contato durante os eventos em que participavam. Dessa forma, Bauman expende as relações como conexões flexíveis:

As relações se tornam mais flexíveis, gerando níveis de insegurança maiores. Ao mesmo tempo em que buscam o afeto, as pessoas têm medo de desenvolver relacionamentos mais profundos que as imobilizam em um mundo em permanente movimento[...] os relacionamentos passam a ser chamados de conexões, que podem ser feitas, desfeitas e refeitas – os indivíduos estão sempre aptos a se conectarem e desconectarem conforme vontade, o que faz com que tenhamos dificuldade de manter laços a longo prazo[...]a rede é mantida viva por duas atividades: conectar e desconectar. O contato no meio virtual pode ser desfeito ao primeiro sinal de descontentamento, o que denota uma das características da sociedade

líquida. “O atrativo da ‘amizade Facebook’ é que é fácil conectar, mas a grande atração é a facilidade de desconectar (BAUMAN, 2021, *on-line*).

No entendimento de Bauman (2021), essa flexibilidade de conexões dentro do evento AnimaCon ocorre pelos interesses do momento, ou seja, os engajamentos das redes sociais dos participantes, a interação sobre gostos e preferências de personagens e fantasias, entre outros. Contudo, não devemos descartar a possibilidade de se ter um grupo pequeno de pessoas que se unam para fazerem as *maker* ou as amizades criadas pelo evento, mas no período da pesquisa, de março a dezembro de 2021, não se teve nenhum tipo de contato com pessoas ou um grupo exclusivo de cosplays online (*facebook, Instagram, Whatsapp*) ou offline, na cidade de Imperatriz – MA.

Diante do exposto, foi possível observar que não se tem uma união sólida no meio dos participantes, apenas uma relação de troca de fotos e vídeos no dia do evento, se tornando relações líquidas usando-as apenas quando necessário.

Algo que chamou bastante atenção na pesquisa de campo, foi como havia bastante fofoca no meio dos integrantes, tanto externo e interno no evento AnimaCon, todos tinham algo a falar sobre alguém do meio. Observando e me inserindo no meio deles, poderia falar que essa relação é algo que movimenta a comunidade e o motivo pelo qual os cosplays não estão unidos entre si. Desta forma, Elias (2000), expressa que:

A fofoca, em outras palavras, não é um fenômeno independente. O que é digno dele depende das normas e crenças coletivas e das relações comunitárias[...]“fofocas”, em especial, as informações mais ou menos depreciativas sobre terceiros, transmitidas por duas ou mais pessoas umas às outras[...]As notícias sobre uns e outros, sobre todas as pessoas publicamente conhecidas, tornavam a vida mais interessante. Assim, excetuadas as fofocas depreciativas, referentes sobretudo a pessoas de fora, e as fofocas elogiosas, que traziam fama para o próprio indivíduo e seu grupo, o fluxo das fofocas continha simples itens de uso do grupo interno, notícias sobre amigos e conhecidos que eram interessantes em si mesmas (ELIAS. p.121, 2000).

As fofocas criaram diversas histórias no meio, onde cada pessoa tinha algo a falar sobre determinado assunto do evento ou sobre os participantes. Assim, algumas opiniões depreciativas ocasionaram um distanciamento de quem já participa e, ainda, hesitação dos novos membros que já chegaram bombardeados de fofocas.

Ao questionar @saoricoplayer sobre esse tipo de relação criada no meio, ela enfatiza que não se tem muita união entre os participantes pelo fato de estarem em uma competição da qual se cria um ambiente de inveja entre as partes, impedindo a

interação de grupo. Essa interação acontece apenas nos eventos, momento em que todos se reúnem no espaço para tirar fotos e gravar vídeos, ou seja, fora dessa bolha do evento é cada um por si.

O que ocasiona esse conflito são as criações das fantasias onde muitas pessoas, segundo @saoricoplayer, criam suas fantasias poucas semanas antes do evento, diferente de quem cria profissionalmente e que passa o ano todo para escolher a melhor *maker*. Além das escolhas minuciosas, os profissionais criam votações na página do Instagram para que o público escolha a melhor, e até fazem pedidos de produtos fora do Brasil na maioria das vezes, por não conseguirem encontrar aqui no país.

Ao analisar cada entrevistado foi possível verificar que a maioria, dentre os 36 caracterizados no AnimaCon de dezembro de 2021, são 24 adolescentes entre 12 e 17 anos, representando o maior número de participantes. Mesmo com as fantasias bem-produzidas os destaques ficam para os adultos, 12 participantes, entre 18 e 30 anos, que levam sua *maker*¹¹ ao profissionalismo.

Dando continuidade à pesquisa feita no AnimaCon de dezembro, com as 36 pessoas, busquei entender por onde surgiu esse interesse e por quais meios os indivíduos consomem esse tipo de mídia, podendo escolher mais de uma opção no questionário. 16 escolheram através de relações entre amigos, 13 pessoas foram através da TV e 7 pela Internet. A maioria dos participantes foram através das relações entre amigos, onde compartilhavam informações que viam na TV e internet.

4 CONSTRUÇÃO DO COSPLAY

O Cosplay é um processo de construção que vai além do consumo. É quando o indivíduo se insere no meio do cosplay, através de algum personagem da mídia, cinema, animações, livros, revistas em quadrinhos, animes, mangás e outras do meio que são voltados à cultura pop. A palavra “cosplay” é a junção de “costume” e “play” com o sentido de brincadeira de fantasiar ou interpretar.

11 Maker se baseia na ideia de que as pessoas devem ser capazes de fabricar, construir, reparar e alterar objetos dos mais variados tipos e funções com as próprias mãos, baseando-se num ambiente de colaboração e transmissão de informações entre grupos e pessoas.

Para entender como funciona a construção do cosplay, acompanhei via online a usuária do *Instagram* “*Saori Star Guardian*” ou “*@saoricoplayer*” denominada artista, cosplay/steamer¹².

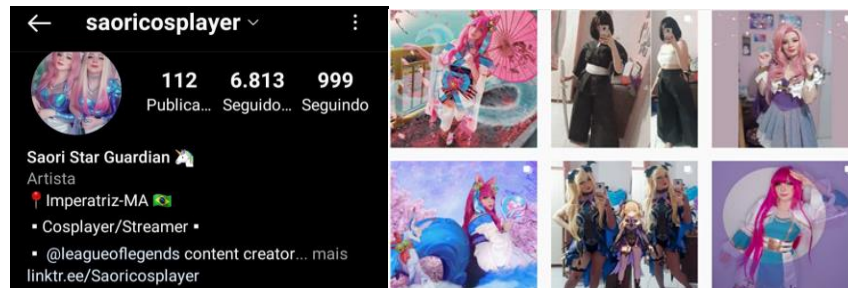


Figura 3 - *Instagram da @saoricoplayer, dezembro de 2021*
Fonte: Instagram da @saoricoplayer, dezembro de 2021.

Vejam que o conteúdo que ela disponibiliza é um perfil de cosplay profissional que participa de eventos com várias personagens de jogos, animes e mangás, onde ela se identifica e se produz como eles, sendo assim uma produtora de cultura do mundo fictício. Mas nada disso importa para um cosplay se ele não desempenhar bem a performance, onde tudo é colocado a prova, não adianta ter o melhor figurino, melhor maquiagem ou acessórios, se a performance não estiver de acordo com o personagem caracterizado e não cativar o público, conforme o pensamento de Goffman:

Ao pensar numa representação, é fácil supor que o conteúdo da encenação é somente uma extensão expressiva do caráter do ator e ver a função da representação nesses termos pessoais. Esta é uma concepção limitada e pode obscurecer diferenças importantes em função da representação para a interação como um todo. Em primeiro lugar, acontece frequentemente que a representação sirva principalmente para expressar as características da tarefa que é representada e não as do ator. Assim, verifica-se que o pessoal de serviço, numa profissão liberal, na burocracia, num negócio ou arte, anima sua conduta com movimentos que expressam proficiência e integridade, mas, não importa o que está conduta transmita a respeito de tais pessoas, frequentemente seu principal propósito é estabelecer uma definição favorável de seu serviço ou produto. Além disso, vemos muitas vezes que a fachada pessoal do ator é empregada não tanto porque lhe permite apresentar-se como gostaria de aparecer, mas porque sua aparência e maneiras podem contribuir para uma encenação de maior alcance. À luz deste fato é que podemos entender como a triagem e a seleção da vida urbana levam jovens de boa educação e linguagem correta a empregos de recepcionistas, onde podem apresentar uma fachada para uma organização, assim como para si próprias. O mais importante de tudo, porém, é que comumente verificamos que a definição da situação projetada por um determinado participante é parte

¹² Um streamer é uma pessoa que online através de uma transmissão ao vivo, jogos, tutoriais, bate-papo, entre outros.

integral de uma projeção alimentada e unida pela íntima cooperação de mais de um participante (GOFFMAN. p. 76).

Nesse sentido, o cosplay precisa expressar toda performance para influenciar o público a acreditar verdadeiramente que o seu personagem é o mais autêntico possível utilizado todos os meios cabíveis para esse ato. A exemplo disso, a Saori, como uma cosplay profissional, está sempre inovando ao mostrar suas performances na rede social Instagram, onde ela publica fotos e vídeos diariamente para os seus seguidores que não conseguiram vê-la presencialmente e que acompanham seu trabalho na internet. Desta forma, Goffman fala da atuação sincera e da fachada como meios para alcançar esse objetivo:

Goffman: a atuação sincera, pois o ator acredita em sua representação para poder convencer o espectador da veracidade de sua performance; e a questão da fachada. Há uma atuação sincera por parte do cosplay, até porque ela é necessária para a conquista do objetivo final do processo, que é vencer o concurso e obter status perante a comunidade cosplay[...]a fachada se torna essencial para a conquista do prêmio[...]Para Goffman, a fachada é a utilização de artefatos para ajudar a convencer o espectador sobre a performance (SOUZA apud GOFFMAN, 2017, p.21).

É notável o número de seguidores que ela tem em seu *Instagram*, traz grande renome ao indivíduo que, através das competições dos eventos, divulga seu trabalho na internet, por meio das fotos e vídeos. Outro ponto importante na vida online dos cosplays são as competições que acontecem através das redes sociais, que trazem maior notoriedade na construção do cosplay nos eventos e na internet, quanto maior o número de seguidores mais fácil de ser reconhecido nos eventos que participam.

Além disso, quanto melhor for a performance mais vantagem alcançará no meio, por exemplo. Desta forma, quanto maior o status, os elogios e reconhecimentos no grupo, maior será a influência no meio e não apenas na cidade onde reside, mas nas páginas da internet, voltadas a essa esfera cultural. Contudo, para obter esse tipo de vantagem, o indivíduo precisa estar inserido nesse ambiente típico, com regras específicas de harmonia e competição.

Essa relação vai além do “online”, trazendo benefícios para a vida fora das redes sociais, porém somente no meio ambiente específico esse status funciona, de maneira que o indivíduo possa usufruir as conquistas. Para Simões, 2012:

Os “produtores” online, entendidos enquanto criadores de determinados objetos ou produtos culturais. Tal acontece porque não só as fronteiras entre produção e consumo se esbatem de forma irremediável, como também

porque nos deparamos, em muitos casos, com ausência de informação que nos permita situar os autores (SIMÕES. 2012).

Dessa forma, observei durante a pesquisa, que aqueles que tem a melhor fantasia construída e maior número de seguidores em suas redes sociais nesse tipo de evento tem status maior. Em razão desse status, na medida em que acontecia o evento, as pessoas tiravam fotos e gravavam vídeos com os cosplays de maior renome e compartilhavam em suas redes sociais, marcando suas páginas do Instagram, fazendo com que a interação trouxesse para eles mais seguidores.

Outro ponto central, no mundo online do cosplay, são as votações nas redes sociais que as páginas fazem para eleger a melhor fantasia, trazendo mais prestígio para as pessoas que participam e principalmente as que ganham. Às vezes têm prêmio “x” em dinheiro ou algum produto que esteja ligado ao mundo cosplay, porém não se resume apenas em prêmios, mas em ganhar seguidores aumentando assim sua base de fãs, fazendo que ganhem mais respeito no meio da comunidade cosplay.

É assim que ocorrem as votações online, cada participante divulga na sua página profissional que está participando e que precisam de votos para ganhar o concurso, gerando um engajamento na participante. Os seguidores, através da divulgação na página da Saori, acessam o perfil para realizar a votação e compartilham em suas redes sociais, ajudando a cosplay a ganhar mais votos durante o concurso, criando assim um vínculo de interação online do qual a rede social permite.

Outro ponto para se analisar é a comercialização do cosplay produzido pela “@saoricoplayer”, que no mês de novembro de 2021, teve uma alta procura por seus figurinos. O dia 31 de outubro é considerado pelos norte-americanos como o “Dia das Bruxas”, que se espalhou pelo mundo em forma de festa, e no Brasil não foi diferente com a globalização cultural. No decorrer de novembro acontecem várias festas na cidade de Imperatriz – MA com a temática Halloween¹³, gerando uma busca por fantasias em geral, assim como acontece com seus figurinos autênticos.

A Saori, por ter muitos seguidores em seu perfil do *Instagram*, comercializa nessa época fantasias que produziu e usou nas performances dos eventos de cosplay, uma forma de reinvestir o dinheiro arrecadado para a produção de novos figurinos.

13 Dia das Bruxas é conhecido mundialmente como um feriado celebrado principalmente nos Estados Unidos, onde é chamado de Halloween, ocorre no dia 31 de novembro.

A entrevista foi feita via internet pelo chat do *Instagram*, com Maria Cristina de Jesus Moreira (*@saoricoplayer*), 25 anos, mora com o noivo, sem filhos no momento, que além de cosplay profissional que faz para eventos e publicações tem uma loja online de artigos importados para fazer cosplay:

A paixão por essa cultura vem muito antes do cosplay, que desde muito jovem sempre gostou de assistir animes em geral e consumia esse tipo de cultura oriental por meio da internet. Mas em 2014, andando pelo shopping Tocantins, no centro da cidade de Imperatriz - MA, acontecia umas das edições do AnimaCon, que de imediato lhe deixou fascinada pelas fantasias que os participantes usavam. Foi, então, por iniciativa própria que ela começou a se fantasiar para participar do evento, que, segundo Sousa (2017):

A prática cosplay surge de um desejo do indivíduo em escapar da realidade, da vida cotidiana. Ele busca então os espaços onde esse hobby pode ser praticado sem que isso envolva um estigma para o indivíduo. Esses espaços são os eventos e as reuniões que, segundo Coelho Jr. (2007), servem como um encurtamento de distância entre essas pessoas para que elas possam compartilhar o fandom¹⁴ (SOUZA apud COELHO JR. p.50).

No início a família não apoiava a ideia dela se fantasiar para o evento, mas com o passar do tempo recebeu apoio da mãe e avó, que a ajudaram na montagem das peças. Ao lhe perguntar o porquê de ela ser cosplay, ela diz:

Carlos: *por que fazer cosplays?*

Saori: *porque é um hobby que amo muito, melhorou minha autoestima desde que comecei e me sinto mais confiante*

Carlos: *você tem algum tipo de lucro fazendo cosplay ou fazendo performance?*

Saori: *somente nos eventos quando ganho alguma competição, mas apesar de querer monetizar esse trabalho, não faço apenas pelo dinheiro, eu realmente adoro fazer isso.*

Percebam que ela tem uma paixão em fazer cosplay como Saori, que não busca apenas lucrar em cima de sua *maker*, mas sim a realização pessoal. Ela já trabalhou de forma formal por 5 anos, mas apenas em 2020 que saiu do emprego para se dedicar principalmente a sua loja de importados, que funciona de forma virtual através do *Instagram*, onde vende produtos de cosplay que atualmente é sua principal fonte de renda.

14 Fandom é o diminutivo da expressão em inglês fan kingdom, que significa “reino dos fãs”, na tradução literal para o português, é um grupo de pessoas que são fãs de determinada coisa em comum, como um seriado de televisão, uma banda, artista, filmes, livros etc.

Saori escolhe geralmente as makes de jogos, filmes, animes que mais chamam sua atenção tanto pelo design do personagem quanto a personalidade e que faz parte do seu dia a dia, por sempre estar consumindo algo:

Carlos: quando foi que percebeu que o cosplay que você fazia por hobby não era mais amador e se transformou em algo profissional?

Saori diz: Apenas ano passado, percebi minha evolução e desde então me cobro muito mais para que tudo fique o mais perfeito possível.

Carlos: quantas competições você já participou? Participou de alguma fora da cidade de Imperatriz – MA? Você poderia falar do valor dos prêmios e se já ganhou algum?

Saori: Eu não sei dizer quantas participei, mas já fui sim para eventos fora da cidade, quanto ao valor da premiação várias vezes é em dinheiro e às vezes são brindes, o maior valor que já recebi foi de 500 reais.

Além dos cosplays profissionais, com o crescimento do evento na cidade não poderia ficar de fora o comércio que, ao longo dos anos, proporcionou para as pessoas a oportunidade de expor seus produtos e lucrar com esse avanço cultural.

A maior loja da cidade em termos de seguidores na internet, com aproximadamente 20 mil seguidores no seu *Instagram* e que surgiu do AnimaCon indiretamente, foi a *quadrinhe-se*. A loja iniciou suas atividades no *Instagram* e, em 2020, criou seu espaço físico e faz entrega para todo o Brasil por meio da internet. José Felisberto viu uma oportunidade de negócio junto de sua esposa.

Minha esposa, já participava do animacon desde 2014, ela fazia cosplay e conhecia os organizadores, a partir daí começamos a fazer quadros personalizados e fomos crescendo com outros produtos tipo canecas, camisas, bonecos, em geral. E desde 2019 participamos no animacon com nossa loja. Nosso maior público aqui na cidade é dos participantes.

Outra loja na cidade é a Geek Store (fechou suas portas em dezembro de 2021), que é do organizador e criador do AnimaCon Jader Moreira e seu sócio Rychardson Santana. A loja física que existia desde março de 2021, com foco principal da venda de material da cultura pop e games, também sediava o espaço para os jogadores de cards de *Magic: the gathering*¹⁵.

Rychardson Santana se diz simpatizante da cultura geek e otaku, mas se denomina como “gamer” e que em 1998, quando ganhou de seu pai seu primeiro videogame, um Nintendo 64, teve seu primeiro contato com os games. Em entrevista ele diz:

¹⁵ Magic: The Gathering, MTG ou simplesmente Magic, é um jogo de cartas colecionáveis criado por Richard Garfield, no qual os jogadores utilizam um baralho de cartas construído de acordo com o seu modo individual de jogo para tentar vencer o baralho do adversário.

Particpei do primeiro AnimaCon, mas só em 2016 fui fazer a inscrição do evento para participar de um campeonato de games, a partir daí pedi para ajudar no evento. Já tive vários empregos, mas apenas em 2021, consegui realizar o meu sonho de abrir uma loja voltado a esse público e principalmente com a parte de gamer, a geek store (loja) foi esse sonho, criando um espaço onde as pessoas possam jogar com os amigos e isso foi possível pelas amizades que consegui pelo AnimaCon.

Existem outras lojas com conteúdo geek na cidade, através das redes sociais Facebook, Instagram e WhatsApp, mas não possuem espaço físico. Ao pesquisar nas redes sociais encontrei, aproximadamente, 20 lojas que funcionam de modo remoto e outras inúmeras pessoas que vendem esporadicamente matérias da cultura geek.

Além das lojas, existem os prestadores de serviços, que são pessoas que recriam as roupas dos personagens de maneira artesanal, profissional e revendem para as outras, como um alfaiate, tudo sobre medida para as competições.

Em uma conversa feita via internet com o Matheus, 23 anos, criador da página no *Instagram @matt.cosmaker*, explica há quanto tempo faz esse tipo de trabalho e como ocorre o processo das encomendas:

Carlos: como é que ocorre o processo de produção das fantasias?

Matheus: Ah. Normal. Cliente pergunta sobre, manda foto de referência, dou o orçamento, pego a altura e o peso dele para ter uma média sobre o tamanho da pessoa e começo a fazer. Metade do valor antes e a outra metade depois quando acabar.

Carlos: Em média tu cobra quanto em cada fantasia?

Matheus: Depende da fantasia, mas é de 200 para cima

Carlos: tu trabalhas só com isso?

Matheus: Aham. Por opção mesmo

Carlos: quanto tempo tu fazes isso já?

Matheus: Comecei em 2019 eu acho, final de 2019. Mas só agora mesmo tô investindo nisso de verdade

Carlos: o pessoal só acha você via Instagram?

Matheus: Sim. Não tenho e nem pretendo ter loja física, muito custo.

Existem, até o momento da pesquisa feita em março a dezembro de 2021, duas lojas físicas na cidade de Imperatriz - MA, a *quadrinhe-se* e a *Píticas*, que ocupam o lugar 34 no ranking das maiores franquias do Brasil, com mais de 450 lojas franqueadas (ABF)¹⁶. Outros negócios surgiram com o mesmo segmento geek na cidade, mas acabaram fechando as portas.

16 Associação Brasileira de Franchising

5 CONCLUSÃO

A globalização possibilita um contato com diversos tipos de culturas através da mídia em geral, e o indivíduo pode realizar seu desejo de se fantasiar de seus personagens da ficção favoritos, e com essa premissa abarrotam os eventos que possibilitam o cosplay

O *AnimaCon* é um evento que movimenta a, formada no Japão e na América do Norte, com revistas, quadrinhos, mangás, desenhos, animes, filmes, livros, músicas, em geral, do mundo *geek*. Na cidade de Imperatriz – MA, o AnimaCon formou grupos de cosplays que fazem volume, consumindo e participando de competições, dando visibilidade através a essa prática, e ao evento, nas mídias. Dessa forma, torna-o cada vez mais conhecido na região, perdurando assim suas edições futuras.

O cosplay, por sua vez, tem um papel importante não apenas para dar visibilidade ao evento, mas viabilizar ele individualmente para um público geral, trazendo mais status para si. É através desse status que entra a comercialização do seu produto, de maneira que possa gerar um retorno financeiro através dos seus figurinos e conteúdos voltados a esse meio, via internet.

Retomando aos grupos formados pelo Cosplay, os participantes encontram essa afinidade à medida que vai aumentando esse consumo cultural, construído pelas influências de amigos onde se relacionam para a troca de experiência entre eles. Dessa maneira são formados os grupos e subgrupos, por meio das trocas de informações relacionadas ao AnimaCon. Por certo, é nessa troca de informações que a fofoca no meio desse grupo os separa indiretamente, trazendo um ambiente de afastamento no qual os indivíduos participam.

Portanto, esse trabalho de pesquisa demonstra como esse grupo de cosplay tem se organizado diante ao evento AnimaCon, e também como ocorre esse processo de antes e depois do evento para os indivíduos que buscam esse tipo de hobby. Por conseguinte, em razão de ser um pequeno grupo de pessoas que participam desse tipo de evento específico e que muitas vezes se relacionam apenas de forma online com sua tribo, tornam-se invisíveis perante a sociedade. Todavia, o efeito da globalização vem mudando o cenário aos poucos e o Cosplay vem crescendo na cidade de Imperatriz – MA.

REFERÊNCIAS

- BAUMAN, Zygmunt. **Modernidade Líquida**. Ed. Zahar, 2001.
- BERGER, Peter. **A CONSTRUÇÃO SOCIAL DA REALIDADE Tratado de Sociologia do Conhecimento**. Petropolis, Vozes, 1965. 246p. (Antropologia. 5).
- BOURDIEU, Pierre. **Questões de sociologia**. Rio de Janeiro: Marco Zero. P. 112-121.1983.
- CAMPOS, Ricardo. **A pixelização dos muros: graffiti urbano, tecnologias digitais e cultura visual contemporânea** Porto Alegre, v. 19, n. 2, pp. 543-566, maio/ago. 2012.
- DIOGENES, Gloria Maria dos Santos. **Cartografias da cultura e da violência: gangues, galeras e movimento hip hop/ Gloria Maria dos Santos Diógenes - 1998**.
- ELIAS, Norbert, 1897-1990 E41e **Os estabelecidos e os outsiders: sociologia das relações de poder a partir de uma pequena comunidade/Norbert Elias e John L. Scotson; tradução, Vera Ribeiro; tradução do pós-fácio à edição alemã, Pedro Siissekind; apresentação e revisão técnica, Federico Neiburg. - Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed., 2000**.
- GOFFMAN, Erving. **A representação do eu na vida cotidiana**; tradução de Maria Célia Santos Raposo. Petrópolis, vozes, 1985.
- JOSÉ ALBERTO SIMÕES. **Investigando a rua através da internet (e vice-versa): considerações teórico-metodológicas sobre um itinerário etnográfico, *Análise Social*, 205, xlvii (4.º), 2012 issn online 2182-2999. edição e propriedade Instituto de Ciências Sociais da Universidade de Lisboa. Av. Professor Aníbal de Bettencourt, 9 1600-189 Lisboa Portugal — analise.social@ics.ul.pt**.
- MARMANILLO, Jesus; CARNEIRO, Antonia Eliane Lobo; PEREIRA, Ana Paula Pinto. **O Google street e as imagens da cidade: Experiências e diálogos de pesquisas urbanas no sudoeste do Maranhão**. Sociabilidades Urbanas – Revista de Antropologia e Sociologia, v.3, n.7, p. 83-96, março de 2019. ISSN 2526-4702.
- MARMANILLO, Jesus; **INTERAÇÕES FOTOETNOGRÁFICAS: O “EU” E O “OUTRO” NA PRAÇA DE FÁTIMA – ITZ**. Iluminuras, Porto Alegre, v. 16, n. 39, p. 226-242, jan./ago. 2015.
- MARMANILLO, Jesus; **Notas sobre a sociologia urbana de Georg Simmel: Do cotidiano de Berlim às formas urbanas**. Sociabilidades Urbanas – Revista de Antropologia e Sociologia, v.3, n.9, p. 15-30, novembro de 2019. ISSN 2526-4702.
- MARMANILLO, Jesus; **Streeteiros e a cidade: Sociabilidades, itinerários e institucionalização do skate em Imperatriz-MA**. ISSN Eletrônico: 2316-1329 <http://dx.doi.org/10.4322/2316-1329.121> Contemporânea v. 9, n. 3 p. 963-987 set. -- dez. 2019.

PAIS, José Machado. **A construção sociológica da juventude—alguns contributos.** *Análise Social*, vol. XXV (105-106), 1990 (1. °, 2. °), 139-165.

QUINTANEIRO, Tânia. **Um toque dos clássicos: Marx, Durkheim e Weber** / Tânia Quintaneiro, Maria Ligia de Oliveira Barbosa, Márcia Gardênia de Oliveira. - 2. ed. rev. amp. - Belo Horizonte: Editora UFMG, 2003.

SIMMEL, GEORGE. **sociologia / organizador** [da coletânea] Evaristo de Moraes Filho: [tradução de Carlos Favalli. et al.]. – São Paulo: Ática 1983.

SOUZA, Raissa Taimilles Valério Paiva. **Cosplayers: uma identidade cultural permeada pela indústria cultural/** Raissa Taimilles Valério Paiva de Souza. - João Pessoa, 2017.