

PÔSTER

Sociabilidades juvenis, mídias e consumo

PRÁTICA COSPLAY: IMPLICAÇÕES NAS IDENTIDADES JUVENIS

Andreza Abreus de Moura – Graduanda de Psicologia na Universidade Federal de Pernambuco;

Liana Lewis – Docente/Pesquisadora do Departamento de Ciências Sociais da Universidade Federal de Pernambuco.

A presente pesquisa tem como objetivo buscar compreender quais as motivações que levam alguns jovens recifenses a praticarem o *cosplay*, e quais os processos de identificação que nele perpassam. O termo é a junção das palavras em inglês *costume*(fantasia) e *play*(jogar, brincar). Segundo Akemi (apud JÚNIOR e SILVA, 2007), fazer *cosplay* significa, portanto, se fantasiar de um personagem favorito de alguma história em quadrinho e/ou desenho animado, preferencialmente japoneses, encarnando seu jeito, seus modos de falar e de se portar. Nas últimas décadas, graças à globalização, o desenvolvimento de tecnologias e de sistemas de informação (BENNETT, 2004 apud CAMPOS, 2010) possibilitou maior acesso a estes produtos culturais nipônicos, quais sejam o *mangá* e o *anime*. Como resultados do processo de globalização, principalmente a globalização cultural (VIEIRA, 2005), apresentaram-se a desfronteirização e a transnacionalidade, repercutindo numa difusão, a nível mundial, de valores, artefatos e produtos culturais e universos simbólicos diversos, estes exercendo forte influência sobre as ‘novas’ identidades culturais (HALL, 2006). Neste sentido, desta abertura ao universo nipônico ocorreria um processo de identificação, especialmente por parte dos jovens, com os valores, identidades e características do modo de ser que estão contidas nos seus elementos culturais. Hall (2006) afirma que, na condição de transição para a pós-modernidade, a concepção de identidade única não faz mais sentido, indo o indivíduo em busca de posicionamentos variados que servirão a sua atuação de acordo com determinado momento de sua vida. Para Abramo (1997), a categoria juventude simbolizaria os dilemas relativos a estes mecanismos sociais que, agora, oferecem uma variedade e multiplicidade de escolhas comportamentais (PAIS, 2001 apud RAGGI, 2010). Através da técnica de pesquisa qualitativa com entrevista semi-estruturada, participaram da pesquisa quatro jovens, sendo dois meninos e duas meninas, dentro da faixa etária dos dezoito aos vinte e quatro anos. As entrevistas ocorreram no dia e ambiente mais conveniente para os participantes e foram gravadas sob consentimento para posterior transcrição. Em contato com animes já desde a infância, os entrevistados cresceram estabelecendo um sentimento de afinidade e admiração pela cultura japonesa. Desta afinidade, surgem formas de ser e estar no mundo, tomadas como possibilidades performativas para estes sujeitos. É interessante apontar a ligação que esta prática tem com o cotidiano, visto que um dos principais motivos que levam os *cosplayers* a investirem nela é a possibilidade de rompimento com as amarras do dia-a-dia. Desvincular-se-iam, assim, dos papéis que os ‘prendem’ à realidade e às expectativas que se colocam sobre eles enquanto jovens universitários, de classe média, para se dedicar a transformação de si em um outro Eu.

Palavras-chave: Cosplay; Identidade; Juventude.