



UNIVERSIDADE FEDERAL DO CEARÁ
INSTITUTO DE CULTURA E ARTE
CURSO DE GRADUAÇÃO EM DESIGN-MODA

JASPER LOIOLA GOMES

**CENA COSPLAY: ESTUDO DA REPRESENTATIVIDADE DE PADRÕES
ESTÉTICOS DE GÊNERO, COR OU SEXUALIDADE NO MOVIMENTO SANA
NA CIDADE FORTALEZA-CE**

FORTALEZA

2025

JASPER LOIOLA GOMES

**CENA COSPLAY: ESTUDO DA REPRESENTATIVIDADE DE PADRÕES
ESTÉTICOS DE GÊNERO, COR OU SEXUALIDADE NO MOVIMENTO SANA
NA CIDADE FORTALEZA-CE**

**Trabalho de Conclusão de Curso
apresentado ao Curso de Graduação em
Design- Moda da Universidade Federal do
Ceará, como requisito parcial à obtenção
do título de Bacharel em Design-Moda.**

Orientadora: Profa. Ma. Maria do Socorro de
Araújo Miranda

FORTALEZA

2025

**Dados Internacionais de Catalogação na Publicação Universidade Federal do Ceará
Sistema de Bibliotecas Gerada automaticamente pelo módulo Catalog, mediante os
dados fornecidos pelo(a) autor(a)**

G614c Gomes, Jasper.

CENA COSPLAY: ESTUDO DA REPRESENTATIVIDADE DE PADRÕES
ESTÉTICOS DE GÊNERO, COR OU SEXUALIDADE NO MOVIMENTO SANA NA
CIDADE FORTALEZACE / Jasper Gomes. – 2025.

67 f. : il. color.

Trabalho de Conclusão de Curso (graduação) – Universidade Federal do Ceará,
Instituto de cultura e Arte, Curso de Design de Moda, Fortaleza, 2025.

Orientação: Prof. Me. Maria do Socorro de Araújo Miranda.

1. cosplay. 2. preconceito. 3. discriminação. 4. cosmaker. 5. geek. I. Título.

CDD 391

JASPER LOIOLA GOMES

**CENA COSPLAY: ESTUDO DA REPRESENTATIVIDADE DE PADRÕES
ESTÉTICOS DE GÊNERO, COR OU SEXUALIDADE DO MOVIMENTO SANA
NA CIDADE FORTALEZA-CE**

Trabalho de Conclusão de Curso
apresentado ao Curso de Graduação em
Design-Moda da Universidade Federal do
Ceará, como requisito parcial à obtenção
do título de Bacharel em Design-Moda.

Aprovada em: __/__/____.

BANCA EXAMINADORA

Prof. Profa. Ma. Maria do Socorro de Araújo Miranda
Universidade Federal do Ceará (UFC)

Prof. Dra. Araguacy Paixão Almeida Filgueiras
Universidade Federal do Ceará (UFC)

Prof. Ma. Adriana Leiria Barreto Matos
Universidade Federal do Ceará (UFC)

À minha mãe Edna.

**Aos meus professores, em
especial à Profa. Ma. Maria do
Socorro de Araújo Miranda.**

AGRADECIMENTOS

À minha mãe, Edna dos Santos, por estar sempre me apoiando independente de entender meu caminho, e por me mostrar que nada resiste ao tempo, principalmente as maiores adversidades.

À Profa. Ma. Maria do Socorro de Araújo Miranda, pela excelente orientação e apoio nos momentos mais difíceis.

Aos professores participantes da banca examinadora Prof. Dra. Araguacy Paixão Almeida Filgueiras e Prof. Ma. Adriana Leiria Barreto Matos pelo tempo destinado ao meu crescimento, pelas valiosas colaborações e sugestões que puderam fazer de mim não somente um discente mais atento como também um futuro pesquisador mais atento.

Aos *cosplayers* e *cosmakers*, entrevistados, pelo tempo concedido nas entrevistas.

Aos colegas da turma de graduação, pelas reflexões, críticas e sugestões recebidas durante todo o meu percurso acadêmico.

“o sistema de preconceitos exerce uma função social de controle e dominação” (BARROCO, Maria, 2016, p. 20).

RESUMO

A atividade *cosplay* apresenta a junção social de grupos que se expressam e se identificam em caracterização de personagens, proporcionando um público-alvo com consumo alto de arte e moda. Esta monografia aborda os efeitos e origens do possível preconceito e se de fato existe tal problemática enfrentada por indivíduos fora dos padrões estéticos de gênero, cor ou sexualidade enquanto se utilizam da arte *cosplay* dentro do evento SANA na cidade de Fortaleza–CE. A pesquisa utilizou uma abordagem quantitativa, no qual captura dados para análise, e qualitativa, coletando relatos pessoais de situações sofridas dentro de grandes eventos. A aplicação de questionários e entrevistas semiestruturadas é feita junto a *cosplayers* e *cosmakers*, além de pesquisa bibliográfica para embasar cada tópico sobre o assunto. Os resultados indicam que os pesquisados verificam discriminação que está frequentemente relacionada às questões de corpo, gênero e raça, limitando a diversidade na cena *cosplay*. Conclui-se que a promoção de iniciativas inclusivas é essencial para a construção de um ambiente mais acolhedor e representativo.

Palavras-chave: *cosplay*, *cosmaker*, preconceito, diversidade, design-moda.

ABSTRACT

The cosplay activity embodies the social union of groups that express and identify themselves through the characterisation of fictional personas, creating a target audience with a high consumption of art and fashion. This monograph explores the effects and origins of potential prejudice and whether such issues are indeed faced by individuals who do not conform to aesthetic standards of gender, race, or sexuality while engaging in cosplay art at the SANA event in Fortaleza-CE. The research employed a mixed-methods approach, combining quantitative data collection for analysis with qualitative methods to gather personal accounts of experiences encountered at large-scale events. Semi-structured questionnaires and interviews were conducted with cosplayers and cosmakers, alongside a bibliographic review to substantiate each topic. Findings indicate that participants report discrimination frequently tied to body type, gender, and race, thereby limiting diversity within the cosplay scene. The study concludes that promoting inclusive initiatives is vital to fostering a more welcoming and representative environment.

Keywords: cosplay, prejudice, inclusion, diversity, representation.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1	Forrest J. e Myrtle na primeira Worldcon.	7
Figura 2	Personagem Nico Robin.	13
Figura 3	Personagem Raiden Shogun.	14
Figura 4	Post com coletânea de comentários YUGEN.	16
Figura 5	Personagens Vivi e Rebecca.	20
Figura 6	Personagem de Ochako, de Boku no Hero Academia.....	21
Figura 7	Personagem de Caulifla, de Dragon Ball Z.	22
Figura 8	Personagem de Bon Clay, de One Piece.	24
Figura 9	Personagem Nami, de One Piece.....	39

LISTA DE ABREVIATURAS E SIGLAS

- 1 **ABRADEMI..... Associação Brasileira de Desenhistas de Mangá e Ilustrações.**
- 2 **HBO..... Home Box Office**
- 3 **SANA..... Super Amostra Nacional de Animes**
- 4 **LGBTQIAP+..... Lésbicas, Gays, Bissexuais, Trans. A sigla + representas as demais classificações de gênero ou sexualidade**
- 5 **CE..... Ceará (unidade federativa do Brasil)**
- 6 **TV..... Televisão.**
- 7 **ABRANET..... Associação Brasileira de Provedores de Internet**
- 8 **BBC..... British Broadcasting Corporation**
- 9 **IBGE..... Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística.**
- 10 **CNN..... Cable News Network**
- 11 **BGS..... Brasil Game Show**
- 12 **PROCON..... Programa de Proteção e Defesa do Consumidor**
- 13 **CFESS..... Conselho Federal de Serviço Social**
- 14 **PWC..... Price Waterhouse Coopers**

SUMÁRIO

1	INTRODUÇÃO	1
2	FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA	6
2.1	Preconceitos na cultura asiática e seu impacto nos animes.....	10
2.1.1	Racismo e seu impacto na representatividade <i>cosplay</i>.	10
2.1.2	Machismo e Misoginia na cena <i>cosplay</i>.	18
2.1.3	LGBTQIAPfobia: a falta de inclusão e apoio à comunidade.....	24
3	METODOLOGIA	27
3.1	Instrumento de coleta de dados e público alvo.....	28
3.2	Análise de dados.....	31
4	ANÁLISE E DISCUSSÃO.....	32
4.1	Relatos sobre racismo e seus impactos.	37
4.2	Relatos sobre machismo e seus impactos.....	39
4.3	Relatos sobre LGBTQIAPfobia e seus impactos.	42

4.4	Como a discriminação impacta a cena cosplay de Fortaleza.....	44
5	CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	45
6	REFERÊNCIAS.....	47
7	APÊNDICES.....	52

1. INTRODUÇÃO

A palavra *cosplay* é originada pelo acrônimo das palavras inglesas *costume* e *roleplay*, cocriada pelo japonês Nobuyuki Takahashi, nos anos 1980, enquanto visitava de forma assídua a “*Worldcon*”, um evento estadunidense que começou usando o termo *Costume Play* para identificar o *hobbie* de se vestir como um personagem querido nessas convenções *geeks*¹ (Lunning, 2006). Posteriormente, o termo foi abreviado para *Kosupure* ou *cosplay*, que significa representar um personagem o mais fiel possível na realidade.

Essa profissão, embora originalmente tenha sido criada como um passatempo no Japão, popularizou-se aproximadamente na década de 1990. Devido aos concursos que distribuem prêmios em dinheiro além de visibilidade na comunidade *cosplay*, a globalização² torna o evento um meio lucrativo na carreira de milhares de pessoas pelo mundo.

Os eventos *geeks* começaram no Brasil com o MangáCon, organizado pela Associação Brasileira de Mangás e Ilustrações (ABRADEMI) em 1997, que documentou em seu site principal o acontecimento que se ocorreu no bairro Liberdade em São Paulo, organizando salas com animações famosas no país, difundidas por meio da TV aberta nos anos 1990 e captando a atenção dos jovens de todas as idades.

A influência oriental em animações infanto-juvenil foi marcante durante as gerações “*millenials*”³ e “*Z*” no Brasil, as quais assistiam programas como Pokémon, Digimon, Dragon Ball, Dragon Ball-Z, Power-Rangers, Cavaleiro do Zodíaco até a Bey Blade em canais populares e em horário nobre (Gorgatti, 2002). Isso contribui para moldar a preferência de gostos dos indivíduos, o que se intensificou com a globalização, pois mesmo quando os programas de TV perdiam cada vez mais a audiência e até deixaram de existir como o programa

¹ *geek* significa “pessoa excêntrica” normalmente que gosta de matérias exatas, super heróis, *cosplay*, RPG, ou atividades reconhecidas como lúdicas ou nostálgicas. (Dicionário Online de Português).

² conceito da fácil ligação internacional entre pessoal por meio da internet (UNISEPE 2023).

³ divisão de gerações originada foi criada uma divisão baseada no interesse corporativo, para entender o perfil dos colaboradores e compradores.

televisivo “TV Globinho” no ano de 2012, as atuais plataformas de *streamings*⁴ com maior aquiescência (Netflix, HBO e Prime Video) inseriram conteúdo asiático em seu catálogo de filmes e séries, chegando a fazer releituras autorais em *live action*⁵, de obras como One Piece, Death Note e Alita.

No Brasil, da sua inicialização até os anos 2000, o mercado continuou a ser um nicho significativamente baixo e quase exclusivo em eventos próprios e para amantes com gostos parecidos, sem muitas discordâncias sociais, financeiras ou étnicas de seus apreciadores, formando uma audiência sólida e que participava de forma contínua, sem grandes crescimentos ou diminuição de público presente.

Desta maneira, para permanecerem ligados a atividades e conteúdo que assistiam na infância e que ainda são fãs, as gerações “*millenials*” e “*Z*” acompanhadas da atual geração *Alpha* continuam visitando restaurantes e eventos temáticos como o SANA (Jornal do Comércio do Ceará, 2024)

A Super Amostra Nacional de Animes, ou seja, SANA, popularizou o ofício cosplay no estado do Ceará em 2001, acontecendo duas vezes por ano no Centro de Eventos⁶. O SANA já chegou a ter um público de cerca de 40.000 pessoas, o levando a estender sua atuação em “*pré-sana*”⁷, um evento menor que disponibiliza algumas das atrações do evento de graça alguns dias antes do evento oficial. No Ceará, poucos adeptos da comunidade cosplay se utilizavam da prática de forma profissional.

Mesmo sem transformar o *cosplay* em uma profissão, muitos indivíduos recorreram à criatividade para criar conteúdo inspirado nessa arte, o que contribuiu para o crescimento expressivo do público em eventos voltados à cultura *geek* (Silva; Severino, 2025). Um exemplo marcante relativo ao SANA, é que esse evento dobra anualmente a oferta e o preço de combos de ingressos para seus três dias de evento desde 2022, além de ampliar significativamente a variedade de espaços temáticos destinados a diferentes públicos, batendo recordes de público e faturamento (OPOVO, 2023).

⁴ plataformas online de filmes e séries de gêneros variados. (dicionário online)

⁵ releituras de filmes de animação, feitas com atores e por vezes cenários reais. (dicionário online)

⁶ Local destinado a eventos de grande porte em eventos no Ceará.

⁷ mais conhecido como *sana preview*, acontece muitas vezes de forma gratuita apenas reunindo as atividades mais populares como karaokê com músicas asiáticas, *Artistic Valley* (uma feira de artistas regionais) e lojinhas de cosplay ou roupas *geeks*.

Entre as iniciativas do evento destacam-se a “Sala Afro”, dedicada exclusivamente a heróis e personagens negros, e a “Sala Drag”, que não apenas celebra *drag queens*⁸, mas também inclui conteúdos relacionados a personagens e artistas da comunidade LGBTQIAP+. Essas ações demonstram um esforço contínuo para promover a diversidade e a inclusão no evento.

No ano de 2023, o SANA chamou Gloria Groove para se apresentar, e distribuiu para cada participante que comprasse um ingresso de seu show, outro ingresso promocional para aproveitar o SANA no sábado, além de ganhar desconto no combo de 3 dias. Tal promoção, realizada no Ceará, influenciou outros eventos *geeks* do Norte e Nordeste a abrirem salas com temas parecidos em seus eventos.

Ao observar o crescente número de minorias sociais e públicos de diferentes interesses se reunindo em grandes eventos culturais, percebe-se também, uma certa resistência ao grupo inicialmente fechado de amantes de arte exclusivamente nipônica. Nota-se que o meio audiovisual *geek* levanta muitos debates sobre machismo, racismo e LGBTQIAPfobia nas últimas décadas, e a inclusão nesses eventos de grupos minoritários já está sendo implementada, porém, é de se observar a crescente onda de preconceitos e discriminação relatadas pelos participantes à pesquisadora nos eventos em que participava.

Sendo assim, o interesse da pesquisa é buscar correlação do preconceito vivenciado pela comunidade *cosplay* e trazer elucidação e discussão sobre qual razão ele existe, mesmo que a atividade *cosplay* traga criatividade e expressão aos jovens, a comunidade é exposta como discriminatória a tantas minorias sociais diferentes. A pesquisa investiga se a problemática realmente é percebida pelos participantes que aceitaram responder ao inquérito proposto, além das causas e consequências do preconceito vivido por pessoas que não se identificam com os padrões estéticos de gênero, raça ou sexualidade ao praticarem a arte do *cosplay* em eventos do SANA na cidade de Fortaleza–CE.

O trabalho busca analisar se o preconceito afeta o interesse ou a participação dos principais grupos minoritários em eventos *geeks*, em especial o SANA. Em vista disso, visa identificar quais manifestações de discriminação

⁸ pessoas que personificam e amplificam o ideal feminino (dicionário online)

ocorrem dentro do evento, sejam eles de racismo, misoginia, homofobia entre outros, para compreender se ou como essas barreiras afetam o desenvolvimento da arte *cosplay* a adesão por mais integrantes. Além disso, busca entender se há relação direta ou indireta das representações de perfeição na Ásia, em especial no Japão. Tal compreensão pode colaborar para que resoluções viáveis possam ser propostas para um ambiente mais inclusivo.

A pesquisa apresenta metodologia qualitativa e quantitativa. Como instrumento de coleta de dados, o formulário do Google *Forms* foi utilizado, tendo sido disseminado em locais que o público *geek* reúne, de forma *online* e espaço físico. Os métodos incluem reconhecimento de público com perguntas estruturadas sobre idade, renda, escolaridade, gênero, eventos culturais que participa, análise da atual comunidade e “denúncia” de situações ocorridas com os participantes. As perguntas foram de múltipla escolha, em especial uma resposta aberta em parágrafo curto para os relatos pessoais de forma anônima. Participaram da pesquisa 80 participantes dos eventos SANA e outros eventos menores no estado do Ceará, sendo a maioria de eventos em Fortaleza-CE realizados entre o período de 2020 a 2025.

A pesquisa foi conduzida com base na investigação desses acontecimentos, sendo sua importância evidenciada pela exposição da problemática, o que possibilita uma discussão crítica e uma conclusão fundamentada sobre tais casos. Além disso, se dedica ao levantamento de dados que visam, além de elucidar a natureza do problema, humanizar as vítimas dessa discriminação, apresentando declarações escritas pelas mesmas sobre aspectos e situações vividas nesses eventos enquanto minoria social. Dessa forma, capta a causa e a consequência para uma possível mudança na comunidade SANA.

Esta monografia está organizada em introdução, fundamentação teórica, metodologia, análise de dados, considerações finais e referências.

A partir da análise dos dados foi possível verificar que a grande maioria dos jovens participantes da pesquisa afirmou em depoimentos sobre como se sentiram invalidados ou ofendidos em um espaço que aparentava ser inclusivo. Fica perceptível a partir da análise dos dados bibliográficos e depoimentos feitos, que o preconceito, em sua maioria, pode ser originado pelo padrão irreal estético asiático idealizado nas obras de maior sucesso entre os jovens ou não, e se está

aliado ao preconceito já enraizado na sociedade brasileira, e, por conseguinte, na sociedade cearense.

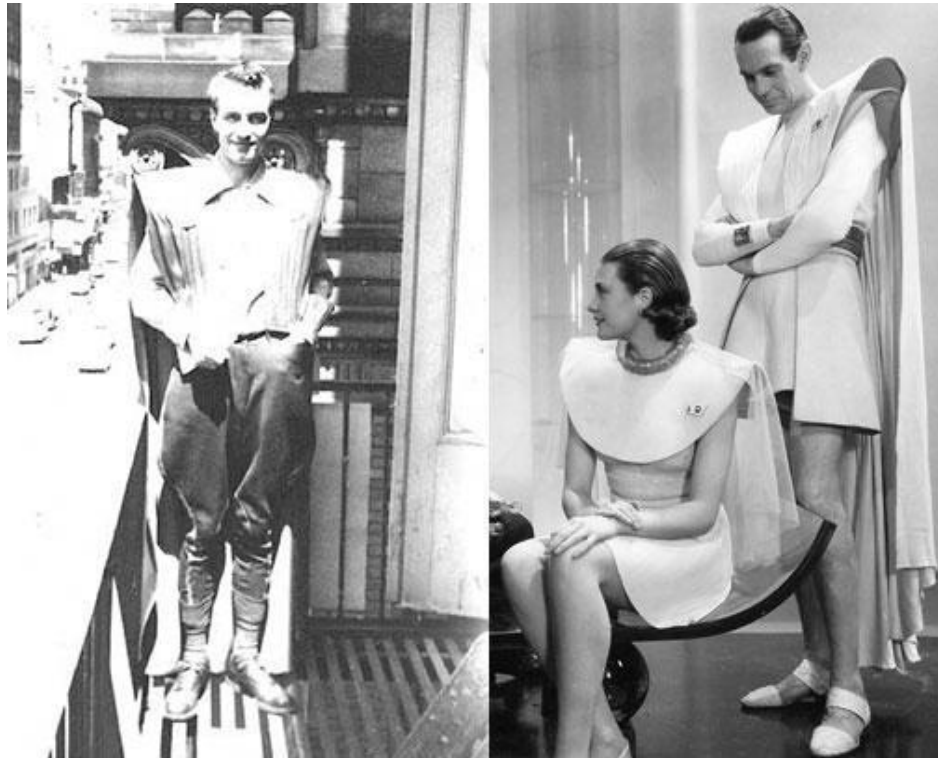
Tal discriminação dificulta a entrada e a permanência da diversidade na comunidade *cosplay*, visto os relatos na pesquisa. Apesar da alta na compra dos ingressos estar relacionada ao aumento de salas, como o “*Black Heros*” e sala “*Drag Race*”, essa comunidade não se sente aceita dentro do movimento *cosplay*. Observa-se que a gestão, ou por desconhecer, ou mesmo ciente das ocorrências, não se dispõe a tomar providências para resolvê-las. Como resultado, tais incidentes, frequentemente problemáticos, tornam-se recorrentes.

2. FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

Entende-se que a atividade nominada como “*cosplay*” chegou a ser difundida em meados dos anos 1940, ainda que não fosse chamada por esse nome. Popularizou-se somente com a aglutinação de duas palavras de origem na língua inglesa: “*costume*” (vestimenta ou fantasia) e *play* (jogar, brincar), ou seja, brincar de se vestir enquanto fantasiado, especificamente de um personagem ou universo representado nos eventos ou que tivesse popularidade entre jovens de cada época (SOUZA, 2017). Sendo assim, os indivíduos se transvestem para ficar o mais parecido possível com o personagem, seja ele de filme, mangá, animes ou outros.

Nos anos 1990, tanto no Oriente, quanto no Ocidente, os eventos *geeks* foram criados e neles os supostos primeiros *cosplays* registrados. Mais precisamente na primeira “*Worldcon*” (a maior feira de ficção científica existente) na qual o estadunidense Forrest J. Ackerman (famoso editor de revistas e escritor de ficção científica) e a sua esposa, Myrtle Rebecca Douglas, usaram fantasias futuristas costuradas à mão por Myrtle, marcando o surgimento da atividade no ocidente e influenciando o público de futuras *Worldcons* (figura 1). Anos mais tarde, Sato, hoje presidente da ABRADEMI, usou a fantasia no 12º aniversário da organização, em fevereiro de 1996, sendo a primeira a fazer uma fantasia baseada em um animê e *cosplayer* do Brasil (Noriyuki, 2017).

Figura 1 – Forrest J. e Myrtle na primeira Worldcon



Fonte: site TOKYOPOP.

Muito presente no Brasil por conta dos programas de TV na década 2000, “TV Globinho” da emissora Globo e “Bom dia e Companhia” da emissora SBT as sagas como Dragon Ball e Naruto influenciaram milhões de jovens, em horário nobre, a apreciarem o conteúdo asiático e a se envolverem no segmento *geek*. Conseqüentemente, o perfil do público consumidor evoluiu, transformando as crianças em adultos consumidores e presentes no mercado consumista de artigos *geeks*, sendo a maioria dos amantes de animação asiática, o que o leva a interagir com a comunidade e participar ativamente como *cosplays*.

Podemos então afirmar que a sociedade moderna, bem como a globalização, permite que a cultura *geek* se expanda e esteja a cada dia mais presente no cotidiano e, com o surgimento dos *cosplayers*, expanda-se cada vez mais a cultura advinda desses dois países e, a partir da tradução cultural ela possa representar uma manifestação artística que sofre influência também do Brasil e onde a dedicação a essa arte é tão grande que possibilitou a dois brasileiros serem campeões mundiais do concurso internacional de *cosplay* (Souza, 2017, p. 23).

Após o fim de programas juvenis, as próximas gerações tiveram seu primeiro contato com a cultura nipônica por conta da pandemia. Muitas famílias passaram mais tempo dentro de casa do que o comum devido à pandemia da Covid-19 em 2020. Conforme a Agência Brasil (2021), o consumo de internet por famílias brasileiras sairia de 71% dos domicílios para 83% em 2022, incluindo usuários de todas as idades. Os dados demonstram uma maior acentuação e o apoio de brasileiros a conteúdo audiovisual fora do continente americano.

Nessa conjuntura, o público que permanecia mantendo o segmento ativo agora pode debater em comunidades globais. Enfim, com a crescente no tempo de tela, segundo o *ranking*⁹ mundial, os brasileiros se tornaram o país com mais tempo gasto em redes sociais no mundo, tornando-se assíduos em consumo pela internet e participação em eventos multiculturais em redes sociais como Discord, Twitter e Tiktok (ABRANET, 2024).

Claramente, existe um interesse real de consumo e um público assíduo no meio *cosplay*, que demonstra crescimento exponencial ao longo dos anos. Pois com a democratização da informação a arte se tornou cada vez mais inclusiva com culturas e interpretações diversas, e não poderia ser diferente com a arte *cosplay*.

Logo as grandes plataformas de streaming apostaram em uma das maiores indústrias de entretenimento audiovisual. Países da Ásia trazem não somente o conteúdo nostálgico como também novos animes, filmes e séries que logo seriam adotadas em eventos por *cosplays*, conforme o resumo da China *Global Entertainment and media (E&M) Industry Outlook 2023 to 2027*, arrecadando bilhões de dólares em bilheteria (PWC, 2023).

As séries, filmes e animes fazem sucesso, são comentadas nas redes sociais e replicadas em grande maioria pelo público brasileiro, mesmo que a popularidade dos conteúdos audiovisuais tenha feito sucesso entre a comunidade brasileira de todas as idades, incluindo doramas e animes no mesmo cunho. Ainda cabe citar que as virtudes e tradições asiáticas, exibidas em suas obras, angariaram o apreço da audiência, junto a seus preconceitos e discriminações, em especial o racismo velado, misoginia e homofobia tratado de

⁹ lista no qual se numera algo com dados estatísticos de uma pesquisa de grande porte.

forma silenciosa nos animes verificados nesta monografia. Cabe a menção, conforme Cavalcanti (2018), de que num mundo globalizado, em especial, quando um continente entrega tamanha quantidade de conteúdo midiático por semestre, tende-se a influenciar o Ocidente, principalmente levando em consideração o Brasil ser o segundo maior público *online* do mundo

2.1. Preconceitos na cultura asiática e seu impacto nos animes

2.1.1. Racismo e seu impacto na representatividade cosplay

Levando em conta que a maioria dos indivíduos brasileiros presentemente se autodenomina “pardo”, conforme BBC (2022), e, portanto, estão dentro da classificação de pessoas negras, observa-se uma rigidez na aceitação de um *cosplay* “perfeito” quando o tom de pele do *cosplay* destoa do personagem, sem menções ainda a falta de opções de personagem para uma construção literal, ou seja, uma pessoa negra fazendo *cosplay* de um personagem negro. Isso nos transparece necessário flexibilizar características do personagem, para que qualquer pessoa possa fazer *cosplay* de qualquer personagem.

Percebemos que nestes espaços lúdicos se travam também lutas simbólicas, disputas para posições de poder. Na cena *cosplay*, a invisibilidade dos negros é combatida em meio à teatralidade pública semelhante às procissões coloniais, aos vadios das ruas, aos rappers. Diferente também de todas estas cenas graças à gênese massiva e midiática que sustem a cena *cosplay*. Porém, somente da combinação do semelhante e do diferente é que poderemos entender o momento atual (Nunes, 2014, p. 21).

Por mais que a inviabilização da comunidade negra aconteça com mais afinco em outros espaços da sociedade, levando em consideração que o meio Ocidente de fato expõe personagens mais diversos seguindo a aposta de diversidade levantada nos últimos anos, em todo espaço de consumo se criam uma hierarquia (Slater, 2002). No caso da comunidade negra fortalezense cabe aos *cosplayers* fazerem o que está em seu alcance financeiro, com a aparente discussão se é possível flexibilizar ou personalizar um personagem para que se encaixe na sua etnia. Colocando a negritude como “*cosplayers*” abaixo da média, pois não são verdadeiramente parecidos com o personagem, como descreve Stuart Hall (2008), que, ainda que representado, a valorização desses indivíduos é essencialmente ligada à segregação e regramento, se não de forma explícita, de forma estrutural.

Narrativamente, a propaganda começa com uma mulher chinesa colocando sua roupa suja na máquina de lavar quando surge um homem negro (afrodescendente) [...] Ela o chama com um gesto de mão e, quando ele se aproxima e pretende beijá-la, a mulher introduz um objeto em sua boca e o coloca à força dentro da máquina de lavar. [...] Quando ela abre a máquina novamente, um homem chinês, de camisa igualmente branca sai de dentro da máquina (Calvacanti, 2018, p.11).

A citação trata da descrição de uma propaganda viral de sabão em pó que faz alusão a limpeza, referenciando a discriminação asiática, que tem o racismo simultâneo ao elitismo e aporofobia, pois tendem a fazer correlação à pele escura com imundice e à alta exposição solar, associado a camponeses, e atualmente, pessoas em situação de vulnerabilidade financeira na Ásia.

Considerando a Ásia como detentora dos países com alta desigualdade social e poucas intervenções estatais para mudança significativa nesse quadro (visto os poucos serviços gratuitos sociais de qualidade que os países asiáticos - em principal Coreia do Sul, China e Japão - oferecem), a mídia elitista tende a buscar diferenciação desde a Era imperial como o chamado “povo de pele escurecida”, incluindo vendas de produtos e maquiagens clareadoras com até quatro tons de pele acima do natural.

No entanto, essa propaganda em específico enunciada na citação, dispõe de um homem africano, pois como defende Van Dijk (1991), fica evidente que o racismo é um segmento que acompanha paralelamente as desigualdades sociais. Ou seja, o racismo vigente em parte da cultura asiática não se aplica somente a pessoas asiáticas pobres que ficaram muito tempo expostas ao sol, mas sim a quaisquer subtons de etnias de diferentes países, e em especial aos africanos devido ao racismo recreativo e expositivo do Ocidente.

Ademais, a Ásia na totalidade, não aplica a mesma campanha de representatividade que a maioria das grandes plataformas de entretenimento constrói na última década, categorizam os dados do *Google Diversity Annual Report 2023*. Pelo contrário, o continente investe em um elenco com maioria de falantes da língua e nativos de cada país apostando na disseminação de sua cultura nos roteiros mesmo que as obras estejam sendo dubladas e publicadas

em plataformas mundiais. Sem muitas mudanças para a inclusão ou discussões sobre racismo e LGBTQIA+fobia, ainda que tragam reflexões sobre machismo,

Com a falta de representatividade de conteúdos asiáticos, seja por meio de discussões ou elenco étnico diverso, o público está sujeito não só aos ensinamentos de determinação, amizade e perdão passados nos animes e mangás como também a quaisquer preconceitos ou aversões de um povo, sejam imorais ou discriminatórias.

E isso se estende a animes e mangás, onde praticamente não se encontram personagens com cores de pele retintas ou próximas a essa, destinando essa característica a ser apenas um detalhe exótico de um personagem secundário, tornando esse detalhe inabitual nas animações mais famosas e quando finalmente é retratado, é como um coadjuvante ou mero figurante sem profundidade. Levando em consideração o Censo de 2022, o público negro ultrapassou pela primeira vez o público branco, tornando-se maioria no país, segundo o IBGE (2022). Ou seja, sem a representatividade nas obras asiáticas (que são a maior parte das personificações no meio cosplay) a comunidade brasileira de *cosplay* adaptou-se em prol de parecer ao máximo com o personagem, ignorando a cor de pele original e fazendo flexibilizações em seu *cosplay*.

O anime *One Piece*, que tem como protagonista um personagem brasileiro, trata sobre os temas de perda, guerras e irmandade. Embora os assuntos sejam permeados de forma respeitosa e até sutil, a problemática está no arco Arquipélago de *Sabaody*, onde a caminho da ilha dos tritões (analogia à África, com tritões sendo pessoas negras) o protagonista é derrotado e separado de sua tripulação, levando dois anos para o retorno da equipe original que estava há mais de onze no topo da audiência na Ásia. No episódio de volta, a animação trocou de estúdio e a diversidade de cores dentro da equipe se perdeu.

Existe uma falta de representação e discussão sobre assuntos envolvendo orgulho étnico, de gênero ou sexual, criando uma certa pressão estética principalmente nas obras em mangás adaptadas para anime ou em uma mudança súbita de produtora que quando melhoram a qualidade da animação tendem a embranquecer muitos personagens, principalmente os protagonistas, ou aqueles que tem muito tempo de tela, como é o caso da seguinte personagem na figura 2, logo abaixo, Nico Robin.

O hiato durou um ano e quatro meses no mundo real. Para a mudança de pele, Nico Robin (figura 2) estava entre os protagonistas com pele negra há nove anos e onze meses e permanece com pele branca até os dias atuais. No ano de 2020, o estúdio Toei Animation anunciou que iria redesenhar todos os episódios com o tom de pele branco, inclusive aqueles que foram lançados na TV aberta nos anos 2000. Pontuando, mesmo quando existem personagens que podem ser interpretados de forma literal pelos *cosplays* brasileiros, eles são retirados ao longo dos anos, indo na contramão da agenda de diversidade dentro da indústria do audiovisual mundial.

Figura 2 – Personagem Nico Robin.



Fonte: site Mundo Geek.

Convém destacar o grupo *cosplay* de *Genshin Impact*, um jogo *online* de RPG, que por ter o conceito de *skin*¹⁰ dentro da jogabilidade, pensa muito bem no design de seus personagens, ressaltando o esmero de *cosplays* em recriar com riqueza em detalhes elementos de cada *skin*. Dentro do jogo muitas

¹⁰ Normalmente uma arte em 3D que “veste” o personagem online, dentro do espaço do jogo, muitas vezes com datas comemorativas e em versões pagas.

personagens têm botas e barras de meias calças que seriam inviáveis para a costura no mundo real, para isso os *cosplays* asiáticos foram criativos inventando meias personalizadas que mostravam não só os recortes das botas bem trabalhadas e meias com amarrações impossíveis como a “pele do personagem” como se a peça e a pele fossem uma só, como mostra a figura 3 abaixo:

Figura 3 – Personagem Raiden Shogun.



Fonte: site Miccostumes.

Mesmo que o maior evento do Norte e Nordeste, o SANA, aconteça em Fortaleza, não existem lojas especializadas em cosmaker, isso é, *cosplays* feitos sob medida ou com tamanhos preestabelecidos para aluguel ou compra. As lojas em sua maioria são apenas de fantasias, onde podem ser encontrados personagens mais populares em formato carnavalesco e acessórios variados. No caso de *cosplays* de skin de jogos, como *Genshin Impact*, os *cosplays* são complexos e com maior detalhamento, muitas vezes as meias e sapatos têm tamanha quantidade de detalhes que não são viáveis e, se forem, se tornam muito caros.

Quanto maior a complexidade do *cosplay*, maior seria o gasto na sua fabricação. O poder de compra do brasileiro presentemente informa de modo indireto a escolha de compra em lojas *online*, sendo que 63% acreditam que o poder aquisitivo está menor em comparação a anos passados (CNN, 2024). Na falta de lojas especializadas, surgiram apenas duas opções para a compra de *cosplays* para pessoas de baixa renda: compra *online* em *app* de venda internacional, ou seja, *AliExpress*, *Shein*, *Shopee* entre outros ou comprar com *cosmakers*¹¹ regionais.

Dessa forma, *cosplays* de etnia preta têm necessidade de representação, principalmente em peças de pele falsa, como mostra acima, ou permaneceram ocupando interpretações ocidentais e de sua própria etnia, dependendo de possíveis adaptações e da popularidade desses personagens para encontrar opções diversas para sua cor de pele.

No entanto, levando em consideração os valores asiáticos e a falta de personagens com tons de pele diferentes à disposição no audiovisual, surgem os “náillons” tingidos personalizados, que mostrariam tatuagens, roupas ou acessórios inviáveis. Vêm acompanhados de tons de pele irreais até mesmo para pessoas brancas, pois com uma impressão de baixa qualidade a pele falsa recebe o tingimento original do jogo inviabilizando muitas vezes a compra por parte de *cosplays* negros que esperavam personificar seu personagem preferido, restringindo sua participação em eventos e em qualquer grupo *cosplay*.

Logo, dificulta-se fazer releituras *cosplays* e apreciar a cultura asiática sem fazer alterações na cor de pele de personagens mais populares dependendo da obra escolhida, afinal existem *cosplays* profissionais que utilizam da arte para uma carreira e futuro financeiro e precisam trazer conteúdo inovador para permanecerem constantes nas redes sociais. Porém, muitas vezes a etnia de uma pessoa é apontada cada vez que uma pessoa negra recebe notoriedade em um concurso ou premiação *cosplay*, como foi o caso da *nida.cosplay* no Instagram.

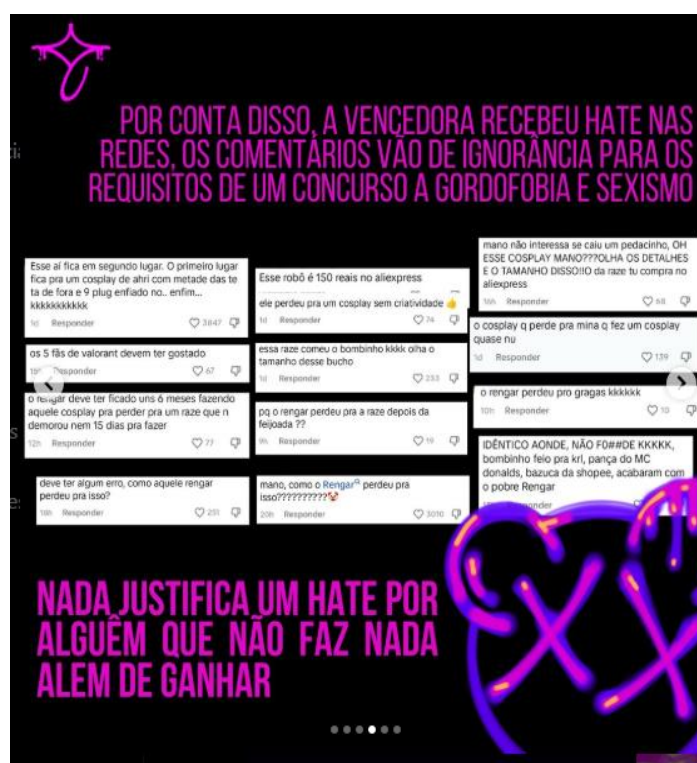
Na edição BGS (2022), Nida foi discriminada de forma sexista e racista por ganhar uma competição vestida da personagem Raze contra um *cosplay* masculino de estrutura maior, chamado Rengar, no qual foi representada de

¹¹ profissionais que fazem os *cosplays* do zero a partir de medidas.

forma literal¹², envolvendo espuma e outros adereços. Desconsiderando que concursos de eventos grandes como BGS e SANA não se atentam apenas para estética e semelhança ao personagem original, como também para presença de palco, atuação e articulação de armaduras ou demais acessórios do personagem.

Os comentários na publicação foram não somente ofensivos, como alguns foram criminosos conforme a (Figura 4). O grupo YUGEN postou uma coletânea feita por sua equipe dos comentários destinados à Nida, enfatizando o quanto esse tipo de preconceito está presente em grandes eventos pelo Brasil.

Figura 4 – Post com coletânea de comentários YUGEN.



Fonte: Instagram YUGEN.

Os comentários mais curtidos citam: “Esse aí fica em segundo lugar. O primeiro lugar fica para um *cosplay* de ahri com metade das teta de fora e 9 plug

¹² O personagem Rengar é uma espécie que só existe no mundo de League Of Legends, com uma mistura de humano, urso, lobo e leão. O personagem tem 3,50 de altura e foi representado sem personalização ou flexibilização, exigindo que o *cosplayer* andasse coberto por uma “armadura” de espuma.

enfiado no... enfim... kkkkkkkkkkk”. Tal comentário demonstra o machismo declarado, outro que não está na coletânea adiciona: “Raze depois de fritar no sol”, comentário este se referindo à cor de pele da moça. Alguns dos comentários inclusive pregam a gordofobia e *bodyshame*¹³ para um vídeo de comemoração, de uma competição de grande porte que tem certificado e júri especializado de convidados imparciais. Ainda, cabe reiterar que, além de racismo estrutural e explícito, *cosplays* femininas têm dificuldade em se sentirem representadas no meio *cosplay* de forma saudável.

¹³ Uma forma de gordofobia recreativa, a palavra tem o sentido de expor não somente como é vexatório passar por uma situação de gordofobia como o intuito desse preconceito é sentir “vergonha” (shame em inglês) do próprio corpo apenas por ser gordo.

2.1.2. Machismo e Misoginia na cena *cosplay*.

Sobre a moda, segundo Lipovetsky (1989), a moda é como uma extensão da nossa identidade, muitas vezes lida pelo público comum apenas como uma ocupação de consumismo. No entanto, o meio *fashion* é mais profundo e amplo, normalmente acompanhando avanços sociais de escala mundial e tendências culturais na globalização. No mundo *cosplay*, isso é ainda mais evidente levando em consideração que as roupas ou *skins-base* de um personagem são baseadas em seu design, que é intrinsecamente ligado à qual é sua história, além de categorizar muitas vezes suas vendas e popularidade.

Atualmente, existe uma evolução crescente na diversidade cultural e representatividade de minorias, dando protagonismo em especial às mulheres como protagonistas em obras de todo tipo. Entretanto, a Ásia ainda é muito rígida a melhorias no desenvolvimento de personagens femininas em suas obras e, principalmente, na representação de corpos diferentes ao padrão estético de sua região, causando pressão social para a magreza. Principalmente por conta da baixa taxa de satisfação com seus corpos, reafirmada pelas produções autorais do continente (Kelly, 2005).

O corpo feminino, como vimos, é tratado [...] como um produto de consumo. Não é um corpo para a mulher. É um corpo perfeito, um corpo fabricado, um corpo em busca do imaginário social. A publicidade não trata a mulher, não trata o gênero 'feminino', mas o modifica, limita e a representa, muitas vezes, de modo preconceituoso e sexista (Samarão, 2007, p. 11).

A anatomia feminina é convertida em produto na mídia há muitos séculos por conta do machismo. Com a alta dos *cosplays* e aumento do público feminino em jogos *online*, mulheres e pessoas não-binárias começaram a ocupar espaços majoritariamente masculinos no universo *geek*, normalmente, por meio de projetos dentro de empresas de *streaming* progressistas que buscam alcançar maior público.

Um exemplo, de acordo com a Academia Internacional de Cinema (AIC, 2018) é a *She Rules* da empresa Netflix, que buscou a direção e atuação feminina, criando não só novas produções como também adaptando obras

antigas à crescente demanda de protagonismo das mulheres. Isso muda como as *cosplayers* femininas se inspiram em sua profissão ou passatempo, destacando mais opções de vestimentas e corpos a serem representados e lhes dando confiança para iniciar na comunidade ou permanecer nela.

Segundo o portal de notícias G1, o Brasil é o terceiro maior consumidor de animes no mundo, gerando um público proporcional de *cosplays* e amantes de eventos *geeks*. As mais famosas preferências entre o público brasileiro são: Dragon Ball, Naruto e One Piece. Contudo, em oposição à representatividade das mulheres e a ações inovadoras, o continente Ásia, que dá origem à maioria das criações desse meio, se torna cada vez mais contrário às atrizes que fogem do padrão estético rígido de magreza.

Podemos notar a falta de proporções anatômicas, no “*time skip*” no qual a animação One Piece mudou de produtora, além da cor de pele de inúmeros personagens, os corpos também ficam menos plúreos (figura 5), ainda que antes não houvesse garotas acima do peso no elenco principal, as proporções das moças eram menos alteradas e tinham sutis diferenças. Já atualmente, talvez em prol de rapidez na entrega dos episódios semanais, dando enfoque às lutas e momentos de ação, o anime traz corpos de “mulheres bonitas” como pode ser verificado na Figura 5, na qual é visto pequenas mudanças, contudo os rostos são iguais, as mudanças são apenas nas cores de cabelos e roupas, retirando sua individualidade e às resumindo em lutadoras que precisam mostrar o corpo para se defender.

Figura 5 – Personagens Vivi e Rebecca.



Fonte: Série One Piece.

Outro caso é da personagem Ochako (figura 6), de Boku no Hero Academia, a personagem era representada de forma bem mais anatômica, mesmo que dentro do padrão, se destacavam seu abdômen com linhas mais curvas e umbigo horizontal, porém na adaptação para anime todos esses traços foram perdidos, ainda que ela seja o romance principal do protagonista.

Figura 6 – Personagem de Ochako, de Boku no Hero Academia.



Fonte: site Streemit

Segundo a pesquisa realizada pelo PROCON (2017), consumidores tendem a não comprar se não se sentirem incluídos, pode-se considerar assim, que poucas mulheres se sentem confortáveis em comprar *cosplays* atualmente, principalmente pelo fato de que eles não foram escritos nem desenhados por mulheres, o que as coloca na situação com poucas opções. Na maioria das vezes usam roupas sexualizadas ou expositivas, se assim quiserem fazer parte do cenário *cosplay*. Sendo assim, é impossível desvincular a exclusão de certas minorias no mundo *cosplay* e a diminuição de oportunidades e diversidade na cena *cosplay* em Fortaleza- CE.

A falta de presença feminina tanto representadas e tendo visibilidade em animações como também em eventos com *cosplay* formou um ambiente de difícil acesso a novas integrantes desses espaços por conta da misoginia e machismo, como informa uma matéria na BBC (2023). A influenciadora e *gamer* Samantha Lordello, comenta na entrevista feita pela revista Marie Claire (2023) “O homem fingiu que estava fazendo a foto, mas estava dando zoom para fazer aparecer apenas o decote. Já tiveram pessoas passando a mão em mim, seguindo

durante os eventos [...] ou me pedindo personagens específicos, porque eram mais sexualizados ou a pessoa achava atraente de alguma forma”. Assim, pode-se considerar que além de não se sentir representado, o público feminino não se sente seguro em relação à sua auto imagem em eventos como o SANA.

Diante disso, a personagem Caulifla, representada na Figura 7 a seguir, sendo ela umas das poucas mulheres sayajins considerada uma das personagens com mais força física dentro da obra Dragon Ball, contudo é retratada de forma sexual

Figura 7 – Personagem de Caulifla, de Dragon Ball Z.



Fonte: imagem promocional do jogo Dragon Ball.

Perceber-se que, ela ainda que esteja concentrando poder e em posição de luta, de forma não anatômica, o busto se sobressai na imagem para chamar atenção do público masculino. Tal situação dificulta a participação e a continuidade de mulheres que fazem *cosplay* no cenário brasileiro e cearense, a

demanda por *fan service*¹⁴ com cunho sexual provinda do público masculino e fomentada pela indústria asiática tem permanecido como uma ameaça aos novos integrantes ou profissionais do meio.

¹⁴ Quando um artista entrega ao público uma cena puramente divertida e apenas com foco no desejo dos fãs ou público alvo majoritário daquela obra, com nenhuma relação direta com a história ou desenvolvimento do personagem

2.1.3. LGBTQIAPfobia: a falta de inclusão e apoio à comunidade

O público LGBTQIAP+ é o menos citado em obras asiáticas, ainda que a porcentagem de personagens negros e mulheres em evidência seja pequena, a de personagens assumidamente gays é normalmente interpretação tirada do fandom de cada respectiva obra, nas três maiores (One Piece, Dragon Ball e Naruto) não existem casais e nem mesmo falas que sejam diretas com essa informação. Pesquisando nas obras comentadas e de maior audiência brasileira (One Piece, Dragon Ball e Naruto) é encontrada apenas uma representatividade pretendida, e nos exemplos tirados de One Piece podemos perceber que apenas um dos personagens deixa dúvida sobre sua identidade sexual.

O personagem Mrs. 2. Bon Clay (Figura 8) é de fato um personagem forte que contracenava diretamente com o protagonista Luffy, porém não é mencionada em momento alguma sua identidade sexual, tornando-se apenas uma interpretação do fandom, devido à forma com que se veste e como fala, tanto na dublagem brasileira como na japonesa. Nos demais, não é encontrado nenhum que parece ter envolvimento romântico ou pelo menos que forme consenso entre os fãs da obra e criadores sobre sexualidade, como Bon Clay.

Figura 8 – Personagem de Bon Clay, de One Piece.



Fonte: Fandom One Piece.

A falta de opções para representar um personagem enquanto *cosplay* afasta um novo público, que tem se mostrado um público fiel. Mesmo assim, conforme Nilsen (2023), o público LGBTQIAP+ consome 14% a mais do que famílias inteiramente “heterossexual” o que influencia na comunidade *geek*, visto que as salas com foco no público homossexual têm crescido nos últimos grandes eventos do meio.

Ainda é difícil encontrar representatividade dentro de obras asiáticas, e mesmo com personagens como “Sailor Uranus” e “Sailor Neptuno” advindas do anime Sailor Moon, que eram um casal sáfico, entre uma mulher bissexual e uma pessoa não-binária, que ainda que sejam claramente um casal, nunca tem cenas muito explícitas de afeto, e só conversam sobre o assunto em um episódio que era pouco repetido nas reprises que passam em TV aberta no Brasil. O anime Sailor Moon deixou de ser exibido pela TV Globo em apenas dois anos de contrato licenciado.

Sem a representação necessária para identificação, os espaços para pessoas *gays* se reduzem a salas *drags* e obras ocidentais, a não ser que exista flexibilização. Mais da metade das pessoas LGBTQIAP+ no Brasil sentem a falta de pertencimento no meio audiovisual tanto internacional, como nacional (OPOVO, 2022). Sem a identificação nos animes, Stack; Klidzio (2022) trazem uma perspectiva a considerar:

O pânico relacionado a essas categorias é criado desde cedo, o que faz com que alguns meninos prematuramente desenvolvam preocupações com suas performances de gênero por conta de imposições externas. Isso se dá porque aqueles cuja sexualidade estará orientada para a não heterossexualidade, mas sua masculinidade assemelha-se às definições de virilidade, dificilmente terão sua sexualidade questionada da mesma forma – seja no segmento familiar ou escolar – pois a leitura da sexualidade e, conseqüentemente, o preconceito, acontecem principalmente a partir da leitura de categorias de gênero (Stack; Klidzio, 2022, p. 6).

Ainda que não exista pertencimento, jovens LGBTQIAP+ permanecem buscando aproximação com eventos *geeks* na intenção de entenderem sua criatividade e encontrarem espaços de pertencimento, muitas vezes participando de grupos masculinos, já que não lhes cabe entendimento acerca de sua sexualidade logo na primeira infância. Seja por preconceito explícito ou estrutural, a liberdade de escolha sexual é limitada pelas expectativas desenvolvidas pelos pais ainda na gestação (STACK/ KLIDZIO, 2022).

Fica evidente que, mesmo que a falta de representatividade não impeça um *cosplay* de assumir a identidade do seu personagem de preferência, levando em consideração sua falta de identificação ser apenas a sexualidade do personagem, os grupos *cosplays* masculinos acabam por permear preconceito recreativo por meio de palavras e anedotas ofensivas. Provando a ligação entre o preconceito asiático influenciar, por meio da falta de debate, discriminações estruturais brasileiras, pois é de se perceber que o Brasil é o país número um, entre 180 países, que mais mata indivíduos LGBTQIAP+ no mundo (CNN 2023).

3. METODOLOGIA

Como objetivo do método de investigação foi observado que, advindo da alta relação dos jovens de Fortaleza-CE com a criatividade influenciada pelo meio de maior acesso na internet, o audiovisual (incluindo redes sociais), o *cosplay* foi o grupo social e comercial escolhido por mostrar crescimento exponencial ao longo dos anos e se utilizar da moda para representar características complexas de personagens, utilizando não somente confecção têxtil como artesanato, ligando-se ao conceito de moda enquanto comunicação.

Assim, como primeira fase da monografia, foi iniciada uma análise bibliográfica, para melhor embasamento na conjuntura dos fatos, delimitação de problemáticas e congruência na pesquisa posterior concebida em um questionário, fomentando ideias mais próximas da veracidade da situação (GIL, 2002). Foi realizada a pesquisa quantitativa para definição do perfil do público alvo e relação discriminatória e qualitativa para determinação de ocorrências de exclusão de minorias sociais entre os grupos ou dentro de eventos, majoritariamente a pesquisa foi coordenada no SANA e pré-SANA¹⁵, envolvendo, inclusive, outros eventos menores ou situações ocorridas na internet.

¹⁵ chamado *SANA preview*

3.1. Instrumento de coleta de dados e público alvo.

As perguntas foram feitas de forma equilibrada tanto na internet como fora dela, chegando a 80 respostas, aplicadas do dia 01/08/2024 ao dia 18/02/2025. O instrumento do Google Forms foi disponibilizado *online* pela pesquisadora e disseminado também em eventos (em foco, SANA) por meio de *QR CODE*. Pontuando o pré-teste do questionário durante os dias 06/07/2024 a 25/07/2024, aumentando a proximidade com os acontecimentos de forma imparcial e buscando credibilidade (DUARTE, 2004). Ao realizar a coleta de dados, foi necessária a presença nos eventos, para além da divulgação do questionário, também realizar a observação participada do meio e a averiguação de possíveis comprovações ou alterações dos relatos em tempo real por meio de entrevistas sobre casos passados.

Além de deixar a possibilidade de um simples "sim" ou "não", para que não houvesse viés parcial, foram oferecidas pelo menos três opções para cada quatro em cinco questões apresentadas. Como na questão: "Você já foi desencorajado(a) a interpretar um personagem devido à sua etnia, orientação sexual, identidade de gênero ou outras características pessoais?" com respostas "Sim, e isso fez com que eu não continuasse com o projeto de *cosplay*", "Sim, mas eu continuei mesmo assim e fiz o *cosplay*." e "Não, me senti muito bem fazendo meu *cosplay*".

A análise quantitativa foi necessária para entender o quantitativo de participantes e se havia um número percentual de pessoas que sofreram ou presenciaram situações de abuso ou preconceito.

Já para a pesquisa qualitativa foi feita a análise dos relatos, buscando entender quais tipos de preconceitos foram sofridos pelos indivíduos, separando-os em grupos e subgrupos para melhor análise de impactos; sendo os grupos os preconceitos sofridos, racismo, machismo, homofobia e transfobia, além de subgrupos de "desistência ou permanência com o *cosplay*" e "denunciados ou sem certeza de denúncia" e assim analisando suas relações entre si. Para a integração dos dados, foi usada a Triangulação dos Métodos (Santos; Queiroga;

Silva; MC Ribeiro e SMS Ferreira, 2015) para enriquecer a pesquisa e salientar a ligação entre frequência de ações sofridas e dados qualitativos.

A triangulação de dados foi feita de forma a usar o método 1 (qualitativo), com os relatos e a separação em categorias de machismo, racismo e homofobia, o método 2 (quantitativo) com as porcentagens das respostas de múltipla escolha, com delimitação de público-alvo e impacto, e ao método 3 (experiências e atividades ativas dentro da comunidade cosplay ao longo de três anos. No qual o pesquisador teve acesso de forma pessoal) dando início as perguntas, tema e análise conclusiva desta monografia.

A hipótese é de que, com a relação da geração Z e *Alpha* com a globalização cada vez maior, a cultura asiática, carente de representatividade e discussão clara sobre assuntos com discriminação, aprofundam o preconceito já comum no Brasil, afetando os jovens em uma esfera de lazer que deveria despertar seu apreço pela arte, envolvendo moda, teatro e dança.

As variáveis dependentes da hipótese são quais culturas influenciaram em maior quantidade os jovens e seu conservadorismo baseado em preconceito, se a de nacionalidade de origem ou a asiática, que é o grande foco de eventos como o SANA. Se seus programas audiovisuais de preferência têm mais relevância na mudança de perspectiva desses indivíduos. E principalmente, quais preconceitos são mais vigentes dentro do SANA e outros eventos e sua relação com as discriminações de maior número no Brasil e no Ceará, como a transfobia, dado o Brasil ser um país transfóbico (CNN, 2023).

Já as variáveis independentes observadas foram a aparente ligação entre a onda crescente de conservadorismo entre os jovens e a exclusão de minorias dentro do meio. Entendendo, por fim, se existe uma relação entre o preconceito e a permanência dos *cosplayers* na comunidade, e se isso pode afetar o SANA, enquanto maior evento *geek* do Norte e Nordeste, além da comunidade *cosplay* no Ceará.

A análise de *persona* atingida pela pesquisa mostra que os indivíduos que presenciaram ou sofreram preconceito são em maioria da geração Z e *Alpha*, ganham apenas de em torno de um salário mínimo, com ensino superior ou médio, em maior parcela mulheres e tem como SANA e/ou outros eventos *geeks* como principal evento cultural apreciado em Fortaleza- CE.

Além das características físicas, foi analisado na pesquisa que a comunidade não é acolhedora para o diálogo sobre os assuntos abordados na monografia, e que além de não acolhedor, já presenciaram pessoas sendo destratadas, causando um número muito significativo de indivíduos que desistiram de fazer o *cosplay* por conta dos eventos passados e constatados. E por fim, adicionando com mais da metade das respostas, que o evento desconhece os incidentes de intolerância ocorridos em seu próprio espaço por falta de denúncia.

3.2. Análise de dados

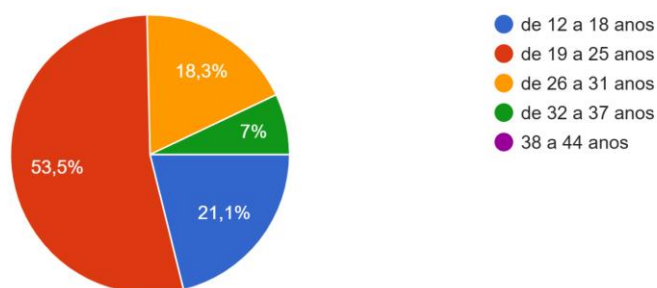
Os relatos foram usados em prol de entender quais eram os tipos de preconceitos vividos, se explícitos ou estruturais, levando em consideração os diferentes grupos, tanto de personagens, como de obra audiovisual e como cada um deles poderia mostrar exclusão dos indivíduos do padrão preestabelecido. Além disso, como suas crenças e ações podem alterar a permanência de *cosplays* e o possível ingresso de novos.

4. ANÁLISE E DISCUSSÃO

Com a certeza de que a *persona* observada na pesquisa engloba jovens de 12 a 25 anos (74,6%), com maior porcentagem do 19 aos 25 anos (53,5%), podemos entender como é problemático o preconceito recreativo ou explícito em convenções voltadas para jovens. Ainda como característica da maioria, os entrevistados são mulheres (49,3%) que completaram o ensino superior (43,7%), com renda mensal de até 1 salário mínimo (50,7%).

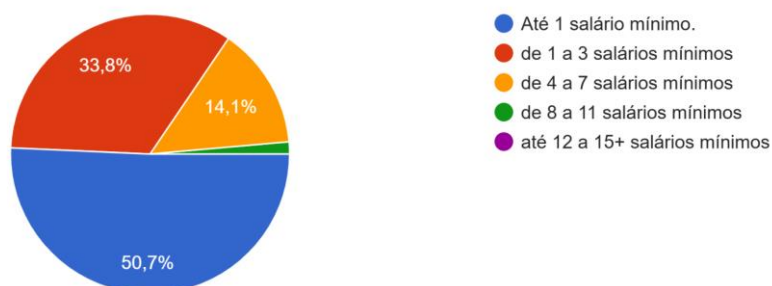
1. Qual sua faixa etária?

71 respostas



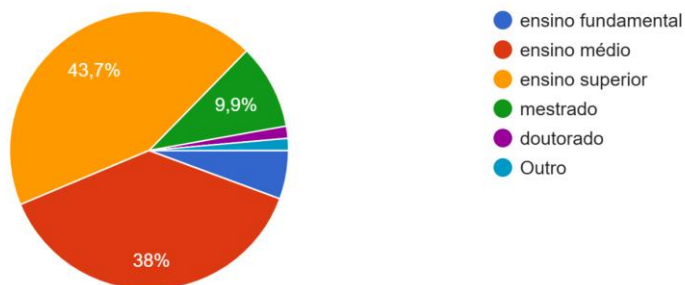
2. Qual sua renda mensal?

71 respostas



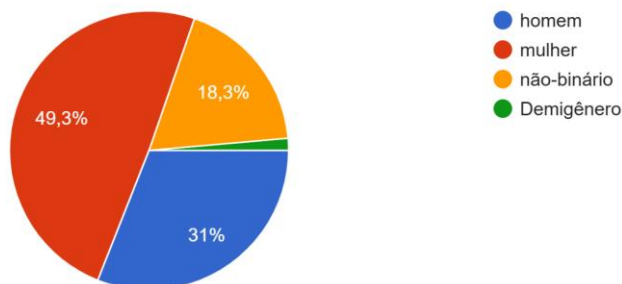
3. Qual a sua escolaridade?

71 respostas



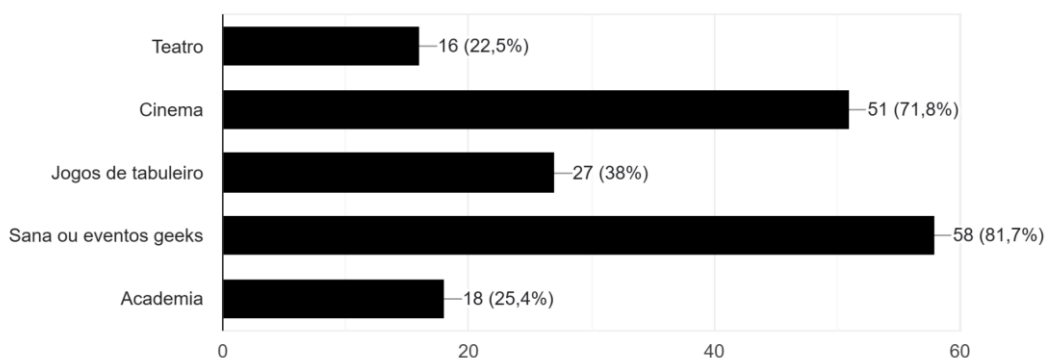
4. Qual a seu gênero?

71 respostas



5. Quais eventos culturais você mais gosta de passar em seu tempo livre?

71 respostas

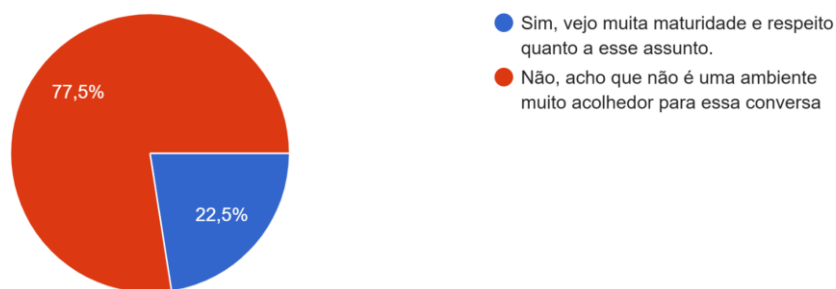


Os atuais eventos *geeks* continuaram na crescente progressista para representatividade em prol de visualização e engajamento no público que mais consome entre as famílias brasileiras (Nilsen, 2024), mais precisamente inclusã

o do público feminino mulheres, preto e LGBTQIAP+. Em exemplos como em “A Pequena sereia”, “Homem-Aranha no Aranhaverso” e “ARCANE”, salas de apoio a essas comunidades se tornaram comuns em eventos *geeks*, porém, conforme discernido na pesquisa empregada por esta monografia, 77,4% acreditam não existir muita diversidade ou apoio a ela.

6. Você sente que existe abertura para dialogar sobre questões de preconceito e inclusão dentro da comunidade cosplay em Fortaleza?

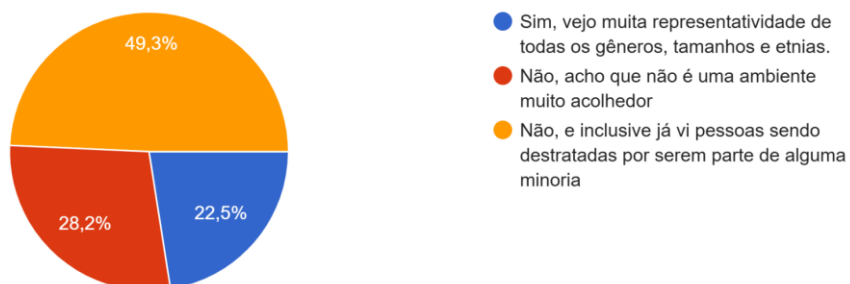
71 respostas



Além disso, 77,5% acreditam que não existe espaço para debate e crescimento de discussões saudáveis na comunidade *cosplay*, provando não só certa resistência perante melhorias de inclusão e pertencimento como relatos descrevendo cada preconceito enfrentado no meio. Além de 77,4% admitindo terem presenciado ou serem vítimas de ocorrências de discriminação e 39,4% admitindo não terem continuado com o *cosplay* de sua escolha por conta do preconceito vivenciado.

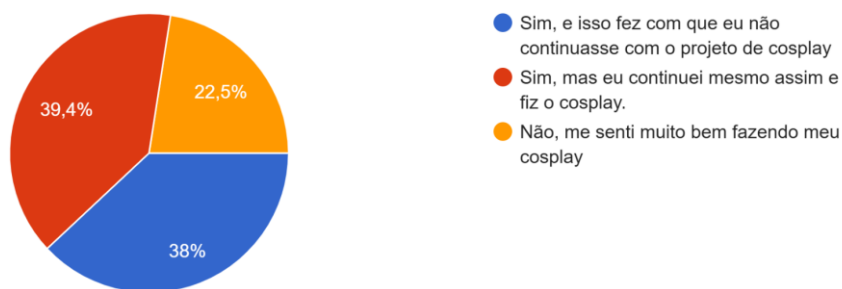
7. Como você percebe a representatividade de minorias sociais na cena cosplay Fortaleza? Você sente que essas pessoas são devidamente valorizadas e respeitadas?

71 respostas



9. Você já foi desencorajado(a) a interpretar um personagem por causa de sua etnia, orientação sexual, identidade de gênero ou outras características pessoais?

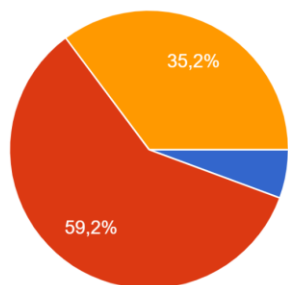
71 respostas



A ausência de resolução dos desentendimentos e ações criminosas, como expõe a expressiva porcentagem de 94,4% dos retornos captados na análise, com 59,2% admitindo não saberem se as denúncias foram feitas e para onde e como deveriam ser feitas.

10. Você acha que a organização dos eventos de cosplay em Fortaleza toma medidas suficientes para combater preconceitos e promover a inclusão?

71 respostas



- Sim, eles levam isso muito a serio
- Não tenho certeza se existe denúncias ou resoluções das situações que presenciei
- Não, mesmo denunciando a organização não resolve

4.1 Relatos sobre Racismo e seus Impactos.

Cabe reiterar os relatos mais alarmantes em casos de racismo, que foram colocados de forma anônima afim de causar menos publicidade sob assuntos que adoecem os entrevistados, a pedido dos entrevistados no período de teste, onde a indivíduo que expõe o caso também esclarece no questionamento número 8, espaço destinado aos relatos, “Você se envolveu em situações de discriminação (como racismo, homofobia, transfobia, etc.) enquanto participava de eventos de cosplay? Se sim, pode descrever o que aconteceu?”, os relatos mais comuns e das pessoas participantes são:

Acho que a comunidade é muito jovem agora e é sempre 8 ou 80, mas uma vez vi vários jovens pintando as caras com uma base de maquiagem muito clara para parecerem asiáticos, (Débora - nome fictício) nunca me envolvi, mas já vi gnt sendo discriminada por fazer personagem branco sendo negro. (Daniel - nome fictício).

Correlacionado ao fato da influência asiática dentro não somente das obras audiovisuais tradicionais como filmes, animes e séries, mas também clipes, fotos promocionais de shows dos *idols*¹⁶ de *Kpop* (*pop coreano*) ou *Jpop* (*pop japonês*) mais conhecidos, que carregam o estereótipo de asiático de cor pálida ou branca, com ajuda de clareadores de pele. Apesar de o preconceito asiático associar tons de “bronzamento” com “pobreza” e “desleixo”, acaba por mesclar-se com o racismo brasileiro consolidado por cento e cinquenta anos de escravidão, aumentando a insegurança dos jovens e os desconectando de suas raízes indo-africanas.

Mostra-se ainda mais relevante constatar que, mesmo com a inclusão de projetos em eventos como o SANA, e representatividade em obras *geeks*

¹⁶ Idol, ídolo em português, é como os performers do k-pop são chamados, podendo ser um solista ou membro de um grupo. É uma das palavras mais usadas no k-pop, porém esses cantores, por conta do patriotismo, muitos cantores também são modelos, dançarinos, atores e participam de grupos diferentes além de ter carreira solo no próprio país de origem (UOL 2022)

ocidentais, *cosplayers* que estão em grupos minoritários não se sentem verdadeiramente incluídos. Pode-se destacar o seguinte depoimento:

Não acontece comigo, [...], mas já ocorreram diversos casos de preconceito de cor nas comunidades, inclusive eu raramente vejo *cosplayers* negros em anúncios de eventos, a menos que eles estejam em espaços voltado para cultura geek negra fazendo personagens negros, como na sala black heroes, não é exatamente uma exclusão, mas é mais um caso de racismo estrutural [...] (Roberto - nome fictício).

Como se pode ver, é um depoimento que aproxima a compreensão da falta de pertencimento da comunidade negra mesmo com projetos de incentivo. Já os depoimentos mais alarmantes devem ser comentados mais aprofundadamente. Os entrevistados durante o evento SANAM 2024.1 responderam à pesquisa enquanto comentavam com a pesquisadora:

Um cara... Não vamos falar o nome, bateu fotos de meninas negras, sendo que ele é negro, e espalhou no grupo *cosplay* dele, falando que elas precisam parar de tentar empurrar goela abaixo a cultura woke fazendo "personagens claramente brancas" virarem negras, (e ele literalmente só faz o blade) (Lori - nome fictício).

Mesmo que de forma anônima e que o caso não chegue a meios judiciais, os relatos atribuídos na pesquisa mostram a insatisfação e falta de identificação com o evento. Esses fatos tornam convenções e eventos *geeks* (em especial o SANA, de onde foi retirado a maioria dos cosplays participante do questionário) locais de exclusão e forte discriminação.

4.2 Relatos sobre Machismo e seus Impactos.

Em um espaço normalmente atribuído a homens na década de 1990, o meio *geek* acabou não somente com uma falta de inclusão feminina como a falta desse público de forma geral em eventos do gênero. Com o fan service sexual no qual as personagens femininas eram submetidas em prol de aumento em obras longas e de alta audiência, mulheres e meninas cosplays (algumas vezes menores de idade, seguindo a relação de respostas dadas por cada indivíduo) relatam casos com o seguinte:

Quando estava de Nami com biquíni e a calça que a personagem usa no SANA, ouvi garotos falarem na minha frente “vamos tirar foto com aquela gostosa (eu, apenas a alguns metros deles) para mandar no grupo” e já vi menores de idade vestindo personagens de verão, ou seja com shorts ou regatas ficando desconfortáveis com mãos na cintura de pessoas que pediam foto. (Maria - nome fictício)

Ainda que a personagem tenha iniciado a obra com saia e blusa comuns, ao longo de vinte e cinco anos com lançamentos semanais (com apenas um hiato verdadeiramente não programado, a pandemia de 2020), a mudança na faixa etária do programa teve claras mudanças, principalmente com o fan service para o público masculino. Na Figura 9 apresentada abaixo Nami é representada lutando contra um exército de biquíni e calça jeans cintura baixa (muitas vezes mostrando parte da virilha ou cóccix) claramente de forma pouco confortável para uma luta de ação, no intuito, muitas vezes de forma explícita com *takes*¹⁷ no seu busto e quadril em momentos como pulos, tropeços ou até mesmo andando.

¹⁷ em inglês quadros de vídeos, ou seja, “cenas”.

Figura 9 – Personagem Nami, de One Piece.



Fonte: Fandom One Piece. Wiki index

Além da alta exposição de partes do corpo feminino em tela, corpos irreais são corriqueiros não apenas em One Piece como também em Dragon Ball, com a quase inexistência de homens, considerados fortes ou não, *midesize* ou gordos. A gordofobia estrutural pode vir acompanhada da falsa sensação de inexistência de pessoas com essas características na Ásia, em especial o país principal de origem dos animes, o Japão.

No entanto, os casos de gordofobia são mais preocupantes quando exportados dos conceitos asiáticos, considerando a porcentagem de obesidade do Japão esteja entre as mais baixas do mundo por conta de sua legislação de educação alimentar de acordo com a BBC (2024) o Japão é o país com menos mulheres consideradas gordas no mundo. Na mesma matéria conduzida pela jornalista Issariya Praithongyaem é descrito que a gordofobia é presente muitas vezes em mulheres consideradas saudáveis ou até mesmo magras no nosso

país, isso é de genética com quadril, ombros largos e até mesmo estrutura óssea diferente do padrão.

Me aceitaram no grupo de Genshin, contrai uma alergia muito forte e precisei tomar alguns remédios, engordei, FIZERAM UM GRUPO SEM MIM, e começaram a me tratar meio mal, tive que vender meu cosplay de genshin a pouco. (Lara - nome fictício)

Tal situação leva garotas brasileiras, com genética e educação alimentar que não se podem comparar com a cultura oriental, a tentarem se igualar, tanto por meio de globalização como por serem do meio cosplay, e observarem que nem sua etnia e nem seu corpo são representados para definir algo bom ou sequer aceitável.

É interessante ressaltar que não são apenas mulheres a sofrerem por conta do machismo (QUEIROZ, 2024). Com a leitura de certas personagens sempre entregando de forma explícita o fan service a fim de chamar atenção da audiência, uma interpretação que pode ser passada ao público jovem é que os corpos e histórias dos personagens são voltados para objetificação de corpos, para subserviência do público. Ou seja, o personagem é homem ou mulher, e quando adaptados para um cosplay podem ocorrer relatos como a seguir:

4.3 Relatos sobre LGBTQIAPfobia e seus impactos.

É impossível achar atualmente, em 2025, representação evidente sobre qualquer personagem LGBTQIAP+ dos animes no *ranking* de audiência japonesa ou mundial buscados pelo pesquisador. Assim, é possível apenas fazer conclusões sem respaldo técnico embasados em comentários do fandom em redes sociais. Todos os personagens são ditos como LGBTQIAP+ pelos fãs na busca de identificação e pertencimento do programa de sua preferência.

Com tão pouco espaço próprio para a comunidade, cabe-lhes entrar em contato com grupos diferentes dentro do SANA, e eventos posteriores, a fim de mesmo sem grandes indicações referenciando o público LGBTQIAP+ ainda possam usufruir do evento e participar da performance cosplay, mesmo que como hobby. Contudo, relatos como os a seguir foram levantados na pesquisa:

Entrei num grupo conhecido de COD de Fortaleza, não sei como está agora, por que isso faz tempo, e eu não participo mais do SANA a anos, mas disseram pro meu amigo que ele era "gay demais" pra fazer o Ghost, e faziam piadas homofóbicas quanto ele não estava, eu e ele saímos logo quando o SANA acabou e eu nunca mais falei com aquele pessoal. (Diego - nome fictício)

Um amigo meu se vestia com um colan do personagem Shinji de Evangelion, e quem não sabe esse personagem tem algumas questões sexual e é tido como frágil então ele estava usando um colan muuuuito apertado com marcações na cintura, uma pessoa foi tirar foto com ele e pegou nas partes íntimas dele dizendo que queria ter ele de forma sexual, ele nunca mais usou esse cosplay. (Carlos – nome fictício)

Não somente, é relatado ainda mais casos, envolvendo não somente ataques contra sexualidade, com também discriminação de gênero, ainda que com uma pessoa cisgênero:

Sim, eu já presenciei pessoas do meio cosplay chamando uma pessoa que estava se apresentando no palco de "viadinho". E também: Não permitiram que um amigo meu usasse o banheiro do seu respectivo gênero mesmo ele sendo cis, porque meu amigo é muito feminino. (Virna - nome fictício)

Cabe reflexão sobre como certos preconceitos afetam jovens de todos os gêneros, etnias e sexualidades nas respostas coletadas, muito possivelmente pelo fato de preconceitos vividos dentro da sociedade são objeto de controle, feitos para alimentar a separação de indivíduos em castas para que não se unam em prol de grandes mudanças, e direitos já respaldados na constituição brasileira, como dispõe o texto da série de cadernos Assistente Social no combate ao preconceito, escritos pela Conselho Federal de Serviço Social (CFESS).

4.4. Como a discriminação impacta a cena cosplay de Fortaleza

A leitura dos resultados da pesquisa sugere que existe uma falta de participação ativa de minorias sociais em eventos como o SANA em Fortaleza–CE. Assim, trazendo uma rigidez na esfera social desses eventos, combinado a uma busca por aceitação nos moldes de uma sociedade distinta a nossa (a sociedade asiática) os jovens tentam embranquecer a pele, sentem pouca ou nenhuma aceitação para com seus corpos e não se sentem pertencentes ao grupo cosplay algum. Sendo assim, ou por meio de falta de representatividade, ou por conta de situações vexatórias e possivelmente criminosas ocorridas no decorrer dessas convenções.

A pesquisa se mostrou proveitosa em analisar a persona e os fatos relacionados à identificação no movimento *cosplay*. Cabe menção ao fato de novas interpretações terem surgido, ainda que a pesquisa tenha embasado a inspiração de tema e análise teórica em diversos artigos de cunho parecido.

Dadas as conclusões, a hipótese elucidada não apenas com o objetivo mencionado na introdução, como aprofunda os meios, influências e direções que o preconceito, seja ele originado no Brasil ou não, pode alcançar se não é percebido ou denunciado às autoridades competentes.

Os próximos passos da investigação incluem a abertura do questionário para uma quantidade maior de respostas, trazendo novas perspectivas e relatos que podem aprofundar a pesquisa. Assim como a participação de cosplays em eventos pelo Brasil, e não apenas no estado do Ceará.

5. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Os resultados da pesquisa podem demonstrar, por meio do número de respostas obtidas, a atual condição da comunidade cosplay, com especial enfoque no evento SANA, devido à sua significativa adesão, e, por ser o maior concurso de cosplay do Norte e Nordeste.

Cabe então reiterar que a pesquisa a contribuiu para analisar e fomentar o debate sobre as questões de discriminação e preconceito presentes na cena cosplay de Fortaleza–CE, considerando que na pesquisa feita houve o questionamento do tipo: “Você acha que a organização dos eventos de cosplay em Fortaleza toma medidas suficientes para combater preconceitos e promover a inclusão?” e a resposta de 93,6% foi que “Não”, além disso, 60,3% dos participantes também responderam “Não tenho certeza se existem denúncias ou resoluções das situações que presenciei”. Tais respostas enfatizam a falta de debate sobre o assunto.

A pesquisa permite refletir e discutir sobre as situações sofridas por cosplayers e cosmakers, e por indivíduos considerados fora dos padrões estéticos de gênero, cor ou sexualidade enquanto se utilizam da arte cosplay no evento SANA na cidade de Fortaleza–CE. Tal estudo poderá colaborar para a resolução das situações sofridas relatadas por esse público, visto que 74,6% dos jovens participantes da pesquisa afirmaram em seus depoimentos sobre como se sentiram invalidados ou ofendidos em um espaço que aparentava ser inclusivo. É compreensível e esperado que, num ambiente que promova momentos de lazer, tal ambiente seja mais acolhedor e diverso para todos os públicos.

Entende-se que o maior risco de empreendimentos em grupos cosplays esteja atrelado ao perfil ainda imaturo da maioria dos consumidores e profissionais, tendo em vista a pesquisa aplicada. No entanto, percebe-se um olhar inclusivo destes grandes eventos, faltando apenas uma ouvidoria responsável pela coleta dos testemunhos e solução para a problemática.

Este estudo contribui não somente para a elucidação dos fatos coletados na pesquisa, como também, aponta uma luz sobre a possível falta de cosplays diversos, mesmo com a atual evolução e integração de novos espaços para a

representatividade de minorias sociais. Verifica-se, por meio da observação do pesquisador dentro do evento SANA durante os 3 anos, que a maioria dos cosplayers é inspirada em obras ocidentais, ainda que os eventos sejam focados em arte nipônica, por falta de diversidade em obras asiáticas e na forma como uma característica pessoal é trabalhada dentro dessas obras. Embora o estudo proposto tenha relevância, é importante considerar que foi feito em apenas uma região do Brasil, no Nordeste e em especial em Fortaleza-CE.

Pode-se ponderar que a cena cosplay em Fortaleza-CE, quando tiver suporte o suficiente, pode se tornar não somente um espaço de lazer mais inclusivo a mais na cidade de Fortaleza-CE, como também algo lucrativo, que entregue perspectiva de carreira para muitos jovens.

6. REFERÊNCIAS

A indústria de entretenimento e mídia da China atingiu um ponto de virada. Site **PWC**, **PricewaterhouseCoopers**, EUA: 25/09/2023: Disponível: <https://www.pwccn.com/en/press-room/press-releases/pr-130723.html>. Acesso: 08/02/2025

BARATA, Giselle. 60% da comunidade LGBTQIAP+ não se vê bem representada na TV. **OPOVO**. Ceará. Fortaleza. 07/06/2022. Disponível: <https://www.opovo.com.br/vidaarte/2022/06/07/60-da-comunidade-lgbtqia-nao-se-ve-bem-representada-na-tv.html>. Acesso em 15/02/2025.

BARROCO, Maria. Série de Cadernos: Assistente Social no Combate ao Preconceito. Conselho Federal de Serviço Social (CFESS). Gestão Tecendo na Luta a Manhã Desejada (2014-2017) Brasília (DF), 2016

Censo 2022. Pardos são maioria da população brasileira pela primeira vez, indica IBGE. IBGE (Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística). São Paulo. 26/12/2023. Disponível: [https://www.gov.br/secom/pt-br/assuntos/noticias/2023/12/pardos-sao-maioria-da-populacao-brasileira-pela-primeira-vez-indica-ibge#:~:text=Pardos%20s%C3%A3o%20maioria%20da%20popula%C3%A7%C3%A3o%20brasileira%20pela%20primeira%20vez%2C%20indica%20IBGE,-N%C3%BAmero%20de%20brasileiros&text=No%20Censo%20de%202022%2C%20mais,em%20203%20milh%C3%B5es%20de%20pessoas](https://www.gov.br/secom/pt-br/assuntos/noticias/2023/12/pardos-sao-maioria-da-populacao-brasileira-pela-primeira-vez-indica-ibge#:~:text=Pardos%20s%C3%A3o%20maioria%20da%20popula%C3%A7%C3%A3o%20brasileira%20pela%20primeira%20vez%2C%20indica%20IBGE,-N%C3%BAmero%20de%20brasileiros&text=No%20Censo%20de%202022%2C%20mais,em%20203%20milh%C3%B5es%20de%20pessoas.). Acesso: 14/02/2025.

CARRAÇA, Thais. A população preta cresce 42% e outras 4 novidades sobre perfil étnico-racial dos brasileiros no Censo 2022. Site **BBC News**. São Paulo. 22/12/2022: Disponível: [https://www.bbc.com/portuguese/articles/c4nyekzdd16o#:~:text=Com%20isso%2C%20a%20propor%C3%A7%C3%A3o%20de,pela%20primeira%20vez%20no%20Censo](https://www.bbc.com/portuguese/articles/c4nyekzdd16o#:~:text=Com%20isso%2C%20a%20propor%C3%A7%C3%A3o%20de,pela%20primeira%20vez%20no%20Censo.). Acesso: 12/01/2025

CATUNDA, Márcia. Sana 2024 parte 1 levou cerca de 72.352 pessoas ao Centro de Eventos. Site: **Jornal do Comércio do Ceará**. Ceará - Fortaleza. 31/01/2024: Disponível: <https://jcce.com.br/sana-2024-parte-1-levou-cerca-de-72-352-pessoas-ao-centro-de-eventos/>. Acesso: 02/03/2025

CAVALCANTI, Larissa. **PUBLICIDADE E RACISMO NA ÁSIA: O CLAREAMENTO DERMATOLÓGICO**. UFRPE-UAST, 2018.

CHURCHILI, Paola. Mulheres cosplayers falam sobre sexualização: 'Meu corpo estava todo coberto mas isso não impede o imaginário masculino'. **revista Marie Claire**, Brasil, São Paulo. 02/12/2023. Disponível:<https://revistamarieclaire.globo.com/cultura/noticia/2023/12/mulheres-cosplayers-falam-sobre-sexualizacao-meu-corpo-estava-todo-coberto-mas-isso-nao-impede-o-imaginario-masculino.ghtml>. Acesso: 14/02/2025

DUARTE, Rosália. Entrevistas em pesquisas qualitativas. Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro, Departamento de Educação. 2004

FERREIRA, Gabriela Ferreira. Vocabulário do k-pop: Um guia para entender os principais termos. **UOL**. Brasil, São Paulo. 04/03/2022. <https://tangerina.uol.com.br/musica/vocabulario-k-pop-expressoes-terminos-palavras/>

Gil, Antonio Carlos. Como elaborar projetos de pesquisa. Atlas. 4ª edição. São Paulo. 2002

Google Diversity Annual 2023 Report. **GOOGLE**. EUA: 2023. Disponível:https://static.googleusercontent.com/media/about.google/pt-BR//belonging/diversity-annual-report/2023/static/pdfs/google_2023_diversity_annual_report.pdf; Acesso: 12/02/2025]

GONÇALVES, João, LOPES, Karina. O que é globalização?. Site: **POLITIZE!**. Brasil, 13/10/2017 Disponível: <https://www.politize.com.br/globalizacao-o-que-e/> Acesso: 04/03/2025

GORGATTI, Eliana. A INFLUÊNCIA DA CULTURA JAPONESA ATRAVÉS DOS DESENHOS ANIMADOS: ANIMÊS CULTURAIS OU FRUTO DA CULTURA DE MASSA?. Universidade de Brasília, 2002.

KELLY, A. M., Wall, M., Eisenberg, M. E., Story, M. & Neumark-Sztainer, D. (2005). Adolescent girls with high body satisfaction: Who are they and what can they teach us? *Journal of Adolescent Health*, 37, 391-396.

KS Santos, DEU Queiroga, IAP Silva, MC Ribeiro e SMS Ferreira. O uso de triangulação múltipla como estratégia de validação em um estudo qualitativo. Fundação Educacional Jayme de Altavila, Centro Universitário CESMAC. 2015

LIPOVETSKY, Gilles. O império Efêmero: a moda e seu destino nas sociedades modernas. Companhia das Letras. São Paulo. 1989

LUNNING, Frenchy. Mechademia 1: Emerging Worlds of Anime and Manga. University Of Minnesota Press; 1st Ed. Edition, 2006.

MORRIS, Rean. Apalradas e desacreditadas: mulheres reclamam de machismo em Comic-Con. **BBC NEWS**. EUA. Los Angeles. 14/07/2025. Disponível:https://www.bbc.com/portuguese/noticias/2015/07/150713_comiccon_machismo_lk. Acesso: 14/02/2025.

Mulheres no Audiovisual – uma reflexão. Site **AIC, Academia Internacional de Cinema**, Brasil, Rio de Janeiro: 08/10/2018: Disponível:<https://www.aicinema.com.br/mulheres-no-audiovisual-uma-reflexao/>. Acesso: 11/02/2025

NITAHARA, Akemi. Estudo mostra que a pandemia intensificou o uso das tecnologias digitais. **Agência Brasil**. Rio de Janeiro: Rio de Janeiro, 25/11/2021. Disponível em: <https://agenciabrasil.ebc.com.br/geral/noticia/2021-11/estudo-mostra-que-pandemia-intensificou-uso-das-tecnologias-digitais#:~:text=A%20pandemia%20de%20covid%2D19,tipo%20de%20conex%C3%A3o%20%C3%A0%20rede>. Acesso: 04/01/2025

NORIYUKI, Francisco. O mangá e o papel da Abrademi. **Abrademi**. Fortaleza: Ceará, 07/11/2017. Disponível em: <https://www.abrademi.com/index.php/o-manga-e-o-papel-da-abrademi/#:~:text=A%20Abrademi%20>. Acesso: 09/02/2025.

NUNES, Mônica. BIN, Marcos. PROCISSÕES, HIP HOP E COSPLAY – REPRESENTAÇÕES DO NEGRO NA CENA BRASILEIRA. PUCP: Pontifícia Universidad Católica del Perú p. : 2014

O Brasil é o 2º no mundo em tempo de tela: 9h32 por dia. **Redação da Abranet**. São Paulo: Butantã, 04/12/2024. Disponível em: <https://www.abranet.org.br/publicacoes/noticias/4627>. Acesso: 09/02/2025

ROSITO, Caroline. **BBC. Quaest**: 63% dos brasileiros acham que poder de compra hoje é menor do que há um ano. São Paulo. 10/07/2024. Disponível:<https://www.cnnbrasil.com.br/economia/macroeconomia/quaest-63-dos-brasileiros-acham-que-poder-de-compra-hoje-e-menor-do-que-ha-um-ano/#:~:text=A%20opini%C3%A3o%20de%20quem%20acha,caiu%20para%2017%25%20em%20dezembro..> Acesso: 14/02/2025

PRADO, Carol. Brasil é 3º mercado de animes fora do Japão e da China; por que eles são mais populares do que nunca?. Site **G1**, Brasil, São Paulo: 07/05/2024: Disponível:<https://g1.globo.com/pop-arte/noticia/2024/05/07/brasil-e-3o-mercado-de-animes-fora-do-japao-e-da-china-por-que-eles-sao-mais-populares-do-que-nunca.ghtml>. Acesso: 11/02/2025

PRAITHONGYAEM, Issariya. O único país rico onde há pessoas demais abaixo do peso. Site **BBC News, Serviço mundial da BBC**. Japão. 14/09/2024: Disponível:<https://www.bbc.com/portuguese/articles/c33ngv1v04go> Acesso: 16/02/2025.

Prefeitura de Ponta Grossa, Pesquisa Procon: A Influência dos preconceitos nas relações de consumo, **PROCON**, 2017

QUEIROZ, Christina. Violência sexual contra homens é subnotificada. Pesquisa FAPESP - Fundação de Amparo à Pesquisa do Estado de São Paulo. 2024

SEVERINO, Filipi, SILVA, Francisco. Japanese Pop Culture Events as Catalysts for Otaku Tourism: Shaping Destination Choices and Tourist Experiences. Cognizant Communication Corporation, 2025.

SANTOS, Lilian. Sana tem edição com recorde de público e já inicia preparativos para 2024. **O POVO**. Fortaleza: Ceará, 09/07/2023. Disponível em:<https://www.opovo.com.br/vidaarte/2023/07/09/sana-tem-edicao-com-recorde-de-publico-e-ja-inicia-preparativos-para-2024.html>. Acesso: 27/12/2024.

SOUZA, Raissa. Cosplayers: Uma Identidade Cultural Permeada Pela INDÚSTRIA CULTURAL. UNIVERSIDADE FEDERAL DA PARAÍBA, 2017.

Slater. D (2002). Cultura do consumo e modernidade. São Paulo: Nobel.

SAMARÃO, Lilianny. O espetáculo da publicidade: A representação do corpo feminino na mídia. Contemporânea UERJ. 2007

STACK, Daniel/ KLIDZIO, Danieli. O NÃO-LUGAR EM MEIO À COMUNIDADE LGBTQIAP+ E À SOCIEDADE HETEROCISNORMATIVA: MASCULINIDADES MONODISSIDENTES A PARTIR DO DOCUMENTÁRIO “(BI)CHAS: A BISSEXUALIDADE E O SER AFEMINADO. Revista Horizontes Históricos [online] / São Cristóvão (SE), vol. 4, n. 1, jul./2021 – jul./2022. ISSN 2596-0377. 50. Disponível:<https://seer.ufs.br/index.php/HORIZONTES/issue/view/1095>. 2022.

STRAUSS, W.; HOWE, N. Generations: The history of America's future, 1584 to 2069. New York: William Morrow and Company, 1991

VAN DIJK, Teun. Racism and the Press. Londres: Routledge, 1991

VIDALON, Miryam. A comunidade LGBTQIAP+ representa R\$18,7 bilhões no mercado brasileiro. **Nilsen, NIQ.** EUA. 24/06/2024. Disponível:<https://nielseniq.com/global/pt/insights/analysis/2024/a-comunidade-lgbtqia-representa-r187-bilhoes-no-mercado-brasileiro/>. Acesso: 12/02/2025

VIDICA, Leticia. LGBTQIAPFobia: Brasil é o país que mais mata quem apenas quer ter o direito de ser quem é. **CNN.** São Paulo. 19/05/2023. Disponível:<https://www.cnnbrasil.com.br/nacional/lgbtfobia-brasil-e-o-pais-que-mais-mata-quem-apenas-quer-ter-o-direito-de-ser-quem-e/>. Acesso: 15/02/2025

7. APÊNDICES

**UNIVERSIDADE FEDERAL DO CEARÁ
INSTITUTO DE CULTURA E ARTE- ICA
CURSO: DESIGN-MODA
DISCENTE: SARAH JASPER LOIOLA GOMES**

APÊNDICE 1 – TERMO DE CONSENTIMENTO

Título do projeto: Cena Cosplay: Estudo da Representatividade de Padrões Estéticos de Gênero, Cor ou Sexualidade do Movimento SANA na Cidade Fortaleza-CE

APÊNDICE A – SOLICITAÇÃO DA PESQUISADORA

Eu, Sarah Jasper Loiola Gomes, aluna do curso Design-Moda da Universidade Federal do Ceará (UFC), venho a autorização para o uso de seu nome e dados fornecidos em entrevista, para enriquecer a pesquisa monográfica "**Cena Cosplay: Estudo da Representatividade de Padrões Estéticos de Gênero, Cor ou Sexualidade do Movimento SANA na Cidade Fortaleza-CE**". O Trabalho de Conclusão de Curso (TCC) tem como intuito compreender a influência da discriminação da permanência e identificação de minorias sociais em eventos de cosplay, em principal o SANA. Todas as informações serão utilizadas exclusivamente para fins acadêmicos e não terá nenhum tipo de despesa para participar desta pesquisa, bem como nada será pago por sua participação.

APÊNDICE 2 – INSTRUMENTO DE COLETA DE DADOS

- **QUESTIONÁRIO**

1. Qual sua faixa etária?

- de 12 a 18 anos
- de 19 a 25 anos
- de 26 a 31 anos
- de 32 a 37 anos
- 38 a 44 anos

2. Qual sua renda mensal?

- Até 1 salário mínimo.
- de 1 a 3 salários mínimos
- de 4 a 7 salários mínimos
- de 8 a 11 salários mínimos
- até 12 a 15+ salários mínimos

3. Qual a sua escolaridade?

- ensino fundamental
- ensino médio
- ensino superior
- mestrado
- doutorado
- Outro

4. Qual a seu gênero?

- homem
- mulher
- não-binário
- outros – (_____)

5. Quais eventos culturais você mais gosta de passar em seu tempo livre?

- Teatro

- Cinema
- Jogos de tabuleiro
- Sana ou eventos
- geeks
- Academia

6. Você sente que existe abertura para dialogar sobre questões de preconceito e inclusão dentro da comunidade cosplay em Fortaleza?

- Sim, vejo muita maturidade e respeito quanto a esse assunto.
- Não, acho que não é um ambiente muito acolhedor para essa conversa.

7. Como você percebe a representatividade de minorias sociais na cena cosplay Fortaleza? Você sente que essas pessoas são devidamente valorizadas e respeitadas?

- Sim, vejo muita representatividade de todos os gêneros, tamanhos e etnias.
- Não, acho que não é uma ambiente muito acolhedor
- Não, e inclusive já vi pessoas sendo destratadas por serem parte de alguma minoria

8. Você se envolveu em situações de discriminação (como racismo, homofobia, transfobia, etc.) enquanto participava de eventos de cosplay? Se sim, pode descrever o que aconteceu? **(essa pergunta é anônima)**

9. Você já foi desencorajado(a) a interpretar um personagem por causa de sua etnia, orientação sexual, identidade de gênero ou outras características pessoais?

- Sim, e isso fez com que eu não continuasse com o projeto de cosplay.
- Sim, mas eu continuei mesmo assim e fiz o cosplay.
- Não, me senti muito bem fazendo meu cosplay

10. Você acha que a organização dos eventos de cosplay em Fortaleza toma medidas suficientes para combater preconceitos e promover a inclusão?

- Sim, eles levam isso muito a sério.
- Não tenho certeza se existem denúncias ou resoluções das situações que presenciei.
- Não, mesmo denunciando a organização não resolve.