

## **SUBMISSAS, DOMINADORAS, LOLITAS E GUERREIRAS: uma análise da construção de gênero entre Cosplays no *Universo Otaku***

Narcisa Castilho Melo<sup>1</sup>

**Resumo:** O presente trabalho apresenta uma proposta de reflexão a respeito do grupo social identificado como Otaku que é composto por jovens que se interessam pela cultura pop japonesa e seus mais diferentes aspectos, tais como animês (desenhos animados), mangás (histórias em quadrinhos), cosplays (jovens que escolhem determinado personagem da cultura pop japonesa e caracterizam-se como tal para as convenções e eventos). Neste grupo, o estabelecimento de relações sociais acontece através de encontros e eventos específicos onde a diversão é um dos pontos centrais. A partir desta compreensão inicial cabe um momento de reflexão a respeito da relação destes indivíduos multifacetados com o debate sobre gênero e sexualidade, onde este trabalho buscará explicitar as experiências vivenciadas no campo refletindo sobre as temáticas de gênero, sexualidade, dominação, submissão e agência.

**Palavras-chave:** cosplay; gênero; sexualidade; performance.

**Abstract:** This paper proposes a reflection on the social group identified as Otaku which is composed of young people who are interested in Japanese pop culture and its different aspects, such as anime (cartoons), manga (comics), cosplays (young people who choose certain character of Japanese pop culture and characterized as such for conventions and events). In this group, the establishment of social relationships occurs through specific meetings and events where fun is one of the

---

<sup>1</sup> Mestre em Ciências Sociais pela Universidade Federal Rural do Rio de Janeiro (2014); Graduação em Psicologia (2006) e Especialização em Psicologia Clínica de Adultos (2007) pela Universidade Estácio de Sá; Especialização em Tecnologia Educacional (2011) pela AVM Faculdade Integrada. Atua como professora da AVM Faculdade Integrada. Experiência em Clínica Psicanalítica (atuação junto à crianças, adolescentes e adultos). Participa de pesquisas sobre Juventude, Antropologia, Performance, Cultura Pop Japonesa, Imagem e Símbolos. E-mail: [narcisa.castilho@gmail.com](mailto:narcisa.castilho@gmail.com).

## Tessituras

central points. From this initial understanding it is a moment of reflection about the relationship of individuals with multifaceted debate about gender and sexuality, where this work will seek to explain their experiences on the field reflecting on issues of gender, sexuality, domination, submission and agency.

**Keywords:** cosplay; gender; sexuality; performance.

O debate acerca das questões relacionadas ao gênero e a sexualidade é um elemento importante em nossa sociedade. Quando refletimos sobre o conceito de juventude, podemos nos apoiar na visão de Velho e Duarte (2010), que apresentam a existência de *juventudes diversas*, formadas com base em uma complexa sociedade moderno-contemporânea, que proporciona a observação com atenção e interesse sobre “o multipertencimento de indivíduos e grupos que fazem parte de universos complexos e heterogêneos em termos socioculturais” (VELHO e DUARTE, 2010, p. 8).

A partir desta compreensão inicial a respeito da pluralidade presente na juventude, cabe um momento de reflexão a respeito da relação destes indivíduos multifacetados com o debate sobre gênero/sexualidade; onde podemos perceber uma diversidade no entendimento e na forma de se relacionar com essa temática, onde também encontramos as mais diferentes representações sociais.

Atualmente, no cenário brasileiro, podemos encontrar um grupo específico, que revela essas questões implícitas ao debate de gênero e sexualidade, dentre outros, de forma bastante peculiar: os Otaku. Tal grupo é composto por jovens que se interessam pela cultura pop japonesa e seus mais diferentes aspectos, tais como animes (desenhos animados japoneses), mangás (histórias em quadrinhos japonesas), cosplays (jovens que escolhem determinado personagem da cultura pop japonesa e caracterizam-se como tal para as convenções e eventos) e todo um conjunto de tecnologias como videogame, música, jogos virtuais, entre outras.

## Tessituras

Sendo assim, numa tentativa de compreender melhor tais questões, o presente trabalho buscará explicitar experiências vivenciadas no campo refletindo sobre as temáticas de gênero, sexualidade, dominação, submissão e agência. Também será realizado o aprofundamento teórico com o objetivo de melhor compreensão da relação do campo visando entender como os conceitos apresentados inicialmente relacionam-se neste *universo*<sup>2</sup>.

Quando voltamos nosso olhar de maneira mais atenta para o campo, questionamentos surgem, tais como: Quais as representações relacionadas à gênero e sexualidade são construídas neste *universo*<sup>3</sup>? O que representam as performances encontradas tanto nos jovens quanto nos bonecos encontrados nos eventos? Existe alguma mobilidade de agência entre os atores sociais que delimitam este campo?

Partindo do entendimento de este ser um tema muito estudado e pesquisado por diversos autores e compreendendo a importância dos mesmos, cabe ressaltar que para este trabalho foi realizado um recorte com o objetivo de formulação coerente de propostas e questões não com respostas claras, mas sim sendo levantadas para serem pensadas a partir de pesquisadores como Butler (2003), Duarte (1999), McClintock (2003), Rubin (1993), Strathern (2006), dentre outros. Cabe destacar também a importância da apresentação do campo como uma maneira de se refletir sobre os conceitos formulados por tais autores e sua pertinência no objeto de estudo.

### Reflexões iniciais

A partir da noção inicial onde compreende-se o conceito de gênero enquanto algo que se mistura, mescla e funde com outros termos tão

---

<sup>2</sup> O uso da expressão *universo* é realizado pela autora por demonstrar uma imagem mais clara sobre como se desenvolve o grupo social e sua teia de relações e atividades.

## Tessituras

relevantes na antropologia, como sexo e identidade; devemos refletir a respeito do gênero e suas nuances entendendo que, inicialmente, o conceito de gênero foi apresentado enquanto algo natural, onde a concepção biológica seria a base para a explicação e o entendimento das diferenças dos gêneros (STOLCKE, 1991).

Ainda para a autora, a necessidade de se relacionar gênero enquanto uma criação simbólica; sexo enquanto fatores biológicos e sexualidade enquanto preferências e comportamentos sexuais mostram-se como relevante e, podemos dizer que no caso deste trabalho, essencial para a compreensão do que está sendo apresentado. Para ela, o conceito de gênero acaba por representar relações sociais definidas entre mulheres e homens, onde essas diferenças biológicas seriam a base para o estabelecimento, pelo menos materialmente, das relações concretas formadas entre os gêneros (STOLCKE, 1991, p. 110).

A partir desta evolução histórica nos estudos antropológicos a respeito de gênero, Butler (2003) traz ao debate os problemas existentes derivados do paradigma de identidade. Inúmeras foram as situações que trouxeram à tona a dificuldade em se lidar com o conceito de gênero, como o *determinismo biológico* impondo-se ao *construcionismo social*, e como a separação entre biologia e cultura e a consequente superposição da cultura, sendo a responsável por fazer o gênero produzir uma nova pessoa.

A ideia de categorias binárias acaba por mostrar-se insuficiente e reflexões a respeito do que realmente define e delimita a identidade; e como essa noção de pessoa se desenha a partir de determinados significados sociais mostra-se relevante para a compreensão de novos cenários que se apresentam como campo de estudo na antropologia.

Quem também apresenta um debate construtivo a respeito das categorias de gênero e identidade é Strathern (2006) quando nos relata seu posicionamento em relação à formação de uma identidade. Ela nos relata

## Tessituras

que uma *performance sexual*<sup>4</sup> está ligada aos papéis sexuais onde gênero seria “antes de tudo uma questão da integração da pessoa como ego”, possibilitando assim a aproximação das categorias de gênero e identidade (STRATHERN, 2006, p. 107).

Utilizando o pensamento proposto pela autora (2006), torna-se possível pensar a respeito da construção da categoria gênero enquanto relacionada à construção social e cultural do mesmo, sendo mais fácil a compreensão de possíveis modelos ligados a uma:

Sistematização, produto da consciência, que reproduz as forças organizacionais da própria sociedade. (...) A própria divisão em domínios não é simplesmente uma descrição masculina do mundo imposta sobre uma natureza heterogênea preexistente; nem os valores imputados aos domínios simplesmente representam perspectivas intrinsecamente opostas de homens e mulheres. (...) É necessário, de fato, livrar-se inteiramente do “modelo” que assume a representação simbólica como uma reflexão ordenada (STRATHERN, 2006, p. 156).

Com base neste pensamento sobre o contexto teórico será possível pensar o campo e sua relação com os conceitos. Algumas questões interligadas ao debate de gênero revelam-se no campo de diferentes formas: nos eventos direcionados a esse público, muitas são as referências aos personagens dos animes e mangás. Na imensidão de estímulos visuais, algumas situações chamam a atenção e no Anime Friends 2012<sup>5</sup> não foi diferente: a partir do momento que decidi observar melhor o comportamento dos jovens cosplays percebi que as jovens apresentavam reações muito particulares, e a própria maneira de lidar com as outras pessoas as diferenciava.

### ***Universo Otaku!***

---

<sup>4</sup> Destaque em itálico feito pela própria autora em seu texto ‘O Gênero da Dádiva’.

<sup>5</sup> Evento escolhido como o primeiro contato com o campo da pesquisadora.

## Tessituras

Iniciamos esse mergulho através do pesquisador Lourenço (2009), que muito nos acrescentou com seu trabalho intitulado “*Otakus: Construção e Representação de si entre aficionados por cultura POP nipônica*”. No decorrer de seu texto nos deparamos com diversas observações importantes e que nos fazem pensar qual seria a melhor definição para o termo otaku.

Conforme nos relata o autor, esta comunidade não possui um único local de encontro e muito menos apenas um interesse que lhes aproxima. A ideia de uma *aldeia otaku* (LOURENÇO, 2009) não se constrói porque tal grupo apresenta inúmeras frentes de inserção. A ideia de um campo fluido é o que melhor representa o grupo otaku, nos sendo possível encontrá-los em diversos eventos, compartilhando inúmeros gostos, informações, momentos de diversão e solidariedade.

Lourenço (2009) e alguns outros autores nos trazem essa definição e explicação para o termo otaku através do estudo a respeito da história do Japão e como isso foi lido e interpretado pelos jovens brasileiros. Com o objetivo de entender melhor o surgimento do universo otaku, Barral (2000) dedicou grande parte de sua pesquisa à árdua tarefa de mapear os jovens da primeira *geração multimídia* (BARRAL, 2000, p. 21), o que daria origem aos primeiros otakus.

O marco inicial do surgimento do universo otaku<sup>6</sup> se deu através dos jovens interessados pelos quadrinhos japoneses, que são conhecidos como mangás, e pelos desenhos animados veiculados pela televisão, identificados como animes ou animês (ambas as grafias são aceitas e reconhecidas pelo grupo). Vale destacar que para autores como Sakurai (2011) os mangás ganharam mais espaço na história do Japão a partir de 1970, apesar de já estarem presentes no enredo histórico deste país desde um passado remoto.

Mas tal universo possui ainda outros aspectos de uma cultura japonesa que, para Winterstein (2011, p. 148), também inclui comida, estilos musicais identificados como j-pop (pop japonês) e j-rock (rock japonês), artes

---

<sup>6</sup> Universo otaku é uma expressão nativa e seu uso recorrente no campo é analisado no decorrer do texto.

## Tessituras

marciais, jogos de videogame e a língua, pela qual os otakus reproduzem expressões e diálogos presentes na cultura pop.

Na busca em ampliar o entendimento a respeito do surgimento da categoria otaku encontramos ainda outros autores que voltaram sua atenção, mesmo que indiretamente, para este movimento. No livro intitulado *Ensaio sobre a Herança Cultural Japonesa Incorporada à Sociedade Brasileira* (LOPES, 2008) foi realizado um levantamento a respeito da imigração japonesa para o Brasil e como a cultura foi transmitida entre as gerações. O debate a respeito da formação de identidade mostra-se como o ponto central de argumento dos diversos autores, e seus escritos nos possibilita o contato com experiências muito pessoais sobre este processo. Pode ser percebido que tais autores conseguiram, com testemunhos pessoais, apresentar a cultura nipônica e sua influência no mundo.

Lopes (2008) elucida o interesse dos jovens brasileiros pela cultura pop nipônica mesmo antes da imigração. Para a autora questões como perseverança, determinação e espírito de solidariedade passaram a ser valorizados pelos jovens a partir do contato maior com essa cultura. Mais uma vez ganha destaque a força dos mangás e animes na divulgação deste universo otaku e a autora chega a afirmar que “o mangá e o anime tornaram-se um forte novo elemento do universo infantil brasileiro, seja em meio à comunidade japonesa ou entre os não-descendentes” (LOPES, 2008, p. 222).

Sendo estes dois elementos de extrema relevância para os otakus, seu viés simbólico justificaria o empenho destes em compreender melhor todas as nuances que compõem os animes e mangás como as temáticas abordadas, o idioma e as questões relativas à hierarquia. Tal grupo estabelece seus círculos de amizade; códigos próprios e vocabulário singular são adotados e os hábitos, que poderiam ser vistos por muitos como estranhos, não são julgados e nem desvalorizados, mas sim vistos com naturalidade.

## Tessituras

Podemos supor que a existência de tal grupo justifica-se enquanto forma de estabelecimento de relações sociais, onde tais jovens buscam inúmeras maneiras de interagir, como através das redes sociais e de eventos ou convenções com atividades e assuntos relativos aos gostos destes jovens. Tanto nas redes sociais, como o *Facebook*, quanto nos eventos, o número de atividades simultâneas chama a atenção e será neste momento que as relações sociais, as formas de atuação e os posicionamentos em relação as temáticas pertinentes como gênero e sexualidade poderão ser melhor compreendidas.

### Evento Otaku... “Partiu”?<sup>7</sup>

Com o objetivo de entender as nuances deste cenário, inicio meu relato através de uma de minhas incursões no campo: um evento denominado *Anime Friends* que no ano de 2012 completava 10 anos de existência e como forma de comemoração os organizadores promoveram o aniversário do evento com duas semanas de atividades. Este é, segundo discurso nativo, reconhecidamente o evento mais popular no Brasil, que todos os anos acontece em São Paulo e mobiliza jovens de vários estados (segundo relatos, no ano de 2012 reuniu aproximadamente 100 mil visitantes).

Aproveitando minha estada em São Paulo no mesmo período, devido a participação em um congresso<sup>8</sup>, decidi me aventurar e conhecer o que tanto já ouvia falar através de contatos iniciais com o campo: a convenção ou evento otaku. Assim, iniciei minha jornada com o momento de compra dos ingressos, o que quase me impossibilitou a participação no evento devido o

---

<sup>7</sup> Expressão utilizada por muitos otakus quando estão decidindo pelo Facebook se vão participar ou não de um evento.

<sup>8</sup> 28ª Reunião Brasileira De Antropologia (RBA).



## Tessituras

esgotamento dos mesmos. No entanto, resolvido este contratempo, me preparei para mergulhar um espaço completamente novo para mim.

Mesmo não tendo a noção clara do que representava este evento decidi ir a campo para experimentar e entender o que tinha de tão interessante neste tipo de convenção e qual não foi minha surpresa ao perceber logo na chegada do evento uma situação curiosa: a entrada é organizada separadamente numa fila para homens e outra para mulheres, onde neste dia a fila masculina praticamente não existia enquanto a fila feminina estava enorme. Achei esse detalhe curioso, mas como este era meu primeiro contato com o campo ainda não entendia o que representava. Apenas surgia uma dúvida: será que no interior do evento este cenário seria igual?

Cabe ressaltar que neste dia fui acompanhada de mais 4 amigos/pesquisadores homens, que se colocaram a disposição de me acompanhar à convenção pois nenhum de nós sabia o que aconteceria por lá. Assim, neste momento da entrada nos vimos em um impasse: tínhamos ido juntos mas teríamos que nos separar para entrar e eu acabaria ficando sozinha até nos encontrarmos lá dentro. Apesar da recusa inicial deles em nos separarmos, rapidamente todos entendemos que ali já se iniciava minha experiência no campo e então me percebi sozinha na fila designada para “mulheres”, enquanto meus amigos dirigiram-se para a fila dos “homens”; com o acordo que assim que atravessássemos o portão de entrada nos reuniríamos novamente.

A partir do momento que me vi sem minhas companhias, decidi observar tudo que estava ao meu redor e me deparei com muitas informações ao mesmo tempo: na fila tinha aproximadamente 100 jovens aguardando para entrar e dentre elas pude perceber que boa parte estava caracterizada como personalidades do universo otaku. Observei com atenção as roupas, cabelos, lentes e acessórios em geral e me chamou a atenção todo o colorido, o movimento e as referências tão bem feitas aos personagens. No entanto, logo na entrada, surgiram algumas dúvidas: por que a fila para

## Tessituras

mulheres era tão mais populosa que a fila dos homens? Por que mais mulheres se caracterizavam que os homens? O que levaria essas mulheres a escolher cada um dos personagens tão impactantes por suas vestimentas?

Com as dúvidas iniciais consegui avançar na fila e adentrei o evento, que revelou-se um mundo totalmente novo: o mesmo foi organizado em uma universidade particular em São Paulo e no espaço que foi designado a organização dividiu as atividades em áreas específicas para campeonatos de videogame, aulas de desenho, disputa de telequete<sup>9</sup>, competições de jogos de cartas RPG<sup>10</sup> denominados *Magic*, karaokê, jogos de tabuleiro, danças coreografadas, salas temáticas com fotos, itens de colecionador, dentre outras atividades. No entanto, duas situações ganhavam mais atenção dos nativos e minha também: o palco principal onde o concurso de cosplay acontecia e também o espaço reservado para vendas, onde podíamos encontrar inúmeros stands com todos os produtos relacionados ao universo otaku; estes dois espaços estavam sempre tão cheios e com tantas atividades que cabe uma explicação mais detalhada sobre o que acontecia neles.

Durante todo o evento os jovens circulam pelas atividades interagindo e estabelecendo relações sociais; mas alguns destacam-se mais que os outros e estes são denominados Cosplays – jovens que escolhem participar dos eventos caracterizados como algum personagem específico dos animes, mangás, videogames, etc. Observei com mais atenção que estes jovens caminham durante todo o evento com suas roupas e acessórios, onde o ápice de tal situação acontece na apresentação no concurso onde tanto homens quanto mulheres realizam performances típicas do personagem que está caracterizando. Para ter registros mais interessantes, em diversos momentos questionei se poderia tirar uma foto e o mais curioso era a performance realizada para a câmera, diretamente relacionada a gestos, olhares e atitudes dos personagens.

---

<sup>9</sup> Show de luta livre onde os participantes representam uma luta.

<sup>10</sup> Role-playing game: conhecido como jogo de interpretação de personagens através de cartas com informações do perfil de cada um.

Todo este contexto despertou meu interesse em acompanhar mais de perto como se desenvolvia a caracterização dos jovens e as performances tão detalhadas e bem elaboradas repetidas vezes durante a convenção. A partir deste momento, voltei minhas observações para este pequeno grupo cosplay dentro do universo otaku.

### **“Faça Cosplay... Você vai gostar!”<sup>11</sup>**

Algumas questões interligadas ao debate de gênero e sexualidade revelam-se no campo de diferentes formas: nos eventos direcionados a esse público, muitas são as referências aos personagens dos animes e mangás. Na imensidão de estímulos visuais, algumas situações chamam a atenção e no Anime Friends 2012 não foi diferente: a partir do momento que decidi observar melhor o comportamento dos jovens cosplays percebi que as jovens apresentavam reações muito particulares, onde a própria maneira de lidar com as outras pessoas as diferenciava. Tal diferença era tão presente que, durante minhas anotações e registros de campo não percebi com clareza, mas ao final do evento me dei conta que 80% de meus registros de imagens tinham sido das mulheres e os melhores registros de conversas informais também aconteceram com elas.

Cabe destacar então Gayle Rubin em seu texto intitulado *O Tráfico de Mulheres* (1993), que nos oferece um momento para ponderarmos sobre o lugar de onde as mulheres respondem e qual função ou lugar elas ocupam neste cenário. A autora apresenta as mulheres enquanto domesticadas e nos mostra que o sistema de sexo/gênero está ligado à “socialização dos jovens” e as “concepções fundamentais sobre os seres humanos” e isso nos remete a ação política reorganizando as relações (RUBIN, 1993, p. 53).

---

<sup>11</sup> Frase dita por uma de minhas informantes no campo quando conversávamos sobre sua decisão e motivação em tornar-se cosplay.

## Tessituras

No entanto, outros autores refletiram sobre essa temática e propuseram uma nova forma de compreender tais relações: seria uma hierarquia de gênero que nos ajudaria a entender o fenômeno do poder e da sujeição. Uma autora relevante neste pensamento é Heilborn (1992, p. 98-106) que em seu texto intitulado “*Fazendo Gênero? A Antropologia da Mulher no Brasil*” relata o gênero como um princípio de classificação abstrato baseado na observação do real; ele seria uma categoria que marca relações de oposição e alteridade.

Dumont (1992) também nos ajuda a visualizar melhor tal contexto com sua teoria sobre hierarquia. Em seu livro *Homo Hierarchicus* o autor explica que, para o senso comum, a categoria hierarquia representa apenas a ordem em que tudo está sendo organizado. Mas ele expõe a ideia de algo inferior estar diretamente relacionado com algo superior e determinados valores estarem presentes neste cenário; a hierarquia mostra-se como bidimensional e os lados que a formam são complementares e um está superior ao outro, de acordo com o contexto que se desenha. “A hierarquia abre, assim, a possibilidade do retorno: aquilo que era superior num nível superior pode se tornar inferior num nível inferior”. Esta definição é nomeada por Dumont como “englobamento do contrário” (DUMONT, 1992, p. 374).

Outro autor que nos ajuda a compreender essa teoria da hierarquia é Duarte (1999, p. 43) que parte do pressuposto que qualquer identidade só existe em função do nível que se encontra em uma totalidade, ou seja, a mesma possui determinado valor em relação à função que exerce em dada situação. A hierarquia será possível a partir de uma lógica e ordem social, sendo possível aos indivíduos organizarem-se e serem entendidos como complementares, diferentes, hierarquizados e com valores dados de acordo com cada função.

Desta forma, nos foi possível apresentar algumas categorias fornecidas pelo campo a respeito dos lugares ocupados pelas jovens cosplays. O primeiro deles seriam as “Jovens Lolitas”. Encontramos durante o evento

## Tessituras

a existência de um grupo de moças que escolhem se caracterizar com o estilo Lolita. Se considerarmos o filme *Lolita*<sup>12</sup>, é possível a reflexão a respeito da aparente fragilidade transmitida pela personagem. Observando tal cenário, a partir da teoria da hierarquia de gênero, percebemos que a jovem assumiu uma função de destaque em relação ao homem adulto que se relacionava com ela. Ou seja, baseando-se na relação de totalidade a jovem e o homem adulto receberam valores sociais que demonstraram suas funções.

Imagem 1



Fonte: Foto de Cleiton Machado Maia.

Podemos refletir ainda melhor através do relato de Bernardes (2011), quando o mesmo declara que

toda esta busca de uma ideia da perfeição aliada a uma extrema feminilização, exposta pelas vestes, pelos atos e trejeitos e até pela escrita (erros de grafia são raríssimos e mesmo na escrita online que costuma ser repleta de abreviações e pouca preocupação gramatical, não é recorrente sem seus fóruns, mas caracteres que façam parte de uma estética Kawaii que remetem a rostos e animais são largamente utilizados) das Lolitas é entendida não só como um marcador de diferença com os outros grupos de garotas, toda esta polidez que elas fomentam é compreendido como um marcador de diferença e superioridade, por terem a si

<sup>12</sup> Filme lançado em 1962 – adaptação do romance intitulado *Lolita* escrito por Vladimir Nabokov.

## Tessituras

como mais femininas, recatadas e educadas que as demais, o grupo se considera melhor do que qualquer outro (...) (BERNARDES, 2011, p. 117).

Outro tipo de posição relacional de mulheres e seus cosplay são as “Jovens Guerreiras”. Neste sub-grupo existe uma relação clara entre o uso da força e da sexualidade. Estas são as jovens que escolhem realizar performances de personagens lutadores, guerreiros e que ganham espaço e reconhecimento pelo destaque que recebem. Mas este grupo também nos apresenta duas situações interessantes. A primeira delas são as mulheres que realizam performances de personagens femininos que estão, como ouvimos no campo algumas vezes, no lugar de “*salvar o mundo*”. Já o segundo caso, são as mulheres que escolhem personagens.

Assim, mais uma vez, nos deparamos com a ideia do jogo de papéis; da relação de poder e sua compreensão. Este grupo relaciona-se mais explicitamente com esta dominação feminina declarada e muitas vezes atraem os olhares dos homens durante o evento, mas uma boa parte não se aproxima para conversar ou fotografar; me deixando com a sensação de que estas jovens estão tão destacadas neste lugar de poder que assusta ou amedronta os homens.

### Imagem 2

## Tessituras



13

Um terceiro grupo são as mulheres que podem ser identificadas como “Jovens Submissas/Dominadoras”. Este último caso que pude constatar em meu campo seriam as jovens que transitam por personagens, levando mais a sério ainda a ideia de jogo de poder e brincadeira sobre gênero, pois estas jovens escolhem os personagens que em suas construções apresentam os dois lados; ou seja; relações de oposição em um mesmo personagem.

A hierarquia de gênero pode ser vista de forma clara quando a mesma jovem recebe funções diferenciadas de acordo com seu comportamento e acaba por migrar de uma postura que transmite fragilidade para a força e poder da personagem feminina. Estes são os cosplays mais difíceis de encontrar nos eventos, mas são os que chamam a atenção de todos e confesso que me despertou maior interesse de pesquisa. Estas jovens, quando abordadas, relatam que escolheram tais personagens exatamente por serem complexas e mudarem de comportamento e atitude sempre. As jovens gostam de estarem cada hora realizando uma performance diferente, marcando que elas mesmas também são assim e que isso é o que lhes dá destaque no meio cosplay.

---

<sup>13</sup> Nesta fotografia podemos encontrar ambos os casos de Jovens Guerreiras: a jovem do meio está realizando a performance da Mulher Gavião e a jovem mais a direita realiza a performance do Capitão Gancho.

## Tessituras

### Imagem 3



14

Outra forma de refletir sobre tais jovens enquanto atores sociais e suas performances seria através da autora McClintock (2003), em seu texto “*Couro imperial: raça, travestismo e o culto da domesticidade*”. Durante sua descrição, McClintock nos mostra várias situações em que o poder masculino e domesticidade feminina se destacam; mas não no contexto entendido como natural e sim numa relação entre jogos e performances que acontecem no dia-a-dia. Um exemplo descrito pela autora é a relação de um casal patrão/criada que mantém uma relação amorosa apenas a noite e a mulher aceita determinadas condições e jogos apresentados pelo homem na medida que ela não precisa deixar seu trabalho durante o dia. A ambivalência torna-se a palavra de ordem e a ideia de dominante/dominado não se estabelece; quando a mulher jogar com o homem, ela cede em alguns aspectos, mas em outros ela se sobrepõe marcando assim a agência em suas mãos e o jogo de poder flutuando entre ambos.

Assim, com o campo apresentado, podemos pensar em que medida as cosplays atuam a partir de determinado lugar na relação com a sociedade. Pensar neste jogo nos remete diretamente aos momentos de performance e eventos, lugar onde as cosplays ganham materialidade. É possível que tais performances e símbolos ritualísticos existam apenas na relação direta com

---

<sup>14</sup> Exemplo de jovem submissa/dominadora que em cada evento busca realizar uma performance diferente.



## Tessituras

as convenções e o lugar que as cosplays assumem para si. Machado (2011) ao estudar o movimento raeliano<sup>15</sup> nos ajuda a pensar os cosplays quando afirma que:

O modo de ser e tornar-se raeliano passa por uma vivência intensamente performática. (...) os eventos que se realizam em encontros raelianos operam sob a lógica do espetáculo, organizados em uma relação entre palco e plateia, com experiências significativas religiosas que se configuram a partir de exposições no palco, realizadas nos *shows*, e pela capacidade de incorporação da ação espetacular pela plateia, que protagoniza as festas (MACHADO, 2011, p. 269).

Ou seja, isso mostra como este universo otaku e as mulheres cosplays dentro deste ritual realizam suas performances numa relação clara com as pessoas que assistem. Cada um destes momentos está imerso de significados, trazendo à tona a relação entre homens e mulheres e a hierarquia que permeia este contexto.

Alguns elementos como a sexualidade estão diretamente relacionados com a categoria gênero abordada no texto, mas este ainda é um elemento que merece maior atenção e precisa ser mais aprofundado. Duarte (1999), em seu texto *O império dos sentidos*, nos ajuda a refletir sobre a presença da sexualidade neste universo quando nos diz que:

O sentido e o papel da sexualidade entre nós deve ser compreendido num universo maior de significação (...) numa articulação entre os fenômenos ligados à sexualidade, à sensualidade e à sensibilidade (DUARTE, 1999, p. 23).

### **E no fim... uma grande brincadeira?**

Cabe então um momento de reflexão sobre quais os indícios podemos encontrar nestas jovens cosplays com relação à sexualidade? Existe algo de determinante para que suas performances sejam realizadas? Arrisco-me a afirmar que tudo isso não se estabelece como nada mais que uma grande

---

<sup>15</sup> Segundo Machado (2011) é um grupo religioso criado por Claude Vourilhon que se auto denomina o Profeta Rael.

## Tessituras

brincadeira, um grande jogo realizado pelas cosplays onde a sexualidade não é taxativa para que elas possam brincar. O gênero se mostra como aspecto relevante neste jogo de papéis, onde a sexualidade do sujeito não é elemento crucial para que a agência ocorra. Este cenário nos remete novamente a Rubin (1993, p. 57) quando ela relata que o ideal seria a eliminação de:

sexualidades obrigatórias e os papéis sexuais. O sonho (...) é o de uma sociedade andrógina e sem gênero (embora não sem sexo), na qual a anatomia sexual de uma pessoa seja irrelevante para o que ela é, para o que ela faz (...) (RUBIN, 1993, p. 57).

Retomando uma definição inicial, nos permitimos dizer que os jovens otakus “compartilham gestos, palavras, imagens, gostos relacionados com a cultura pop japonesa” (WINTERSTEIN, 2011, p. 145); e esse grupo social, quando observado mais de perto, apresenta comportamentos, ações e atitudes que podem ser reconhecidos e identificados em suas relações no campo.

A partir de tais declarações entendemos que tanto o desejo dos jovens otakus quanto seu autocontrole e determinação podem ser identificados em simples jogos e brincadeiras propostas nos eventos; brincadeiras estas que muitos levariam como sem importância, mas para eles o rigor e a seriedade se faz muito presente. Serão estes jovens que, brincando com as temáticas que mais lhe atraem, poderão escolher caminhos futuros e definir suas vidas. Algumas questões surgem por meio deste momento de reflexão: quem são estes jovens? Eles podem ser categorizados e reduzidos a um único perfil? Como eles planejam seus futuros levando em conta seus gostos e interesses nesta cultura pop japonesa?

### Referências Bibliográficas

BARRAL, Étienne. **Otaku**: os filhos do virtual. São Paulo: SENAC, 2000.

## Tessituras

BERNARDES, Thales Augusto. Gothic Lolitas: a construção de sociabilidade por meio do 'Virtual' e 'Visual'. **Habitus**, Rio de Janeiro, v. 9, n. 2, p. 110-121, 2011. Disponível em: <http://www.habitus.ifcs.ufrj.br/ojs/index.php/revistahabitus/article/view/130/156>. Acesso em: 28 jun. 2015.

BUTLER, Judith. **Problemas de gênero: feminismo e subversão da identidade**. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2003.

DUARTE, Luiz Fernando Dias. O Império dos Sentidos: sensibilidade, sensualidade e sexualidade na cultura ocidental moderna. In: HEILBORN, Maria Luiza. **Sexualidade: o olhar das ciências sociais**. Rio de Janeiro: Ed. Jorge Zahar, 1999. p. 21-30.

DUMONT, Louis. **Homo Hierarchicus: o sistema de castas e suas implicações**. São Paulo: Edusp, 1992.

HEILBORN, Maria Luiza. Fazendo Gênero?: a Antropologia da Mulher no Brasil. In: OLIVEIRA COSTA, Albertina de; BRUSCHINI, Cristina. **Uma Questão de Gênero**. Rio de Janeiro: Editora Rosa dos Ventos/Fundação Carlos Chagas, 1992. p.93-126.

LOPES, Viviane Ferreira. O transbortamento da influência: brasileiros não-descendentes e a imigração japonesa. In: **Ensaio sobre a herança cultural japonesa incorporada à sociedade brasileira**. Brasília: FUNAG, 2008. p. 203-232.

LOURENÇO, André Luiz Correia. **Otakus: construção e representação de si entre aficionados por cultura pop nipônica**. 2009. 365 f. Tese (Doutorado em Antropologia Social) - Museu Nacional, Universidade Federal do Rio de Janeiro (UFRJ), [2009]. Disponível em: [http://teses2.ufrj.br/Teses/PPGAS\\_D/AndreLuizCorreiaLourenco.pdf](http://teses2.ufrj.br/Teses/PPGAS_D/AndreLuizCorreiaLourenco.pdf). Acesso em: 28 jun. 2015.

MACHADO, Carly. Performances polêmicas: religião, mídia e mediações do Movimento Raeliano no espaço público. **Interseções**, Rio de Janeiro, v. 13, n. 2, p. 261-277, 2011.

MCCLINTOCK, Anne. Couro Imperial: raça, travestismo e o culto da domesticidade. **Cadernos Pagu**, São Paulo, v. 20, p. 7-85, 2003.

RUBIN, Gayle. **O tráfico de mulheres: notas sobre a economia política do sexo**. Refice: S.O.S. Corpo, 1993.

SAKURAI, Célia. **Os Japoneses**. São Paulo: Editora Contexto, 2011.

STOLCKE, Verena. **Sexo está para gênero assim como raça para etnicidade?** Rio de Janeiro: Estudos Afro-Asiáticos, 1991.

STRATHERN, Marylin. **O gênero da dádiva: problemas com as mulheres e problemas com a sociedade na melanésia**. Campinas: ED UNICAMP, 2006.

## Tessituras

VELHO, Gilberto; DUARTE, Luiz Fernando Dias. **Juventude Contemporânea: culturas, gostos e carreiras**. Rio de Janeiro: 7LETRAS, 2010.

WINTERSTEIN, Claudia. Otakus e Cosplayers: J-pop e Japonêsidades. In: RENÓ, Machado Igor José de (Org.). **Japonêsidades multiplicadas: novos estudos sobre a presença japonesa no Brasil**. São Carlos: EdUFSCar, 2011.

Recebido em: 16/03/2014.

Aprovado em: 04/05/2015.

Publicado em: 30/06/2015.