

UNIVERSIDADE FEDERAL DO PARANÁ

NORCIRIO SILVA QUEIROZ

ANÁLISE SIMBÓLICA DAS VIVÊNCIAS DE *COSPLAYERS* DA CENA *COSPLAY* DE
CURITIBA A PARTIR DA PSICOLOGIA ANALÍTICA

CURITIBA

2025

NORCIRIO SILVA QUEIROZ

ANÁLISE SIMBÓLICA DAS VIVÊNCIAS DE *COSPLAYERS* DA CENA *COSPLAY* DE
CURITIBA A PARTIR DA PSICOLOGIA ANALÍTICA

Tese de doutorado apresentada como requisito
final à obtenção do título de Doutor em Psicologia,
Programa de Pós-graduação em Psicologia da
Universidade Federal do Paraná.

Orientador: Prof. Dr. Carlos Augusto Serbena

CURITIBA

2025

FICHA CATALOGRÁFICA

DADOS INTERNACIONAIS DE CATALOGAÇÃO NA PUBLICAÇÃO (CIP)
UNIVERSIDADE FEDERAL DO PARANÁ
SISTEMA DE BIBLIOTECAS – BIBLIOTECA DE CIÊNCIAS HUMANAS

Queiroz, Norcirio Silva

Análise simbólica das vivências de cosplayers da cena cosplay de Curitiba a partir da psicologia analítica. / Norcirio Silva Queiroz. – Curitiba, 2025.

1 recurso on-line : PDF.

Tese (Doutorado) – Universidade Federal do Paraná, Setor de Ciências Humanas, Programa de Pós-Graduação em Psicologia. Orientadora: Profª. Drª. Carlos Augusto Serbena.

1. Psicologia junguiana. 2. Arquétipos. 3. Cultura cosplay. 4. Cultura popular. I. Serbena, Carlos Augusto, 1968-. II. Universidade Federal do Paraná. Programa de Pós-Graduação em Psicologia. III. Título.

Bibliotecária: Fernanda Emanoéla Nogueira Dias CRB-9/1607



MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO
SETOR DE CIÊNCIAS HUMANAS
UNIVERSIDADE FEDERAL DO PARANÁ
PRÓ-REITORIA DE PÓS-GRADUAÇÃO
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO PSICOLOGIA -
40001016067P0

TERMO DE APROVAÇÃO

Os membros da Banca Examinadora designada pelo Colegiado do Programa de Pós-Graduação PSICOLOGIA da Universidade Federal do Paraná foram convocados para realizar a arguição da tese de Doutorado de **NORCIRIO SILVA QUEIROZ**, intitulada: **Análise simbólica das vivências de cosplayers de Curitiba a partir da Psicologia Analítica**, sob orientação do Prof. Dr. CARLOS AUGUSTO SERBENA, que após terem inquirido o aluno e realizada a avaliação do trabalho, são de parecer pela sua **APROVAÇÃO** no rito de defesa.

A outorga do título de doutor está sujeita à homologação pelo colegiado, ao atendimento de todas as indicações e correções solicitadas pela banca e ao pleno atendimento das demandas regimentais do Programa de Pós-Graduação.

CURITIBA, 30 de Junho de 2025.

Assinatura Eletrônica

07/07/2025 11:37:16.0

CARLOS AUGUSTO SERBENA

Presidente da Banca Examinadora

Assinatura Eletrônica

02/07/2025 15:23:43.0

ANANDA KENNEY DA CUNHA NASCIMENTO

Avaliador Externo (UNIVERSIDADE ESTADUAL PAULISTA)

Assinatura Eletrônica

03/07/2025 15:57:00.0

JESSICA CAROLINE DOS SANTOS

Avaliador Externo (PONTIFÍCIA UNIVERSIDADE CATÓLICA DO
PARANÁ)

Assinatura Eletrônica

08/07/2025 18:01:49.0

RAFAEL SENRA COELHO

Avaliador Externo (UNIVERSIDADE FEDERAL DO AMAPÁ)

Praça Santos Andrade, 50, 2o andar - CURITIBA - Paraná - Brasil
CEP 80060-010 - Tel: (41) 3310-2644 - E-mail: pgpsicologia@ufpr.br

Documento assinado eletronicamente de acordo com o disposto na legislação federal Decreto 8539 de 08 de outubro de 2015.

Gerado e autenticado pelo SIGA-UFPR, com a seguinte identificação única: 463363

Para autenticar este documento/assinatura, acesse <https://siga.ufpr.br/siga/visitante/autenticacaoassinaturas.jsp>
e insira o código 463363

AGRADECIMENTOS

Agradeço a Deus, aos deuses e deusas acadêmicos, à minha espiritualidade e à espiritualidade de todos que oraram e/ou pensaram em mim com carinho. Isso foi muito importante para mim.

Ao Carlos pelo aceite em embarcar nessa jornada acadêmica e, principalmente, por ter acreditado, confiado no meu potencial e pela paciência com minhas limitações, que não são poucas.

Aos cosplayers participantes da pesquisa por terem compartilhados um pouco de suas vivências comigo. Sem vocês isso não teria razão de existir. Entrar em contato com as suas histórias, com seus sentimentos e suas vidas me tornou mais humano.

Aos meus pais que investiram na minha educação desde cedo e sempre seguraram a barra quando foi preciso. Agradeço especialmente por terem se disponibilizado a viver um tempinho em Curitiba e ter cuidado tão bem do meu apartamento, das minhas plantinhas e do Milo enquanto estive fora no período do sanduíche.

À Rebeca por estar ao meu lado nessa jornada da vida; pelo amor, pela cumplicidade, por me escutar e por me aceitar. Você é meu porto seguro, te amo muito!

A minhas irmãs que pelo apoio de sempre, pelos auxílios de sempre, pelas brincadeiras de sempre e pelo companheirismo de sempre. Amo vocês!

À minha família, meu alicerce: minhas avós e meus avôs que me mostraram que o trabalho árduo é árduo e, por isso, vale à pena; minhas tias, que sempre me inspiraram e ajudaram na minha criação em meios às próprias questões, possibilitando que meus pais conquistassem o espaço profissional deles, o que consequentemente, me possibilitou chegar onde cheguei hoje; meus tios que foram luz o tempo todo; meus primos e primas, os quais são a personificação das experiências de Hermes e Héstia abordadas nessa tese. O conforto sentido entre vocês na minha infância e adolescência me ajudaram a entender melhor que eu estava pesquisando no campo do teórico.

Ao Milo pela companhia silenciosa e empática e pela compreensão nos atrasos para os passeios resultantes do fluxo espontâneo da escrita acadêmica.

Ao Mark Saban, meu orientador externo, pelos conhecimentos e orientações no período do sanduíche.

Agradeço aos meus amigos junguianos que (às vezes, sem saber) me ajudaram a entender de outra forma o campo da Psicologia Analítica e, consequentemente, o meu trabalho, cito aqui: Anna, Clara, Andrew, Isabela, Adélia, Gabriel (famoso), Pedro, Felipe, Araiê, Renata, Bia, Monique, Manito, Jerome, James, Shining, Angela, Mariangela, Veronica, Kruti e muitos outros que irão me perdoar pela péssima memória.

Em especial à Milena, João e Pablo, que cederam minutos (ou horas) de vida em meio às próprias questões para ler meu trabalho e tecer comentários e considerações extremamente necessários e pertinentes. Isso foi MUITO importante para mim.

Aos meus colegas orientandos pelas companhias, ajudas, fofocas e crescimentos.

Agradeço muito aos meus professores da escola, graduação, pós-graduações e professores da vida pelos conhecimentos passados, trocados, cultivados e semeados. Aqueles que me inspiraram, agora fazem parte de mim.

Agradeço às minhas coordenadoras Silvia e Jocely pela paciência e compreensão na minha caminhada de escrita da tese, principalmente na reta final. Agradeço por entenderem que eu precisava pisar um pouco no freio acadêmico para continuar progredindo na academia.

Agradeço aos meus alunos pelo apoio e pela torcida, vocês são feras!

Agradeço aos meus pacientes pela torcida e pela paciência nas minhas ausências.

À Teacher Vytoria, mais do que professora de inglês, é minha amiga, agradeço muito por ter me ajudado com meu inglês.

À Cecília, minha querida psicóloga que me ajudou em grande parte dessa trajetória. Agradeço por você ter realmente me enxergado.

Ao Wagner, que, mesmo que por pouco tempo, também me auxiliou a me observar e lidar com minhas questões durante esse período. Você foi top.

Agradeço ao George, Josélia, Joselma, Lídia, Isabela, Júlia, Gael, Lucas, Brody e Pingo por terem sido puro acolhimento e companheirismo, além de suporte emocional e material em Curitiba.

Agradeço à equipe MB Saúde pelas corridas, treinos e competições que me ajudaram a manter o compromisso com meu corpo. Esta prática foi fundamental para que eu mantivesse minha saúde mental, emocional e espiritual durante esse processo todo.

À cidade de Curitiba e aos curitibanos por terem me recebido tão bem. A fama dos curitibanos não é real, são todos muito legais, sim!

Agradeço à Bruna da coordenação da pós, por sempre atender nossas necessidades acadêmicas de forma tão gentil e prestativa.

À CAPES pela bolsa nacional e internacional. Foi fundamental para que eu pudesse respirar enquanto desenvolvia a ciência. Esse incentivo ainda vai render muito frutos.

Aos meus amigos – que nunca lerão isso –, que compreenderam a minha ausência sabendo da importância que isso tem para mim.

Queria agradecer especialmente à Alyssa, Geogeo, Yuri Alberto, Beatriz, Roman, Elisa e Malena pela recepção e acolhimento em terras estrangeiras. Eu estava feliz e sabia disso!

Ao Dan, Edu e Tirza que me auxiliaram quando tudo era mato: leram com atenção e teceram comentários nos projetos iniciais da seleção de doutorado.

Agradeço às Artes no geral por terem sido companhias que salvaram minha escrita e minha saúde. Obrigado: Muse, The Strokes, Banda Alado's, Metric, Arctic Monkeys, Game of Thrones, Better Call Saul.

Agradeço a mim mesmo por ter escolhido continuar apesar dos pesares [em outras palavras: obrigado a mim mesmo por não ter desistido].

*Havia um menino
Um menino muito estranho e encantado
Dizem que ele vagava muito longe, muito longe
Sobre a terra e mar
Um pouco tímido e de tristeza nos olhos
Mas muito sábio ele era
E então um dia
Um dia mágico ele passou no meu caminho
E enquanto falávamos de muitas coisas
Tolos e reis
Isso ele me disse:
A maior coisa que você vai aprender
É apenas a amar e ser amado em troca.*

(Nature Boy - Eden Ahbez, tradução nossa)

*em mim
eu vejo o outro
e outro
e outro
enfim dezenas
trens passando
vagões cheios de gente
centenas*

*o outro
que há em mim
é você
você
e você*

*assim como
eu estou em você
eu estou nele
em nós
e só quando
estamos em nós
estamos em paz
mesmo que estejamos a sós*

(Contranarciso - Paulo Leminski)

RESUMO

O cosplay não é somente a vestimenta de um traje: o cosplayer age como se fosse o próprio personagem, encarnando seus pensamentos, trejeitos e ações. Partimos do pressuposto das obras da cultura pop como *contos de fadas modernos*, sendo constituídas de material arquetípico, refletindo aspectos da psique e da sociedade. O objetivo geral foi investigar as vivências dos cosplayers acerca das diferentes práticas do cosplay da cena presencial de Curitiba sob a perspectiva da Psicologia Analítica. De forma mais específica: realizar levantamento sociodemográfico dos cosplayers adultos da cena de Curitiba; descrever os tipos de cosplay encontrados na cena presencial de Curitiba; analisar as vivências dos cosplayers a partir da técnica de Amplificação conforme proposto por C.G. Jung. A metodologia foi de natureza quantitativa e qualitativa. A coleta dos dados envolveu o eixo 1 – Questionário Online e o eixo 2 – Entrevistas Semiestruturadas. Para a análise dos dados quantitativos, realizamos a análise estatística no software Jamovi. Já para os dados qualitativos, organizamos os dados, aglutinando-os por temas conforme proposto pela Análise de Conteúdo (AC), além disso, seguimos a hermenêutica junguiana finalizando com a amplificação dos dados, conforme proposto por Vechi com base nos estudos de Jung. A nossa amostra no eixo 1 teve predominância de jovens adultos, dos 30 participantes, 53,3% se situavam na faixa de 18-25 anos, seguida por 20% entre 26-29 anos e 16,7% entre 30-35 anos. Em relação ao gênero, n=18 identificam-se como feminino, n=6 como masculino, n=5 como não binários e n=1 como gênero fluído. Em relação à formação educacional, a maioria concentra-se no Ensino Superior (80%, n=24). Houve a predominância de solteiros, totalizando n=25. Quanto à renda familiar, obtida pela soma da renda de todos os membros da família que moram com o cosplayer, 33,3% reportam até 2 salários mínimos (SM), 30% entre 2-4 SM, 26,7% acima de 6 SM e 10% entre 4-6 SM. Em relação aos dados qualitativos, obtidos no eixo 2, onde entrevistamos 11 cosplayers, encontramos tipos de cosplay diferenciados de acordo com o objetivo e com a psicodinâmica. Em relação ao primeiro, temos *cosplay hobby* (CHOB); *cosplay profissional* (CPRO); *cosplay competitivo* (CCPT) e *cosplay confortável* (CCFT). Já em relação à classificação pela psicodinâmica podemos entender o cosplay a partir da divisão “lúdico x instrumentalização”. Já em relação à categorização resultante da AC, encontramos três categorias finais: Implicações Terapêuticas, Escolha do Personagem e Sentimento de Comunidade e seus aspectos sombrios. Em relação à amplificação, encontramos o paralelo com a oposição Hermes-Héstia, sendo Hermes ligado à transição entre as personas e a comunicação com o mundo externo e Héstia com o refúgio e sentimento de pertencimento. Concluímos que o cosplay se trata de uma prática dotada de alta complexidade que tem implicações para o campo da saúde mental, pertencimento social e construção identitária. A cidade de Curitiba, com sua cena cosplay, revelou-se um espaço fértil para a manifestação desses processos. A tese contribui para o campo da Psicologia ao oferecer uma leitura simbólica, destacando seu potencial terapêutico, coletivo e transformador.

Palavras-chave: Cosplay. Psicologia Analítica. Arquétipos. Cultura Pop. Individuação.

ABSTRACT

Cosplay is not just the clothing of a character; the cosplayer acts as if they were the character themselves, embodying their mannerisms, while their appearance becomes a work of pop culture as a context of modern fairy tales, being constituted of structural material that allows different aspects to be highlighted in society. The collective factor and the experiences of cosplayers regarding the different practices of cosplay in the Curitiba scene presuppose a sociodemographic survey of cosplayers from the Curitiba house, to unveil the types of cosplay encountered and to verify the sociodemographic profile of cosplayers through the Analytical Psychology technique as proposed by C.G. Jung. The methodology used was qualitative research. A collection of bibliographic data was conducted. Questionnaire Online is the title - Semi-structured Interviews. For the analysis of the data obtained, we performed a statistical analysis of the data, organizing them by themes as proposed by Analytical Content according, then we conducted a linguistic analysis of the data obtained in the field. We interviewed 30 participants, 53.3% were female and 46.7% were male. Regarding age, we found a predominance of young adults, with 30 participants, 53.3% being between 18-25 years old, 20% between 26-35 years old, 16.7% between 36-45 years old, and 10% over 46 years old. Regarding gender, n=18 identify as female, n=6 as male, n=5 as non-binary, and n=1 chose not to respond. Regarding education level, there was a predominance focusing on Higher Education (80%, n=24). There was a predominance of single individuals, 76.7%, n=23. Regarding family income, we found that those who live with a cosplayer, 33.3% reported having 2 minimum salaries (SM), 30% reported between 2-4 SM, 26.7% reported between 4-6 SM in Curitiba, we found 5 different types of cosplay obtained in step 2, where we interviewed 11 cosplayers, we found types of cosplay dedicated to the creative objective with 3 categories: we have the terms cosplay hobby (CHOB); cosplay professional (CPRO); cosplay competitive (CCPT) and cosplay confronted (CCTT). It is also possible to classify them by understanding cosplay from the division of "play & instrumentalization". In relation to the resulting categorization of AC, we found three final categories: Therapeutic Implications, Choice of Character and Sense of Community and its symbolic aspects. Regarding amplification, we found the parallel between the opposition of Hestia, with Hermes linked to the transition between people and communication with a world of symbols. Hestia represents feelings and sentiments of belonging, while Hermes represents the treatment of practical data of high complexity that has implications for the field of health and social and identity constitution. The city of Curitiba, with its cosplay, reveals itself as a fertile space for the manifestation of these processes. AC contributes to the construction of Analytical Psychology and offers a culture that enables, identifies, and develops therapeutic, collective and transformative potential.

Keywords: Cosplay. Analytical Psychology. Archetypes. Pop Culture. Individuation.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1- CCXP 2019	14
Figura 2- Shinobi Spirit	15
Figura 3- Myrtle R. Douglas e Forrest J. Ackerman em 1939 na Worldcon.....	16
Figura 4- Foto da 1ª edição do MangaCon	17
Figura 5- Diferença entre social e socialidade.....	53
Figura 6- Atua profissionalmente com cosplay	74
Figura 7- Tempo de Cosplay	74
Figura 8- Faz a própria fantasia.....	75
Figura 9- Valor médio investido por fantasia.....	76
Figura 10- Valor total já investido em fantasias.....	76
Figura 11- Tempo dedicado à cultura pop diariamente.....	77
Figura 12- Tempo médio dedicado ao cosplay diariamente.....	77
Figura 12- Figura 13- Fez amizades pelo cosplay	78
Figura 14- Mercurius como “símbolo unificador”	106
Figura 15- Inscrição esculpida em pedra por C.G. Jung no ano de 1950.....	108

LISTA DE TABELAS

Tabela 1- Passos seguidos pela metodologia.....	29
Tabela 2- Passos seguidos pela metodologia.....	31
Tabela 3- Panorama geral dos artigos.....	32
Tabela 4- Artigos, autores, regiões e estados onde foram realizados.....	33
Tabela 5- Artigo encontrado.....	39
Tabela 6- Relação das respostas dos participantes ao Questionário Online.....	69
Tabela 7- Relação das respostas dos participantes ao Questionário Online (continuação 1)...	70
Tabela 8- Relação das respostas dos participantes ao Questionário Online (continuação 2)...	71
Tabela 9- Relação das respostas dos participantes ao Questionário Online (continuação 3)...	72
Tabela 10- Estatística descritiva da amostra.....	73
Tabela 11- Frequência absoluta e relativa da variável “importância do cosplay”.....	78
Tabela 12- Frequência absoluta e relativa da variável “importância da socialização em eventos de cosplay”	79
Tabela 13- Dados Sociodemográficos dos participantes do eixo 2	80
Tabela 14- Categorias Iniciais e Categorias Finais	90

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO	14
1.1 Os contos de fadas modernos	21
1.2 Justificativa.....	23
1.3 Objetivos	27
2 REVISÕES DE LITERATURA.....	28
2.1 Métodos.....	28
<i>2.1.1. Método Revisão 1.....</i>	<i>28</i>
<i>2.1.2 Método Revisão 2.....</i>	<i>29</i>
2.2 Resultados.....	31
<i>2.2.1 Resultados e discussão Revisão 1</i>	<i>31</i>
<i>2.2.2 Resultados e discussão Revisão 2</i>	<i>38</i>
3 MARCO TEÓRICO GERAL.....	41
3.1 Introdução à Psicologia Analítica.....	41
3.2 A relação entre a teoria da Mediosfera de Contrera e o conceito de socialidade em Maffesoli.....	50
4 MARCO METODOLÓGICO	55
4.1 Metodologia	58
<i>4.1.1 Natureza da pesquisa.....</i>	<i>58</i>
<i>4.1.2 Local da pesquisa</i>	<i>59</i>
<i>4.1.3 Participantes da pesquisa.....</i>	<i>59</i>
<i>4.1.4 Critérios de inclusão</i>	<i>60</i>
<i>4.1.5 Critérios de exclusão</i>	<i>60</i>
<i>4.1.6 Material e Instrumentos.....</i>	<i>60</i>
<i>4.1.7 Procedimentos para coleta de dados.....</i>	<i>61</i>
<i>4.1.8 Procedimento para análise dos dados.....</i>	<i>63</i>
5 RESULTADOS E DISCUSSÃO	68
5.1 Dados quantitativos	68
5.2 Dados qualitativos	79
<i>5.2.1 Caracterização dos tipos de cosplay.....</i>	<i>81</i>
5.2.1.1 Divisão pelo objetivo.....	81
5.2.1.2 Divisão psicodinâmica: lúdico x instrumentalização	87
<i>5.2.2 Categorias de análise.....</i>	<i>90</i>
6 A DUPLA DIVINA: HERMES E HÉSTIA	102
6.1 Hermes	102
<i>6.1.1 Hermes-Mercurius nas obras de Jung.....</i>	<i>104</i>
<i>6.1.2 Hermes na vivência dos cosplayers</i>	<i>109</i>
<i>6.1.3 Aspecto Sombrio de Hermes</i>	<i>116</i>

6.2 Héstia.....	118
<i>6.2.1 Aspectos sombrios de Héstia</i>	<i>122</i>
6.3 Hermes e Héstia: laços de amizade.....	126
6.4 Hermes-Héstia como oposição	127
6.5 A oposição Hermes-Héstia no cosplay.....	133
CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	137
REFERÊNCIAS.....	142
APÊNDICE A – TERMO DE CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO – TCLE ETAPA ON-LINE.....	150
APÊNDICE B – TERMO DE CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO – TCLE ETAPA DE ENTREVISTA	153
APÊNDICE C – QUESTIONÁRIO ON-LINE.....	156
APÊNDICE D – ROTEIRO DE ENTREVISTA	158
APÊNDICE E - EXEMPLO DE ENTREVISTA CODIFICADA.....	159
ANEXO I – CARTA DE ATENDIMENTO DO CENTRO DE PSICOLOGIA APLICADA (CPA)	168

1 INTRODUÇÃO

A prática de se fantasiar é algo comum na realidade dos brasileiros, principalmente no que se refere ao Carnaval: evento reverenciado internacionalmente que atrai milhares de pessoas todos os anos para se divertirem – fantasiados ou não. Realidade semelhante vivenciam os fãs brasileiros da cultura pop através de convenções e eventos, como por exemplo, a *Comic Con Experience* (CCXP) (figura 1) que, em 2024, foi considerada a maior convenção de cultura pop do mundo após bater recorde de público (Almendola, 2024).

Figura 1- CCXP 2019



Fonte: Divulgação/I Hate Flash

Sediada em São Paulo capital, a CCXP 2023 contou com cerca de 287 mil fãs em quatro dias de eventos, superando os números da convenção original, Comic Con de San Diego (EUA), a qual teve em torno de 135 mil participantes no mesmo ano. Iniciada em 2013, em 2021, a CCXP havia recebido mais de 1 milhão de pessoas interessadas na cultura pop ao longo de sua existência (CCXP, 2021), dentre essas pessoas, podem ser encontrados participantes de *cosplay* vivenciando seus personagens favoritos, seja para performar livremente nas áreas do evento, seja para competir com outros participantes. Especificamente em Curitiba, há a tradicional convenção *Shinobi Spirit*, que realiza semestralmente concursos de *cosplay* desde 2009 (figura 2).

Figura 2- Shinobi Spirit



Fonte: Divulgação/Marcelo Cozzo

Esta convenção compartilha a lista com muitos outros eventos que promovem concursos de cosplay na capital do Paraná, entre eles o *Haru Matsuri*, *Color Geek* e *Sesc Geek Literacon*.

O cosplay consiste em se fantasiar ou usar enfeites para representar personagens da cultura pop, a palavra resulta da junção das palavras *Costume*, fantasia em português e *Play*, que pode ser traduzido como jogar, brincar ou atuar (Chahini & Chahini, 2020). Existem inúmeras finalidades para a prática do cosplay, desde sua prática enquanto *hobby* até sua prática de forma profissional e em competições em convenções. As pessoas que se utilizam dessa prática, independentemente do objetivo, são chamadas de *cosplayers*.

O *cosplay* como o conhecemos hoje teve seu início na *World Science Fiction Convention – Worldcon* (convenção de ficção científica em Nova Iorque), especificamente, na edição do ano de 1939, quando dois participantes usaram fantasias futuristas, configurando um marco nesse tipo de evento e, principalmente, na história dos Cosplays (Figura 3); no ano seguinte muitos outros participantes se fantasiaram de personagens relacionados ao tema, levando a organização do evento a se mobilizar para oficializar a prática, resultando nos concursos de cosplays. Até então, as performances fantasiadas eram chamadas apenas de *costume* pelos norte-americanos, recebendo a denominação de *cosplay* posteriormente, na década de 80, quando Nobuyuki Takahashi escreve artigo relatando os trajes vistos no evento *Comiket* em Tóquio (Nemerski, 2016).

Figura 3- Myrtle R. Douglas e Forrest J. Ackerman em 1939 na Worldcon



Fonte: Reprodução/Internet

A prática do cosplay começou a se firmar em terras brasileiras em 1996 na MangáCon – o primeiro evento de mangá e anime na América do Sul –, mais especificamente na cidade de São Paulo, podendo ser considerada um marco na difusão do cosplay no país e na origem da cena cosplay, abrindo precedentes para que novas convenções e a cultura do cosplay se estabelecesse no país. Nesse evento, teve início a tradição de concursos de cosplay no Brasil (MANGÁCON I – O 1º Evento de Mangá e Animês, s/d). (Figura 4).

Apesar de ser uma prática comumente relacionada ao universo *otaku* – mais conhecidos como fãs da cultura pop japonesa –, o público cosplayer é heterogêneo. O cosplay ultrapassou a barreira tribal e abarca também os gamers, nerds, jpoppers, kpoppers, geeks além da prática ocasional do público que não se considera participante de nenhuma comunidade em específico. Por outro lado, por mais heterogêneo que o público cosplayer seja, a literatura aponta para a prática majoritária entre os mais jovens (Nunes, 2014; Nascimento, 2020). De acordo com os dados da CCXP (2019), naquele ano, o público contava com cerca de 51% de homens, 49% de mulheres; já em relação à idade, 66% dos participantes tinham entre 15 e 34 anos. A cena cosplay, portanto, se desenvolveu e se desenvolve cada vez mais abrangendo um público vasto.

Figura 4- Foto da 1ª edição do MangaCon



Fonte: Reprodução/Internet

O público cosplay se constitui de forma heterogênea (Mason-Bertrand, 2018, Chahini e Chahini, 2020), entretanto ainda aborda o cosplay como um hobby apenas, como se não existissem subgrupos relacionados à competição ou campo profissional, o que impossibilita que suas respectivas particularidades sejam estudadas e compreendidas em sua natureza. A prática do cosplay carrega diferenças significativas de acordo com o seu objetivo e onde espacialmente está sendo realizado. Ao nos depararmos com uma atividade tão cheia de nuances, é esperado que seus impactos sejam vivenciados em âmbitos que passam por questões distintas que vão desde vivências pessoais até questões ético-culturais. Dessa forma, compreender este fenômeno em suas distintas formas se faz de fundamental importância para o campo acadêmico e científico.

Em relação ao cosplay, devemos entendê-lo não somente enquanto a vestimenta de um traje em si, mas enquanto performance, como se fosse o próprio personagem, encarnando seus traços, timbre e o tom de voz, bem como sua forma de pensar e agir (Noronha, 2013).

No que se refere às motivações para a prática do cosplay, estas são diversas e complexas. Enquanto hobby, podemos elencar uma variedade de elementos, como a afinidade e identificação com a personalidade do personagem, biótipo, custo e facilidade da confecção da fantasia, se o personagem está em alta, bem como a facilidade para representar o personagem escolhido (Mori, 2010; Chahini & Chahini, 2020).

Na literatura, o cosplay é retratado vinculado às possibilidades de expressões criativas e artísticas, uma vez que grande parte dos cosplayers podem exercitar sua destreza na confecção dos trajes, adereços e das perucas. Além disso, podem exercer a atuação teatral em desfiles e

competições. As convenções e eventos possibilitam que os cosplayers montem apresentações onde estes podem atuar de forma semelhante ao personagem escolhido.

Bonichsen (2011) aponta para a prática do cosplay enquanto uma forma de escapismo não sintomática, isto é, não se volta para a infelicidade dos cosplayers com suas identidades ou autoimagens, mas como uma forma de se distanciar das normas da coletividade no intuito de lidarem com pessoas que possuem os mesmos interesses. Já os estudos de Mason-Bertrand (2018) buscam retratar o cosplay como uma subcultura que promove o escape das normas restritivas da sociedade em espaços simbólicos nomeados “*Free Areas*”. Nestes, os cosplayers podem atuar e performar o que quiserem, independente de especificações físicas, cor, etnia, gênero ou quaisquer outras restrições, uma vez que se encontrariam em um espaço seguro. Mais do que isso, no que se refere especificamente às questões de gênero, nas *Free Areas*, os cosplayers podem ultrapassar e subverter as normas para performar o gênero oposto sem as restrições impostas no cotidiano.

Ademais, entendemos que o cosplay atua enquanto uma ferramenta que auxilia na construção da identidade e do pertencimento social (Coelho Junior e Gonçalves, 2011, Chahini & Chahini, 2020). Mais especificamente nos estudos de Bonichsen (2011), cosplay é retratado como uma ferramenta que promove a construção das identidades através da dialética autoconceito e socialização, sendo o primeiro fundamental para a constituição subjetiva da identidade, além de auxiliar em como o indivíduo se insere no mundo e toma as suas decisões cotidianas.

Ao lidar com a exposição da sua imagem, os cosplayers se deparam com comentários que, por um lado podem ser elogiosos e incentivadores, porém, por outro, podem ser desrespeitosos. Conforme citado anteriormente, na cena on-line os comentários desrespeitosos e, por vezes, criminosos ocorrem livremente uma vez que são protegidos pelo anonimato. Já na cena presencial, são comuns questões como a sexualização de personagens, abuso e assédios moral e físico (Araujo e Bruno, 2018, Breve, 2022). Tais questões vêm sendo dirimidas através de campanhas de conscientização do público. Podemos citar o evento New York Comic Con, o qual criou a campanha “*The Cosplay is Not Consent*” [tradução livre: O cosplay não é consentimento] e a carta aberta do *Dream Fest* em 2023 intitulada “Cosplay não é consentimento: por favor, evite tocar nos outros” (Mulkerin, 2017; Ellard, 2023, Dream Fest, 2023).

Enfatizamos que nos últimos anos tem crescido o interesse da comunidade científica internacional pelo potencial terapêutico do cosplay. Apesar da escassez dos estudos, podemos encontrar indícios da prática do cosplay como uma ferramenta de manutenção e promoção da

saúde mental. Yorath (2022) aponta para os benefícios dessa prática como o aumento da confiança em si mesmo e o empoderamento desses cosplayers. Além disso, a conexão com outras pessoas pode proporcionar a oportunidade de vivenciar e acessar conteúdos internos em um espaço de confiança. Já os estudos de Morris Chambers (2023) apontam para o engajamento em práticas de lazer, como o cosplay, podem proporcionar uma sensação maior de qualidade de vida e bem-estar. Além disso, são comuns os relatos em jornais de grande circulação acerca de pessoas que tiveram sua saúde mental impactada positivamente pela prática (Gaglioni, 2019; Lemos, 2019; Zuliani, 2023).

Em se tratando de eventos e convenções, destacamos o aspecto da sociabilidade na cena cosplay enquanto consenso na literatura (Winge, 2006; Nunes, 2014; Rosenberg & Letamendi, 2018; Chahini & Chahini, 2020; Pushkareva & Agaltsova, 2021). Cosplayers se reúnem em eventos para que possam se relacionar, criar vínculos e fortalecer outros, compartilhar histórias e gostos com seus pares. Pessoas que não teriam meios de se relacionar fora daquele local meticulosamente planejado coabitam em harmonia em um ambiente imersivo.

E é justamente nessa imersão que os cosplayers se sentem livres das amarras sociais e dos julgamentos externos para performar e, literalmente, vestirem a personalidade que quiserem (Nunes, 2014; Pushkareva & Agaltsova, 2021). Nunes aponta para os espaços de convenções como “um novo mundo”, “uma nova dimensão”; portanto, um mundo distinto do mundo cotidiano, uma dimensão criada por eles e para eles.

Nunes (2014b) destaca que os eventos de cosplay possibilitam adentrar num lugar de acolhimento e inclusão daqueles que fogem aos padrões da sociedade, uma vez em que não é “permitido” o uso do cosplay na vida cotidiana. A autora traz o exemplo de uma cosplayer entrevistada em seu estudo, a qual entende a entrada nas convenções cosplayers como “se desligar, entrar noutro mundo” (Nunes, 2014b, p. 245).

Por outro lado, a autora apresenta as exclusões presentes nesses espaços, seja pela questão financeira, seja pela questão racial. A autora destaca que existem pessoas que vão em convenções sem fantasias seja pela “falta de coragem”, seja pela questão financeira, como aponta a fala do entrevistado negro, 22 anos, desempregado: “aqui todo mundo tem vontade de fazer cosplay, não faz porque não tem dinheiro ou por timidez”. (p. 242). A partir da resposta do cosplayer, cabe aqui alguns questionamentos: será que a presença do primeiro seria o suficiente para suprimir o segundo?

No que diz respeito à questão financeira, as convenções podem se constituir em espaço de segregação. No Brasil, era comum escutar a expressão “cospobre” para se referir à cosplay de baixa qualidade. Quanto à questão racial, Nunes (2014b) observou que a identificação física

é algo buscada na escolha dos cosplayers. Uma vez que os negros têm poucas opções representadas na cultura pop, por vezes, optam por utilizar apenas camisetas pretas e/ou adereços que remetem à cultura pop. A autora aponta para a fala de um participante da pesquisa que fez questão de ir de Jedi Negro: “as pessoas afrodescendentes não têm uma referência e quando têm se alegram em ver” (p. 242). Sob esta perspectiva, destacamos a existência de lugares de resistência no meio cosplay como o PerifaCon, o qual teve sua primeira convenção realizada em 2019 através de financiamento coletivo. No site do evento consta a seguinte descrição: “O evento PerifaCon tem como objetivo democratizar o acesso à cultura, levando para a periferia o universo nerd, geek e pop, sendo sempre 100% gratuito em espaço público e itinerante entre diversas favelas do Brasil”. (PERIFACON, 2023).

Os estudos de Barboza e Silva (2013) observaram que o cosplay por ser uma subcultura, isto é, um sistema que compartilha das mesmas crenças e experiências, esta carrega em seu bojo a proximidade entre seus membros, uma vez que possuem significados que só ganham sentido quando estão nesta coletividade. Dessa forma, o coletivo carrega e reforça uma lógica interna que não faz sentido para quem é externo.

O cosplay, no entanto, não se configura como prática exclusiva em convenções ou concursos. Atualmente, é comum encontrarmos cosplayers que o fazem por hobby e devoção ao personagem em ambiente estritamente on-line, bem como os que profissionalizaram a paixão pela cultura pop e ganham seu sustento a partir dessa prática em eventos particulares – abordaremos esse tópico de forma mais aprofundada mais abaixo. Independentemente da finalidade, é através do cosplay que pessoas comuns podem sair temporariamente de suas vidas cotidianas e adentrar qualquer universo de sua escolha.

Para prosseguirmos, faz-se importante ressaltar que existem diferenças basilares entre a cena cosplay presencial performada em eventos/convenções presenciais da cena cosplay performada no ambiente on-line, situada em redes sociais ou em eventos on-line.

Ressaltamos que optamos pela visão de Nunes (2014) acerca do termo *cena*, segundo a qual esta revela a teatralidade pública e as trajetórias de circulação de narrativas e ações culturais em determinado espaço. A cena se refere ao domínio de sociabilidade, conexão e criatividade formado em torno de certos tipos de objetos culturais no decorrer da vida social destes objetos (Straw citado por Janotti Jr, 2012). As diferentes cenas cosplay englobam, portanto, o que se performa nas trajetórias espaciais, suas interações e conexões, seja no ambiente on-line, seja em um evento privado presencial de cosplayers.

Enquanto a cena presencial ganha vida e significado na medida em que é preenchida – de forma geral – tanto pelos vínculos da coletividade, quanto pelas suas trajetórias urbanas, a

cena on-line é caracterizada majoritariamente como um ambiente pouco acolhedor, em que a toxicidade da base de fãs de cosplay acontece livremente, podendo ocorrer episódios de racismo, gordofobia, misoginia (Murray, 2021), além de questões que podem envolver a monetização, principalmente no que concerne a hiper sexualização e fetiche das cosplayers femininas (Murray, 2021; Rose & Salter, 2021; Kane, 2017). O ambiente on-line também propicia desrespeitos de forma geral, pois são frequentemente resguardados pelo anonimato. Neste trabalho, iremos nos ater estritamente às vivências relacionadas somente ao campo da cena cosplay presencial curitibana. Dito isto, na seção abaixo, abordaremos o pressuposto a partir do qual olharemos este fenômeno.

1.1 Os contos de fadas modernos

Os contos de fadas, assim como os mitos, estão em constante transformação, as narrativas vão se recontando e se transformando refletindo a sociedade em que se inserem. Importante enfatizar a ampla adaptação e divulgação dos contos de fadas no século XX por parte dos Estúdios Disney, suavizando grande parte das histórias, uma vez que estas traziam violências, cenas de adultério, canibalismo etc. (Schneider & Torossian, 2009). Segundo Colomer (2003), na década de 1970, algumas modificações foram realizadas nos contos de fadas de forma a abarcarem as novas propostas ideológicas e as consequentes transformações socioculturais, principalmente no que diz respeito aos papéis de gênero e o papel das mulheres na sociedade, surgindo o que ficou conhecido “nova fantasia ou contos de fadas modernos” (p. 70).

Fortim (2017, p. 20) entende que “assim como os contos de fadas, os universos dos animangás são importantes formas narrativas que cumprem o papel de fazer a mediação simbólica entre consciente e inconsciente”. Esse papel, cabia anteriormente às mitologias, religiões e contos de fadas (Jung, 1964/2008), atualmente, grande parte da cultura pop retrata distintos temas arquetípicos (por exemplo, vida/morte, casamento, conflitos existenciais), nos quais podemos projetar nossos conteúdos e/ou mesmo identificarmos os nossos próprios complexos constelados pelas situações apresentadas.

Além da prática em si, o cosplay, independentemente do seu objetivo, passa por diversas etapas, não se iniciando quando se coloca a vestimenta. Antes, há a fase de contato com a obra – no caso, pode haver uma mobilização interna a partir desta ou “apenas” o de estudo do personagem e do universo em que este se insere, caso realizado para fins profissionais/competitivos –, posteriormente, há o cosplayer tem que lidar com a fase da

confeção ou encomenda da fantasia, bem como de toda questão que envolve o pós-evento, como lidar com comentários positivos e/ou negativos acerca da fantasia e da performance, novas amizades e/ou parcerias. A partir desta perspectiva, estamos nos referindo à inserção em outro mundo, o do fantasioso, permeado pelo maravilhoso, pelo fantástico, no qual o cosplayer pode reimaginar, performar e vivenciar outra realidade.

Em pesquisa com fãs da cultura pop japonesa, Portes e Haig (2013) apontam que este público busca – consciente ou inconscientemente – por imagens relacionadas a padrões arquetípicos. Isso pode ocorrer quando a pessoa está passando por determinado momento em sua vida e determinado arquétipo pode auxiliá-lo a melhor enfrentar a situação em questão. Os autores entendem que a identificação com a imagem real ou imaginada do personagem é propícia para a vivência simbólica da obra em questão. Quanto a isso, Serbena (2010, p. 77) sugere que o símbolo “participa e existe sob a forma vivencial e experiencial, sendo impossível de ter seu significado esgotado ou determinado”. Enfatizamos, portanto, que a perspectiva que adotaremos para pensar o fenômeno vivências dos cosplayers será a Psicologia Analítica da escola clássica, conforme pensado por C.G. Jung e os pós-junguianos (na seção 3.1 Introdução à Psicologia Analítica adentraremos de forma mais aprofundada nesta seara).

No que diz respeito à veiculação desses conteúdos, Campbell (1988) entende que os meios de comunicação, especialmente o cinema, podem representar novas possibilidades metafóricas de veiculação de ideias mitológicas, portanto, arquetípicas. Já para Durand (1998) “toda narrativa (literária, cênica, pictórica etc.) possui um estreito parentesco com o mito. O mito seria o ‘modelo matricial de toda narrativa estruturada pelos *schèmes* e arquétipos fundamentais da psique do sapiens” (p. 246). De forma análoga, podemos entender as produções da cultura pop. Aqui utilizaremos o entendimento de cultura pop conforme postulado por Soares (2014, p. 41), sendo este entendido como um conglomerado de experiências, práticas e produtos originados no entretenimento e norteados pela lógica midiática que “estabelece formas de fruição e consumo que permeiam um certo senso de comunidade, pertencimento ou compartilhamento de afinidades que situam indivíduos dentro de um sentido transnacional e globalizante”.

Sob um viés simbólico, Serbena (1999, 2006) entende as Histórias em Quadrinhos (HQs) enquanto contos de fadas modernos por serem constituídas de material arquetípico, refletindo aspectos básicos da psique e da sociedade que os criou. Para Von Franz, os contos de fadas “representam os arquétipos em sua forma mais simples, plena e concisa. Nesta forma pura, os arquétipos fornecem-nos as melhores pistas para compreensão dos processos que se passam na psique coletiva” (1990, p. 5).

Dito isso, partiremos do **pressuposto** da cultura pop e suas produções enquanto contos de fadas modernos (além das HQs, também os videogames, séries, filmes, animes, mangás).

Tanto a cultura pop quanto os contos de fadas são pertencentes ao gênero literário do maravilhoso (Colomer, 2003). Esse tipo de narrativa não é regido pelas leis da física do nosso mundo, o sobrenatural é recebido sem espanto ou hesitação tanto pelos personagens, quanto pelo leitor. Há um entendimento implícito de que o elemento sobrenatural pertence ao cotidiano daquele universo (Todorov, 1975). Dessa forma, as obras maravilhosas estão ligadas ao fantasiar, à linguagem metafórica, se comunicando diretamente com o nosso inconsciente muito mais do que com a consciência, uma vez que a linguagem do inconsciente é a da fantasia, em contraponto com a linguagem dirigida da consciência (Jung, 1964/2008).

Portes e Haig (2013) em seus estudos apontam que a identificação com o personagem do anime se dá através de uma imagem real ou imaginada deste, e, através dessa identificação o arquétipo se faz consciente, sendo, portanto, sentido a partir dessa imagem. Com isso, essa imagem vai se tornando um símbolo, conferindo uma tonalidade afetiva e relevância para o indivíduo em questão. Especificamente em relação ao cosplay, a aproximação com determinado personagem apresentado em obras de contos de fadas modernos, o cosplayer pode se aproximar primeiro pela via do inconsciente, através da conexão com o numinoso e, posteriormente, pela via da consciência, onde a imagem arquetípica pode conferir uma tonalidade diferente para as vivências no cosplay e na socialização.

1.2 Justificativa

A relevância desta pesquisa reside na compreensão do cosplay como uma prática que visa a expressão de conteúdos psíquicos que ultrapassam o mero entretenimento. Tendo como pressuposto a compreensão da cultura pop enquanto contos de fadas modernos, o cosplay pode ser visto como um canal através do qual indivíduos acessam e dão forma a símbolos e arquétipos que pertencem tanto à esfera do pessoal quanto do coletivo. Sob esta perspectiva, a análise simbólica dessas vivências oferece uma oportunidade de explorar a forma como essas experiências influenciam o desenvolvimento psíquico dos cosplayers, suas interações sociais e seus processos internos de significado, isto é, o processo de individuação em suas distintas fases. Ao focar na experiência de cosplayers da cidade de Curitiba, estamos assumindo que este espaço geográfico tem relação de intimidade com o nosso objeto de estudo. A cidade possui vias de acesso para outras capitais, então os cosplayers podem se deslocar de forma mais acessível para outros locais para competir, para aprender, fazer cursos e compartilhar

experiências. De forma semelhante, competidores de outros locais também visitam a cidade com os mesmos objetivos. Além disso, já citamos o Shinobi, que é um grande evento cosplayer na cidade, mas para além de eventos de competição, há eventos em que o indivíduo não cosplayer pode se fantasiar e se utilizar de suas máscaras em situações diversas. No carnaval, por exemplo, além dos tímidos blocos de rua, há o *Zombie Walk*, festa conhecida por atrair famílias fantasiadas de personagens e trajes assustadores da cultura pop; há eventos de fantasias como a famosa Festa à Fantasia do Tite, que em 2024 teve a sua 25ª edição. Esta se constituiu como um evento tradicional em que cada ano adota uma temática diferente, em 2024 o tema foi “Liberte suas fantasias”, nas edições anteriores foi “La Catrina”, “Ópera 1”, “Rei do Gelo”.

Sob este prisma, o presente estudo também contribui para a compreensão deste fenômeno tão complexo dentro de um contexto cultural específico, podendo oferecer possibilidades de ampliações que podem ser aplicados a uma análise mais ampla do cosplay em outras regiões. Uma lacuna apontada no levantamento inicial dos dados foi a escassez de produção de artigos científicos sobre cosplay. Além disso, não encontramos artigos científicos produzidos no norte do Brasil sobre o tema, o que não possibilita que tenhamos uma percepção ampliada e vasta acerca da experiência cosplayer diante da diversidade cultural do Brasil. Ali, as produções se deram mais por capítulos de livros e congressos acadêmicos. Eu, enquanto pesquisador que vem do norte do país, senti falta de representividade e de representação no ambiente científico, pois sei muito bem que ali acontecem eventos importantes sobre cultura geek em geral, os quais que podem ser estudados no intuito de compreender tanto o coletivo quanto a pessoa cosplayer nortista. Posso citar o Anime Jungle Party em Manaus-AM, o Geekland Festival em Belém-PA e o Aspas Norte em Macapá-AP, este último inclusive que alia arte com o ambiente científico e acadêmico.

Outra lacuna encontrada foi a ausência de especificação em relação a qual tipo de cosplay o qual estava sendo estudado. Por mais que o cosplay tenha tido seu início no hobby e no público amador, cada vez mais vai se mostrando como uma prática emergente no campo profissional, seja para a realização em eventos presenciais, seja nas redes sociais. Essa diferenciação entre a utilização do cosplay como uma atividade lúdica e seu uso instrumentalizado pode modificar significativamente o direcionamento e os resultados da pesquisa, coisa que, infelizmente, só observamos depois da coleta dos dados e análise dos dados. Nós tínhamos conhecimento, sim, do público cosplayer enquanto heterogêneo, entretanto, ao nos deparamos com a discrepância entre a forma de pensar e de agir do cosplayer profissional e do cosplayer amador, começamos a entender que a literatura deve ser atualizada de forma a refletir esse processo que está relacionado com as formas de lidar com uma

sociedade capitalista que se volta para o consumo e que – por distintas razões – transforma o lúdico em lucro.

Ao propormos utilizar o nosso arcabouço teórico que se volta para o fenômeno a partir do entendimento da Mediosfera, conforme proposto por Contrera (2020), enquanto *background* sociocultural em que os meios cosplays são divulgados e consumidos; ao tentarmos entender o cosplay como poderosa ferramenta de socialidade em tribos urbanas, conforme proposto por Maffesoli (ambas teorias serão discutidas em sua interface com o nosso objeto de pesquisa na seção 3.2); e, por fim, ao nos propormos também a utilização da perspectiva da Psicologia Analítica, a hermenêutica junguiana e a compreensão simbólica do objeto, esperamos que tenhamos lentes o suficiente para enxergar – porém não esgotar – nosso fenômeno dentro de sua complexidade e multidimensionalidade. Naturalmente, o nosso arcabouço teórico pende de forma maior, portanto, com maior qualidade para a Psicologia Analítica, pois essa é uma tese de doutoramento na área de Psicologia Clínica, não de comunicação ou sociologia, apesar dos importantes e fundamentais diálogos com estas áreas, assim, pedimos encarecidamente que o leitor que espera uma análise mais aprofundada do fenômeno por uma via sociológica ou pela via da comunicação social, que deixe suas expectativas de lado, pois elas constituíram o nosso entendimento do cenário, isto é, dos bastidores que possibilitam o desenvolvimento do fenômeno a nível sociodigital, se é que podemos utilizar este neologismo. Dito isso, a nossa bússola tem como norte magnético (e simbólico) as ideias de C.G. Jung.

Assim, esperamos que a presente pesquisa forneça subsídios para um melhor entendimento deste fenômeno sociocultural e simbólico dentro de suas especificidades. Ao lançarmos mão de uma tese que se propõe analisar de forma simbólica as vivências de cosplayers, sinto que, por um lado, uma justificativa pessoal me aproxima da construção metodológica junguiana, dos participantes da pesquisa, do leitor e de mim mesmo. Por outro lado, essa prática, por mais comum que seja, me distancia dos parâmetros e diretrizes acadêmicos tradicionais. O farei assim mesmo: Minha história com a cultura pop/geek teve início na infância na década de 1990, uma das lembranças mais antigas que consigo lembrar, era de, à tarde, aguardar ansiosamente na frente da TV para assistir Cavaleiros do Zodíaco. Eu lembro que meu pai não gostava que eu assistisse pois, segundo ele, continha “muita violência e sangue”. De qualquer jeito, aquilo para uma criança de 5 ou 6 anos não se resumia às lutas mal diagramadas do anime, nem aos discursos inflamados do Seiya, mas remetia a algo que eu não sabia explicar e que me conectava com alguma coisa que ia para além de mim. Hoje tenho subsídios teóricos para explicar de forma lógica o que acontecia ali. Entretanto, essa explicação lógica ou qualquer outra que venha existir jamais vai conseguir colocar em palavras a lógica

interna que me fazia ir contra a – tão poderosa e, por vezes, dolorosa – interdição paterna. Eu me recordo também que esse anime trazia de forma central questões de mitologia grega e correspondências com a astrologia. Arrisco a dizer que ali teve início a minha paixão por mitos, mitologias, contos de fadas e a própria Psicologia Analítica. Por sorte, naquela mesma época, minha tia Conceição, que é uma excelente historiadora e contadora de histórias, ao tomar ofício de cuidadora de sobrinhos nas horas (não tão) vagas, me presenteou com histórias do mundo, estórias, lendas e curiosidades de mitologias diversas, principalmente a do Antigo Egito, o que me possibilitou me maravilhar com os estudos da Psicologia Analítica no futuro.

Por mais que eu não tivesse feito nenhum cosplay até a proposição inicial desta tese lá em 2021 (posteriormente, em 2024, fui em convenção representando mais o *cos* do que o *play*), os cavaleiros do zodíaco sempre estiveram presentes ao longo da minha vida, assim como os joguinhos de pokémon (os quais decidi desinstalar para manter o foco e a produtividade atual), as minhas tatuagens de Kurama (Naruto) e de Atenas (a deusa, não a personagem), bem como os episódios de Jujutsu Kaisen e de Diários de uma Apotecária, os quais têm me acompanhado no meu intervalo de almoço. (Essas mobilizações me trouxeram até Curitiba!!). Entretanto, foi somente quando eu tive o contato direto com as convenções que eu pude entender de forma mais apurada o que os participantes da pesquisa relatavam e o que eu vinha estudando a partir da literatura científica sobre, por exemplo, a chamada entrada em uma “nova dimensão” (as convenções), os prazeres, os perrengues de estar trajado e o pertencimento à coletividade. Além disso, pude também me maravilhar cada vez que via algum cosplay bem-produzido ou bem performado no palco.

Isto posto, temos o nosso problema de pesquisa: Qual a percepção dos cosplayers da cena de Curitiba acerca da prática do cosplay em seus diferentes tipos? Como se dá a relação cosplayer x cosplay e quais suas implicações psicossociais?

Partimos da hipótese que ao performar um personagem da cultura pop, o cosplayer entra em contato com seus próprios conteúdos, bem como conteúdos coletivos, conferindo vida, coloração, traje e voz a estes; na prática do cosplay, portanto, o indivíduo além de personificar questões arquetípicas (esse conceito será melhor aprofundado no tópico 3.1 Introdução à Psicologia Analítica) – no campo da Psicologia Analítica há diversas formas de compreensão do que seriam arquétipos, aqui, os entenderemos a partir da perspectiva de imagens primordiais/padrões de comportamentos emocionais e intelectuais presentes no inconsciente coletivo –, personifica também seus próprios conteúdos, os quais o mobilizam em diversos níveis, afetando a forma como os próprios cosplayers se percebem.

Portanto, a justificativa (e a motivação) da presente pesquisa se faz e refaz conforme vou entrando em contato com o cosplay, com os cosplayers e com as minhas próprias experiências. Dito isto, esperamos (agora eu e meu orientador) que esta pesquisa não vise esgotar as experiências tão vivas dos cosplayers entrevistados ou de qualquer outro que venha a ler isso. Esta visa amplificar a voz e fornecer espaço para todos aqueles que se maravilham com os contos de fadas modernos.

1.3 Objetivos

Objetivo geral

– Investigar as vivências e seus significados simbólicos dos cosplayers acerca das diferentes práticas do cosplay da cena presencial de Curitiba sob a perspectiva da Psicologia Analítica

Objetivos específicos

– Realizar levantamento sociodemográfico dos cosplayers adultos da cena de Curitiba;
– Descrever os tipos de cosplay encontrados na cena presencial de Curitiba;
- Analisar as vivências dos cosplayers a partir da técnica de Amplificação conforme proposto por C.G. Jung.

2 REVISÕES DE LITERATURA

O fenômeno cosplay ainda é pouco pesquisado na realidade científica em sua interface com a Psicologia. No campo da ciência brasileira, menos ainda. Com base nisso, realizamos dois levantamentos iniciais de dados acerca de como está sendo abordada a prática do cosplay. O primeiro levantamento foi realizado visando investigar como as produções de artigos científicos no Brasil abordam o fenômeno cosplay; já em um segundo momento, visamos investigar de que forma as produções científico-acadêmicas da Psicologia Analítica abordam a prática do cosplay.

Uma vez que foi verificada a escassez em ambos os levantamentos, decidimos que seria mais construtivo, confortável e sincero para com o leitor que essas duas revisões fossem apresentadas na pesquisa. A estrutura escolhida para esta apresentação se dá da seguinte forma: apresentaremos os métodos, resultados e discussão discriminados por revisão, sendo a primeira revisão realizada, isto é, a revisão acerca de como os artigos científicos no Brasil abordam o cosplay, a *revisão 1*; e a revisão sobre Psicologia Analítica e Cosplay a *revisão 2*.

2.1 Métodos

2.1.1. Método Revisão 1

Para a seleção, foram elencados os seguintes critérios de inclusão: artigos científicos brasileiros, com a temporalidade de 2007 a 2022. Já os critérios de exclusão foram: as produções constituírem-se de editoriais, resenhas, dissertações e teses; produções estrangeiras; e artigos fora da temporalidade mencionada acima.

As buscas foram realizadas no mês de janeiro de 2023. Para abarcar estas produções, foram realizadas pesquisas nas bases *Scientific Electronic Library Online* (SciELO), *Redalyc Scientific Information System* (Redalyc) e Periódicos Eletrônicos de Psicologia (PePSIC). A coleta inicial resultou em 100 produções, entretanto, após aplicados os critérios de inclusão e exclusão, foram selecionados sete artigos. A coleta de dados no SciELO se deu com os descritores “Cosplay” OR “Cosplayers” e com o filtro para “Coleções do Brasil”, resultando em três produções, porém uma foi excluída por ser resenha. No portal de PePSIC foram utilizados também os descritores “Cosplay” OR “Cosplayers”, resultando em duas produções, porém uma foi excluída por ser resenha, totalizando em um artigo válido. No portal Redalyc,

foram utilizados os mesmos descritores, entretanto, especificando a busca a produções do Brasil, resultando inicialmente em 95 produções. Na triagem, três produções foram excluídas por estarem duplicadas, uma por ser resenha e 88 por não estarem relacionados ao tema, totalizando quatro produções.

A tabela 1, apresentada a seguir, aborda os passos seguidos pelo presente estudo:

Tabela 1- Passos seguidos pela metodologia

Passo 1: Identificação do problema
Identificar como as produções acadêmicas e científicas brasileiras abordam o fazer cosplay
Passo 2: Coleta de dados
Descritores: "Cosplay"; "Cosplayers".
Bases de coleta: PePSIC, SciELO, Redalyc
Crítérios de Inclusão: Artigos publicados em revistas indexadas revisadas por pares sobre o tema da pesquisa; publicados em língua portuguesa; pesquisas realizadas no Brasil e publicadas entre 2007 e 2022.
Crítérios de exclusão: Outras formas de publicação; fora da temporalidade especificada; pesquisas realizadas fora do país
Total geral: 100
Total de produções por base: SciELO: 3/ PePSIC: 2/ Redalyc: 95
Passo 3: Avaliação dos dados
89 exclusões após a leitura dos títulos, resumo e palavras-chave
1 artigo excluído após leitura completa
3 artigos excluídos por repetição entre as bases
Fase 4: Universo final de artigos e livros
Total geral: 7 artigos
Total de artigos por base: SciELO: 2/ PePSIC: 1/ Redalyc: 4

Fonte: Elaboração própria, 2025.

2.1.2 Método Revisão 2

Devido à escassez de literatura em relação à interface do Cosplay com a Psicologia Analítica, elencamos como a pergunta norteadora desta revisão de literatura: “Como os conceitos da psicologia analítica podem ser aplicados para interpretar a prática do cosplay?”. Uma vez que a Psicologia Analítica, desenvolvida por Carl Gustav Jung, oferece um arcabouço teórico essencial para a compreensão das psicodinâmicas identitárias, levantou-se a hipótese do

uso desta perspectiva para a compreensão do cosplay enquanto uma prática que opera a partir de um mecanismo simbólico de constituição psíquica.

Para a seleção das obras, foram elencados os seguintes critérios de inclusão: obras publicadas entre 2005 e 2024 que realizassem uma interface entre Cosplay e Psicologia Analítica. Já os critérios de exclusão foram: produções fora da temporalidade estabelecida e que não abordem explicitamente a Psicologia Analítica com o cosplay.

As buscas foram realizadas no mês de março de 2025. Para abarcar estas produções, foram realizadas pesquisas nas bases *Redalyc Scientific Information System* (Redalyc), Periódicos Eletrônicos de Psicologia (PePSIC), Banco Nacional de Dissertações e Teses (BNDT) e Scopus.

No sistema *Redalyc* foi selecionado o item “Artículos” e foram pesquisados os seguintes descritores: “Cosplay” e “Psicologia Analítica”, “Cosplay” e “Jung”, “Cosplay” e “Arquétipo” e “Cosplay” e “Persona”. Ao todo, foram encontrados 71 obras, das quais 8 eram obras que se repetiam nas buscas. Foi selecionado apenas 1 artigo e excluídos o restante, uma vez que não se encaixavam no critério de inclusão estabelecido previamente. A busca no site BNDT se deu com a seleção do campo “TODOS os termos” no item “Correspondência da busca” com as combinações de descritores “Cosplay” e “Psicologia Analítica”, “Cosplay” e “Jung”, “Cosplay” e “Arquétipo” e “Cosplay” e “Persona”. Somente a última busca deu resultados, totalizando três. Entretanto, nenhum deles utiliza a Psicologia Analítica como forma de entender o fenômeno. A busca apenas se voltou para a palavra “personagem”, “*personal*” e “personalidade”. No portal PePSIC, no item “no campo” foi selecionado “Todos os índices” e no item “pesquisar” foram utilizados os descritores “Cosplay” AND “Psicologia Analítica”, “Cosplay” AND “Jung”, “Cosplay” AND “Arquétipo” e “Cosplay” AND “Persona”. Não foram achados resultados.

Na plataforma Scopus, no itens “Search within”, foram selecionados os campos de “Article title, abstract, Keywords” AND “Article title, abstract, Keywords”, a partir disso, foram utilizados os seguintes descritores combinados nos itens “search documents”: “Cosplay” AND “Jung”, “Cosplay” AND “jungian psychology”, “Cosplay” AND “jungian theory”, “Cosplay” AND “Archetype”, “Cosplay” AND “Persona” e “Cosplay” AND “Analytical Psychology”. Foram encontrados 6 obras, mas nenhuma delas versava sobre a Psicologia Analítica e Cosplay.

A tabela 2, apresentada a seguir, aborda os passos seguidos pelo presente estudo:

Tabela 2- Passos seguidos pela metodologia

Passo 1: Identificação do problema				
Como os conceitos da psicologia analítica podem ser aplicados para interpretar a prática do cosplay				
Passo 2: Coleta de dados				
Descritores: "Cosplay"; "Jung"; "Jungian psychology"; "Jungian Theory"; "Analytical Psychology"; "Arquetipo"; "Archetype", "Persona".				
Bases de coleta: PePSIC, BNDT, Redalyc, Scopus.				
 Critérios de Inclusão: Obras publicadas entre 2005 e 2024 que realizassem uma interface entre Cosplay e Psicologia Analítica.				
 Critérios de exclusão: produções fora da temporalidade estabelecida e que não abordem explicitamente a Psicologia Analítica com o cosplay.				
Total geral: 77				
Total	de	produções	por	base:
PePSIC:0/BNDT:0/Redalyc:71/Scopus:6				
Passo 3: Avaliação dos dados				
Fase 1: 75 exclusões após a leitura dos títulos, resumo e palavras-chave				
Fase 2: 6 obras excluídas por repetição				
Fase 3: Universo final de obras = 1				
 Total geral: 1 artigo submetido à análise				
Total de artigos por base: PePSIC:0/BNDT:0/Redalyc:1/Scopus:0				
Fonte: Elaboração própria, 2025.				

2.2 Resultados

2.2.1 Resultados e discussão Revisão 1

Dos sete artigos selecionados, dois foram coletados do portal SciELO, um do PePSIC e quatro do Redalyc. Quanto à metodologia, todas as produções são qualitativas. Minayo (2010) entende que a pesquisa qualitativa se refere ao estudo das relações, da história, das representações, das crenças, das opiniões, produtos das interpretações que os humanos fazem acerca do modo em que e de como vivem e constituem.

No que se refere à área de conhecimento, das sete pesquisas, três são da Comunicação, duas da Psicologia, uma do Marketing e uma da área de Artes Visuais. Todos os estudos se utilizaram da entrevista para coleta de dados; duas pesquisas se utilizaram também do registro de imagem fotográfica (Nunes, 2014a e Pereira, 2013), a última, por sua vez, utilizou

complementarmente a observação participante e o grupo focal; já Barboza e Silva (2013) se valeram da netnografia em complemento às entrevistas. Na tabela 3 estão listados os artigos que compõem a presente revisão com suas especificações em relação à área de conhecimento e método de coleta de dados:

Tabela 3- Panorama geral dos artigos

Artigo	Método de coleta de dados	Autores/ Ano/Área de conhecimento
PePSIC		
Cosplayers como fenômeno psicossocial: do reflexo da cultura de massa ao desejo de ser herói	Entrevista	Coelho Jr & Silva, 2007, Psicologia
SciELO		
Cultura pop japonesa e identidade social: os cosplayers de Vitória (ES)	Entrevista	Coelho Jr & Gonçalves, 2011, Psicologia
Circulação de artefatos entre cosplayers de Beagá e Vitória	Entrevista	Nunes, 2014b, Comunicação
Redalyc		
A Emergência da cena cosplay nas culturas juvenis	Entrevista e Registro de Imagens fotográficas	Nunes, 2014a, Comunicação
Cosplayers e animencontros: os caminhos metodológicos de uma pesquisa de campo	Entrevista, Observação participante Entrevista, Registro de imagens fotográficas e Grupo focal	Pereira, 2013, Artes Visuais
A cena cosplay: vinculações e produção de subjetividade	Entrevista	Nunes, 2013, Comunicação
Subcultura cosplay: a extensão do self em um grupo de consumo	Entrevista e Netnografia	Barboza & Silva, 2013, Marketing

Fonte: Elaboração própria, 2025.

Quanto à região do Brasil, a região Sudeste é predominante, aparecendo em seis dos sete estudos; a região nordeste aparece em três artigos, enquanto as regiões sul e centro-oeste aparecem em um artigo cada. Não foram encontrados artigos científicos na região norte do Brasil. A tabela 4, abaixo, mostra as regiões e os estados em que os estudos foram realizados:

Tabela 4- Artigos, autores, regiões e estados onde foram realizados

Artigo/Autor (ano)	Região/Estados
Cosplayers como fenômeno psicossocial: do reflexo da cultura de massa ao desejo de ser herói/ Coelho Jr e Silva (2007)	Sudeste e Nordeste/ São Paulo e Sergipe
Cultura pop japonesa e identidade social: os cosplayers de Vitória (ES)/ Coelho Jr e Gonçalves (2011)	Sudeste/Espírito Santo
Circulação de artefatos entre cosplayers de Beagá e Vitória/ Nunes (2014b)	Sudeste/Espírito Santo e Minas Gerais
A Emergência da cena cosplay nas culturas juvenis/ Nunes (2013)	Sudeste/ São Paulo
Cosplayers e animencontros: os caminhos metodológicos de uma pesquisa de campo/ Pereira (2013)	Nordeste/ Ceará
A cena cosplay: vinculações e produção de subjetividade/ Nunes (2013)	Sudeste/ São Paulo
Subcultura cosplay: a extensão do self em um grupo de consumo/ Barboza e Silva (2013)	Sudeste, Sul, Nordeste, Centro-Oeste/ Rio de Janeiro, São Paulo, Paraná, Santa Catarina, Ceará, Sergipe e Distrito Federal.

Fonte: Elaboração própria, 2025.

Os resultados encontrados mostram que a ciência brasileira aborda a prática do cosplay como algo que vai além da simples utilização de fantasias, o que corrobora com a literatura (Morris Chambers, 2023; Karen e Whittaker, 2023). Foram encontrados artigos científicos que

vão desde a área de Marketing até a área da Psicologia. As metodologias são diversas, sendo a mais utilizada a entrevista semiestruturada.

O levantamento bibliográfico revelou a escassez de estudos e produções científicas no Brasil relacionadas ao fenômeno cosplay, encontramos alguns livros e algumas dissertações e teses, porém não foi o foco dessa pesquisa. Interessante notar que alguns artigos mais antigos remetem a prática do cosplay exclusivamente com a cultura pop japonesa, o que contemporaneamente não constitui a realidade, uma vez que os eventos cosplay abrangem um público heterogêneo que vai desde a cultura pop estadunidense como a hollywoodiana e animações da Disney e Pixar até o público gamer de nacionalidades diversas.

Enfatizamos que devido aos anos de publicação 2007-2014, há a impossibilidade de abarcar os avanços na indústria da cultura pop e os avanços das representações do cosplay no ambiente virtual, por exemplo; ou ainda as pesquisas não alcançaram o boom pós-covid quando os *streamers* passaram a divulgar mais jogos ao vivo em seus canais, passando a popularizar jogos.

A ideia a priori era selecionar os artigos científicos entre os anos de 2007 até 2022, entretanto, as pesquisas encontradas exibiam data de publicação somente até o ano de 2014. Ainda, o fato de se concentrarem em grande parte na região sudeste não abrange a imensidão cultural e as especificidades dos jovens brasileiros de cada região. No que se refere a isso, Nunes (2014b) discutiu as diferenças entre as convenções realizadas em Belo Horizonte (MG) e Vitória (ES), encontrando dados valorosos das particularidades existentes mesmo entre convenções realizadas na mesma região do país, o que só mostra o quanto seria relevante levantar dados no intuito de estudar e comparar as práticas juvenis nas diferentes regiões do Brasil.

O pertencimento à coletividade foi relatado na literatura como uma busca presente no cosplay. Os artigos analisados levantam questões referentes à prática do cosplay enquanto ferramenta que auxilia no pertencimento a uma coletividade.

No artigo de Barboza e Silva (2013), os autores citam a “família que escolheram” para discorrer sobre a busca pelo pertencimento na cena cosplay. Os autores destacam ainda que o pertencimento à coletividade nesse meio está relacionado com o desejo de aceitação por parte de outros cosplayers. Barboza e Silva pontuam que dentre as formas de aceitação na cena cosplay encontra-se o reconhecimento da qualidade do cosplay desenvolvido, podendo ocorrer a frustração caso o cosplay seja julgado como de baixa qualidade. Abaixo, citamos um extrato desse estudo para ilustrar essas questões:

Podemos perceber que ser Cosplayer é parte de um dos constructos do self deste indivíduo, mas que isto só funciona quando ele está inserido na subcultura, fora dela não há o mesmo significado, ou seja, não é possível estender o self utilizando-se do Cosplay, sem fazer parte desta comunidade. Os encontros e eventos Cosplay são uma oportunidade para que estas pessoas possam se sentir parte de algo, membros de um grande grupo (Barboza & Silva, 2013, p. 191)

Os estudos de Coelho Junior e Gonçalves (2011) apontam que as roupas são primordiais no ideal de pertencimento ao grupo, uma vez que estas se constituem do referencial prático e objetivo de que o indivíduo seja um cosplayer. Nunes (2014b) também aponta para a questão estética da inclusão e do reconhecimento dos pares. Seja o traje completo, seja um adereço em referência ao personagem ou à obra, o pertencimento é mediado pela questão estética.

Na literatura analisada foi relatado que as convenções são entendidas como um outro mundo, uma outra dimensão ao abrangerem a liberdade de ser e de se expressar esteticamente (Nunes, 2013). Nestas, os cosplayers podem se relacionar entre si de forma livre de julgamentos, principalmente no que diz respeito às vestes e performances. A autora aborda o pertencimento à coletividade a partir do sentimento de lar, conforme verificado no relato do entrevistado: “aqui eu me sinto em casa mesmo, num outro mundo, é a minha dimensão” (p. 439).

Nunes (2014b) destaca que os eventos de cosplay possibilitam adentrar num lugar de acolhimento e inclusão daqueles que fogem aos padrões da sociedade, uma vez em que não é “permitido” o uso do cosplay na vida cotidiana. A autora traz o exemplo de uma cosplayer entrevistada em seu estudo, a qual entende a entrada nas convenções cosplayers como “se desligar, entrar noutro mundo” (Nunes, 2014b, p. 245).

A literatura aponta para as convenções de cultura pop como uma dimensão diversa da realidade, ou seja, um outro mundo onde os cosplayers se sentem seguros para explorar e experimentar novas possibilidades identitárias, performando livremente. Dessa forma, foi observado o acolhimento da intimidade, o qual não é experienciado no cotidiano. Muitos dos cosplayers não têm o apoio da família para a prática do cosplay, mas encontram nesse meio uma “família que puderam escolher”.

O sentimento de pertencimento a um grupo parece balizar a experiência. Barboza e Silva (2013) entendem que o sentimento de comunidade carrega em seu bojo a potencialidade de conferir novos regramentos e dinâmica social nos espaços destinados à prática do cosplay. Dessa forma, as experiências coletivas adquirem sentido na e para a coletividade.

Nunes (2014b) entende que muitos deles relatam a solidariedade na cena cosplay. Guiados por esta, muitos cosplayers postam vídeos de tutoriais nas suas redes sociais auxiliando outros a confeccionarem suas próprias fantasias e/ou adereços no intuito de fortalecer a cena. Ora, se há um sentimento de comunidade, os cosplayers acabam se configurando como rede de apoio para o crescimento individual e da cena.

Sob este prisma, há o pertencimento a uma forma distinta de viver, isto é, ali é vivenciada a objetivação de cosmovisão concebida coletivamente, que cada vez mais acolhe os participantes diferenciando-os do restante do mundo. Quanto a isso, Barboza e Silva (2013) apontam que os participantes de uma subcultura ao compartilharem vivências e crenças em comum podem sentir uma diferenciação do restante, reforçando a proximidade entre eles.

Nunes (2013) em outra pesquisa relata que nas convenções de cosplay estão reunidas as pessoas que no âmbito externo às convenções são marginalizadas por se vestirem diferente do *status quo*, portanto, ao encontrarem pessoas com as mesmas experiências sentem-se acolhidas e pertencentes. Estes dados estão de acordo com a literatura internacional, os quais apontam para os eventos cosplay como espaços de socialização (Morris Chambers, 2023, Karen e Whittaker, 2023, Baudin e Chavez, 2025).

Além disso, a literatura levantada apresenta o cosplay em sua relação com a construção de subjetividades e constituindo o processo identitário individual ou em grupo, conforme podemos observar no trecho abaixo:

Nós impomos nossa identidade sobre as posses e as posses impõem suas identidades sobre nós. Isto fica claro quando observamos que os Cosplayers buscam características físicas e de personalidade similares aos personagens escolhidos, e também quando eles relatam que hoje eles carregam um pouco de cada personagem que eles apresentaram. (Barboza & Silva, 2013, p. 197)

Conforme Barboza e Silva (2013), a escolha dos personagens não ocorre de forma aleatória, mas obedece a uma lógica de identificação profunda, na qual o indivíduo projeta aspectos de sua identidade nas figuras ficcionais e, ao mesmo tempo, internaliza traços dessas desses personagens à sua personalidade consciente.

Além disso, podemos compreender o fenômeno cosplay, de acordo com os estudos de Coelho Junior e Gonçalves (2011, p 72) enquanto uma prática de constituição de identidade social a partir da cultura de massa, conforme trecho abaixo:

cosplays possibilitam uma identificação social com um determinado grupo; isto ocorre a partir de uma produção das culturas de massas evitando assim uma perda de referencial social, mesmo que isto tenha que ocorrer a partir de um subterfúgio visto como sendo infantilizado.

Sob este prisma, podemos compreender esse trânsito entre o eu e o outro — entre o que se é e o que se deseja ser — demonstra como a experiência do cosplay transcende o simples ato de “fantasiar-se”, tornando-se uma ferramenta simbólica de elaboração subjetiva. O cosplayer, nesse processo, não apenas representa um personagem, mas reinscreve-se em novas narrativas, carregando elementos que tomam novas proporções em relação à sua autoimagem, bem como perante a coletividade.

Além disso, Coelho Junior e Gonçalves (2011) tratam o cosplay como um fenômeno de inserção identitária coletiva, ancorado nas dinâmicas da cultura de massa. Os autores apontam para a função social dessa prática como estratégia de pertencimento. Na cena cosplay, os cosplayers podem encontrar um espaço onde é possível construir vínculos sociais e simbólicos, mesmo que a partir de elementos oriundos do universo da ficção e, por vezes, considerados “infantis”.

Enfatizamos que o tratamento de vivências tão singulares e simbólicas para o cosplayers serem entendidas como subterfúgios infantilizados só reforça o estigma e o preconceito com essa população que já é marginalizada. A leitura tanto contemporânea quanto a que estamos construindo na presente pesquisa não visa compreender essas vivências a partir desse viés.

Uma vez que a literatura abordou os espaços das convenções como espaços de recepção e acolhimento à essa população, bem como reforçando o caráter de socialização e constituição identitária, cabe também trazer os dados em relação às contradições do próprio campo: as convenções tanto como espaço de inclusão quanto de exclusão. Se por um lado, estes espaços possibilitam que o cosplayer possa performar livremente sem julgamentos, por outro, também se mostram como espaços em que pessoas as exclusões se dão pela impossibilidade de arcar financeiramente com a produção do cosplay, bem como pela ausência de representatividade na cultura pop de pessoas não-brancas.

Nunes (2014b) apresenta as exclusões presentes nesses espaços, seja pela questão financeira, seja pela questão racial. A autora destaca que existem pessoas que vão em convenções sem fantasias seja pela preguiça, seja pela questão financeira, como aponta a fala do entrevistado “aqui todo mundo tem vontade de fazer cosplay, não faz porque não tem dinheiro ou por timidez”. (p. 242)

Quanto à questão da racialidade, Nunes (2014b) observou que uma vez que a identificação física é algo buscada na escolha dos cosplayers, os negros têm poucas opções representadas na cultura pop, por vezes, optando por utilizar apenas camisetas pretas e/ou adereços que remetem à cultura pop.

Faz-se importante empreender esforços para a realização de pesquisas com essa população, pois demarca um posicionamento político. Nunes (2014b) aponta para a fala de José Luiz que fez questão de ir de Jedi Negro: “as pessoas afrodescendentes não têm uma referência e quando têm se alegram em ver” (p. 242)

Sob esta perspectiva, destacamos a existência do PerifaCon, tendo sua primeira convenção realizada em 2019 através de financiamento coletivo. No site do evento podemos ver a seguinte descrição: “O evento PerifaCon tem como objetivo democratizar o acesso à cultura, levando para a periferia o universo nerd, geek e pop, sendo sempre 100% gratuito em espaço público e itinerante entre diversas favelas do Brasil” (PERIFACON, 2023).

Por fim, compreendemos que apesar de haver uma escassez nas produções de artigos científicos brasileiros em relação ao cosplay, as produções analisadas tratam este fenômeno como mais do que a vestimenta de um traje ou um “fantasiar-se”, mas uma forma de se colocar no mundo, de constituir e construir subjetividades. Além disso, uma subcultura que valoriza a socialização entre seus pares, bem como os espaços físicos em que essa socialização acontece. Os estudos abarcaram ainda as contradições que ocorrem nestes espaços, majoritariamente, espaços de construção e reforço de laços afetivos entre pessoas marginalizadas da sociedade, mas que também possibilitam a emergência de conteúdos agressivos na cena cosplay. Verificou-se a necessidade de novos estudos contextualizados para que possamos compreender melhor as formas de se relacionar desses sujeitos no âmbito brasileiro.

2.2.2 Resultados e discussão Revisão 2

Após o processo metodológico e o refinamento a partir dos critérios de inclusão e exclusão explanados anteriormente, o único artigo selecionado foi do sistema Redalyc. Quanto à natureza da pesquisa, se configura como uma produção qualitativa. Minayo (2010) entende que a pesquisa qualitativa se refere ao estudo das relações, da história, das representações, das crenças, das opiniões, produtos das interpretações que os humanos fazem acerca do modo em que e de como vivem e constituem. Abaixo apresentamos uma tabela com informações acerca da obra selecionada:

Tabela 5- Artigo encontrado

<i>Artigo</i>	<i>Autor, Ano de publicação</i>	<i>Área de conhecimento</i>
Sexualidad 2D: Política, Imaginación Y Libido Dentro De Uma Subcultura Posmoderna	Bastida, 2011	Comunicação

Fonte: Elaboração própria, 2025

O artigo encontrado é do Equador, portanto, escrito em idioma espanhol. A grande área de concentração é o campo da Comunicação. Quanto à metodologia, a obra se utiliza da leitura sociológica para compreensão do fenômeno da sexualidade em subculturas. Importante enfatizar que o artigo não versou somente acerca do fenômeno do cosplay, mas esse foi apenas citado como uma parte da cultura popular.

O campo de pesquisa científico em relação ao cosplay e Psicologia Analítica apresenta uma escassez de produções, sendo a maior parte das produções voltada para a publicação em capítulos de livros ou livros sobre temas afins, como a Psicologia Analítica e Cultura Pop ou ainda produções publicadas em repositórios institucionais nacionais. Apesar da importância destas publicações, o foco deste levantamento inicial foi tentar entender de que forma as produções científicas, mais especificamente, os artigos científicos se debruçam sobre o nosso objeto de estudo: Psicologia Analítica e cosplay.

O artigo de Bastida (2011) aborda as convenções de animes (ligado especificamente ao público *otaku*, isto é, o público de produções gráficas japonesas) como eventos que hiperssexualizam a imagem das mulheres, entendendo estas enquanto mulheres-objeto. O autor se utiliza de uma leitura de Bourdieu (2002) para entender que estes espaços se constituem de lugares que reforçam a dominação simbólica sobre os corpos femininos (Bastida, 2011). A aproximação com o campo da Psicologia Analítica acontece pela suposição do autor – baseado na fala de Jung “En la proyección, el ánima siempre tiene forma femenina con unas propiedades determinadas” (Jung, 1976/2016, p. 69) –, que essa dinâmica de olhar masculino e dominação se dá através da projeção da Anima dos otakus no feminino.

Apesar de Bastida (2011) não realizar uma discussão aprofundada acerca dessa proposição, mas trazê-la tão somente enquanto uma suposição, ressaltamos que até então se configurou como um caminho trilhado e publicado no âmbito científico e acadêmico. A ausência de análise abre portas para que futuros pesquisadores compreendam este fenômeno

nestes espaços, que, conforme observamos na presente pesquisa, sim, pode se configurar como espaços de perpetuação e reprodução de uma dinâmica patriarcal/machista.

Para que possamos discutir, num primeiro momento, acerca da projeção da Anima dos otakus na mulher-objeto, é preciso compreender de que forma isso acontece, bem como conceber o público otaku como homogêneo, o que não é o caso. A partir disso, poderia pensar se essa é uma projeção ou não e ainda levantar dados para compreender se de fato podemos falar em projeção da Anima, enquanto um princípio do Eros. Entendemos que essa hipótese tem fundamento no campo da dominação, principalmente, pelo arcabouço teórico utilizado por Batisda (2011), entretanto, a correta compreensão deste fenômeno seria uma pesquisa à parte.

Acreditamos que este esboço de revisão de literatura se faz importante para demonstrar que ainda há a escassez das produções no campo da Psicologia Analítica quando voltado para a cena cosplay. A PA poderia contribuir com este campo a partir da compreensão deste fenômeno como uma expressão simbólica tanto da subjetividade do cosplayer quanto do coletivo em questão.

3 MARCO TEÓRICO GERAL

Para a compreensão simbólica das vivências dos cosplayers, levando-se em consideração que esta é resultante do consumo de contos de fadas modernos, constituindo estrita relação com a indústria cultural, além de ser experiência não somente individual, mas principalmente coletiva, elencamos aporte teórico para utilizarmos enquanto perspectivas do fenômeno.

Enfatizamos que a utilização de outros aportes teóricos em uma tese que visa olhar o objeto a partir da lente da Psicologia Analítica (PA) se faz de fundamental importância tanto por conta da cena cosplay ser dotada de alta complexidade e ser multifacetada, mas também entra em reverberação com o *olhar simbólico* adotado. Dessa forma, a Mediosfera e os pensamento de Maffesoli sobre socialidade se constituirão como *contexto* para o símbolo, isto é, o entendimento do *background*, isto é, as formas pelas quais o sujeito: a) consome os contos de fadas modernos (Mediosfera); b) utiliza o cosplay para se religar com o social, portanto, consigo mesmo (Socialidade).

Abaixo, discutiremos o símbolo enquanto algo pessoal, advindo do atrito entre inconsciente e consciência. Este só pode se constituir na experiência cosplayer a partir e possibilitada por esse contexto midiático e seu consequente movimento de regressão da energia psíquica, seguido da socialidade e seu consequente movimento de progressão desta energia. Dessa forma, é fundamental que esboçemos as formas pelas quais esta trajetória toma forma nas vivências desses indivíduos. Assim, essas teorias serão mais bem discutidas nos próximos parágrafos.

Para melhor compreendermos a relação estabelecida entre cosplayer x cosplay, se faz preponderante o entendimento da individuação e da dinâmica da psique a partir de uma visão clássica da Psicologia Analítica; bem como a relação entre a Mediosfera e as ideias de Maffesoli sobre socialidade.

3.1 Introdução à Psicologia Analítica

A Psicologia Analítica emerge a partir dos estudos de Carl Gustav Jung acerca da psique humana no início do século XX. Formado em medicina, Jung começa seus estudos psiquiátricos com pacientes acometidos pela esquizofrenia no Hospital Psiquiátrico Burghölzli, em Zurique, sob a supervisão de Eugene Bleuler. Neste lugar, o pai da Psicologia Analítica utilizou o teste de associação de palavras, cujos resultados demonstraram a existência dos complexos

ideoafetivos. Antes disso, porém, Jung já havia pesquisado em sua tese de doutoramento o caso de uma médium (que, posteriormente, foi descoberto ser sua prima) em que espíritos de pessoas já falecidas falavam através dela, sua jornada prévia para o entendimento das nuances envolvidas na compreensão do funcionamento desses fenômenos ocultos possibilitou que desenvolvesse posteriormente suas ideias acerca dos complexos e arquétipos. (Stein, 2002).

O que nos leva para sua jornada de entendimentos e desentendimentos com Freud – o que acaba por se constituir como algo basilar no desenvolvimento pessoal e profissional de Jung. O psiquiatra se admirou com as ideias de Freud contidas no livro *A interpretação dos sonhos* de 1899 e passou a trocar cartas com o psicanalista a fim de trocar e compartilhar ideias tanto acerca das ideias contidas no livro quanto também acerca do que ele próprio estava lidando em sua vida pessoal e científica. A relação que se iniciou a partir de afinidades teóricas, teve seu desfecho dramático culminando de forma imediata em um rompimento expresso e em um posterior confronto de Jung com seus próprios aspectos inconscientes. O fato de Jung ter documentado esse confronto em diários, resultando no *Livro Vermelho* e *Cadernos Negros*, foi de fundamental importância para o entendimento experiencial daquilo que o autor via e estudava de forma empírica em seus pacientes.

Retornando à parceria com Freud, esta teve sua origem nas investigações do inconsciente, resultando em inúmeras cartas trocadas, nas quais as ideias eram expostas e, por vezes, acatadas. Enquanto Freud concebia a energia psíquica primariamente como uma energia sexual reprimida, Jung a expandiu para uma energia psíquica mais ampla, responsável por diversas manifestações da vida mental e da experiência humana. A ruptura entre os dois investigadores do inconsciente, consolidada por volta de 1913, marca o nascimento da Psicologia Analítica através do livro *Símbolos da Transformação*, no qual Jung deixa claro seu posicionamento teórico.

A teoria junguiana se diferencia por sua ênfase na dimensão simbólica e arquetípica da psique. Jung propôs que, além do inconsciente pessoal – composto por conteúdos reprimidos e experiências individuais –, existe um inconsciente coletivo, formado por estruturas psíquicas herdadas que transcendem a experiência pessoal. Os arquétipos, que são padrões universais de pensamento e comportamento, manifestam-se nos mitos, nos contos de fadas e nos sonhos, refletindo uma base comum da experiência humana. Jung enfatiza o papel dos símbolos e narrativas míticas no processo de individuação, isto é, no desenvolvimento da personalidade em direção à totalidade.

Além disso, é importante salientar que as diferenças em relação à compreensão do inconsciente não são somente em relação à sua forma e manifestação, mas também em relação

à própria concepção de modelo de psique em sua ontologia e epistemologia. Para Freud, a psique era pensada a partir de um modelo que abrangia tópicas relacionadas a uma estrutura topográfica e um modelo psicodinâmico. A Primeira Tópica abarca o Consciente, Pré-consciente e Inconsciente (Lima, 2009), enquanto a Segunda Tópica se refere ao Id, Eu e Supereu (Delouya, 2020). Já a episteme de Jung se voltava para modelos dissociacionistas, como os modelos de Friedrich Myers, Flournoy e William James. Esses autores se baseavam em um funcionamento diferente do modelo proposto por Freud, se pautando na dissociabilidade fundamental e natural da psique. (Saban, 2024).

Jung trazia essas ideias já em sua tese de doutoramento com o título “*Über die Psychologie und Pathologie sogenannter okkultur Phänomene*” (Psicologia e Patologia dos Fenômenos Chamados Ocultos), defendida em 1902, não porque fossem ideias originais suas, mas justamente porque eram largamente discutidas na época. Em sua tese, Jung entende que o fato da médium viver duas vidas paralelas não tinha nada de psicopatológico, todavia havia um aspecto teleológico, uma vez que “é concebível que os fenômenos da dupla consciência sejam simplesmente novas formações de caráter, ou tentativas da personalidade futura de romper” (1974/2013, p.96). Aqui já existia a ideia de que autonomia dos complexos, bem como de uma finalidade em sua existência.

Para a Psicologia Analítica, em uma visão clássica de C.G. Jung, o funcionamento básico da psique se fundamenta na existência da consciência e do inconsciente. Abaixo, primeiramente, abordaremos a estrutura clássica da psique, em seguida, a sua dinâmica.

Whitmont (2010, p. 206) propõe que pensemos a definição operacional de ego como o objeto e sujeito da identidade pessoal, bem como a continuidade da identidade, o centro da consciência e o causador, de forma aparente, das ações, atitudes e escolhas pessoais. Já Jung (1976/2016) entende o ego como mais um complexo entre vários, “visto que o ego é apenas o centro do meu campo de consciência, ele não é idêntico à totalidade da minha psique, é apenas um complexo entre outros complexos” (p. 563). Por constituir-se do complexo de identidade, possui caráter central na continuidade desta ao longo da vida.

No que diz respeito à Persona, Jung a entendia como máscara de mediação entre o indivíduo e o externo. Não consiste, porém, em algo estritamente do campo do pessoal, mas um segmento da psique coletiva, para Jung,

Como seu nome revela, ela é uma simples máscara da psique coletiva, máscara que *aparenta uma individualidade*, procurando convencer aos outros e a si mesma que é

uma individualidade, quando, na realidade, não passa de um papel, no qual fala a psique coletiva” (1971/2014, p.46).

Jung (1971/2014) continua apontando que, por mais que exista a questão mais coletiva do que individual, seria incorreto encerrarmos o assunto dessa forma, pois há algo subjetivo na escolha e definição da persona, uma vez que o Self também se manifesta por esta, mesmo que de forma indireta. Dessa maneira, a persona não pode ser compreendida apenas como máscara social imposta externamente, mas também como expressão parcial do Self na interface entre o indivíduo e o coletivo.

No que se refere ao desenvolvimento da persona, podemos traçar duas possíveis armadilhas: 1. A superidentificação com esta; e 2. Não prestar atenção o suficiente ao mundo dos objetos externos (Stein, 2006). Quanto ao primeiro, seria pernicioso para o indivíduo transferir esta pele psíquica de um contexto para o outro sem atentar-se para as devidas particularidades e divergências. A segunda armadilha se relaciona com a primeira na medida em que o indivíduo se envolve de forma exagerada para o mundo interior, se submetendo às questões concernentes a esse, como desejos, impulsos e ideias sem se relacionar com o externo.

No processo de formação da persona, há, de forma paralela, a formação da sombra, a qual compreende parcelas negadas, reprimidas e não vivenciadas do sujeito ou da própria coletividade. Não devemos, porém, entender a sombra enquanto uma coisa em si, mas enquanto portadora de qualidades ou traços psicológicos que tiveram que ser escondidos ou encobertos no processo de aculturação e educação (Stein, 2006). Acerca disso, o autor pontua que “de um modo geral, a sombra possui uma qualidade imoral ou, pelo menos, pouco recomendável, contendo características da natureza de uma pessoa que são contrárias aos costumes e convenções morais da sociedade” (p. 98).

Numa visão clássica, Anima e Animus podem ser entendidos como uma sizígia arquetípica relacionada às energias do que se entendia até então dos papéis do masculino e do feminino na sociedade. A primeira se refere aos aspectos concernentes ao feminino na psique do homem e Animus aos aspectos do masculino na mulher. Stein (2006) entende que “Anima/us é uma disposição (ou atitude) que governa nossas relações com o mundo interior do inconsciente – imaginação, impressões subjetivas, ideias, humores e emoções” (p. 119). A partir desse prisma, a atitude Anima/Animus pode ser entendida como uma ponte da consciência individual para as imagens do inconsciente coletivo.

Já o Self pode ser entendido como o arquétipo central da psique. Uma vez que o Ego está relacionado ao consciente, o Self se relaciona com a totalidade, com a nossa psique

inconsciente (Whitmont, 2010). Jung entende este como o centro regulador da psique, sendo, porém, apenas um “conceito psicológico” (Jung, 1971/2014, p. 123), uma vez que transcende nosso poder de compreensão. Além disso, Jung pontua que “Os primórdios de toda nossa vida psíquica parecem estar inextricavelmente enraizados nesse ponto, e todos os nossos propósitos mais elevados e supremos parecem estar lutando por ele” (p. 123).

Em relação à estrutura da Psique, esta pode ser entendida como constituída pelo campo da consciência e pelo inconsciente. Na primeira, temos o Ego enquanto o centro desta, mas também, como um complexo de identidade, também responsável pela continuidade à personalidade. Nela, o tipo de pensamento, como dito anteriormente, é o dirigido, regido pela racionalidade, pelo constructo lógico.

Já o inconsciente abrange os campos do pessoal e do coletivo, sendo povoados por complexos e arquétipos, respectivamente; seu tipo de pensamento é passivo, trazendo a linguagem da fantasia, do metafórico, do simbólico.

Os complexos podem ser entendidos como a via principal para o contato com o inconsciente (Jung, 1971/2014). É a partir deles que o analista pode entender a carga de afetividade oculta nas narrativas e vivências de seus pacientes, por exemplo. O núcleo do complexo é composto por um arquétipo e nele são conglomeradas memórias, fatos e experiências pessoais do indivíduo (Jacobi). Quando estes são constelados (ativados), podem alterar a percepção do sujeito acerca da realidade material, bem como substituí-la por uma estrutura de significação afetivamente carregada (Stein, 2006).

Os complexos são originados a partir de determinada situação psíquica e dotados de forte carga emocional, gozando de certa *autonomia* na psique subjetiva (Jung, 1971/2014, p. 20). Dessa forma, apresentam-se naturalmente dissociados da personalidade consciente até serem constelados e se apresentarem à luz da consciência.

Para abordarmos de forma mais aprofundada o que seriam arquétipos, primeiro devemos abandonar a hipótese da conceituação. Isso, porque Jung admite a não existência deles no plano físico: “Os críticos contentaram-se em afirmar que tais arquétipos não existem. Certamente eles não existem, assim como um sistema botânico não existe na natureza! Mas alguém negará a existência de famílias de plantas naturais por causa disso?” (Jung, 1976/2016, p. 646). Dito isto, como podemos falar de algo que não existe? Jacobi entende que é impossível conceituar exatamente o que sejam arquétipos, uma vez que escapa à compreensão da nossa capacidade racional. Devemos, portanto, adotar a posição de abordagem do arquétipo como uma metáfora, de algo que se aproxima por uma representação, um “como se”. Serbena (2010) aponta que não são acessíveis diretamente, mas por suas manifestações biológicas e psíquicas, sendo esta

última por meio de representações, imagens e produções comuns à humanidade em geral. Sob esta perspectiva, os arquétipos são conhecidos somente pelo seu resultado, isto é, pelo que experimentamos de suas manifestações em nossas vidas.

No campo pessoal, as imagens arquetípicas — e não os arquétipos em si — se atualizam continuamente. Essa atualização reflete a natureza dinâmica dessas imagens, que surgem em sintonia com o momento histórico e cultural, ao mesmo tempo em que mantêm conexão com a individualidade. É importante destacar que, para a Psicologia Analítica, há uma distinção fundamental entre o arquétipo e a imagem arquetípica: o arquétipo seria uma estrutura invisível, latente e pertencente ao inconsciente coletivo; já a imagem arquetípica seria a sua manifestação concreta, perceptível no campo psíquico individual e consciente (Jacobi, 2016).

A psique tem uma dinâmica voltada para a inteireza, que implica na integração de conteúdos inconscientes à consciência. A este processo, Jung nomeou de individuação, se constituindo enquanto um processo que envolve a assimilação progressiva de conteúdos inconscientes à esfera consciente. Inicialmente, a individuação manifesta-se como um processo natural e espontâneo, podendo ocorrer sem a percepção consciente do indivíduo e, em alguns casos, até mesmo contra sua vontade consciente (Jung, 1971/2015). De forma complementar, Stein (2020) pontua que o processo de individuação, relaciona-se com a tendência inata dos seres vivos. A partir desse processo, este ser tem a possibilidade de “tornar-se verdadeiramente ele mesmo no mundo empírico do tempo e do espaço e, no caso dos seres humanos, a tomar consciência de quem e do que são” (p. 12).

Jung destaca ainda que a individuação não significa isolamento do social ou egoísmo. Pelo contrário, se configura como um processo que se relaciona com a realização “maior e mais completa das qualidades coletivas do ser humano” (1971/2015, p. 60). Isso implica que o processo de individuação ocorre dentro do contexto social e contribui para ele, não se opondo às normas coletivas.

Dito isso, o processo de individuação pressupõe uma diferenciação em relação ao coletivo. Sant’Anna (2019) pontua que os estereótipos culturais com os quais o indivíduo mantém relação de identidade atrapalham a individuação, sendo o tensionamento entre indivíduo x coletivo necessário para que o subprocesso de diferenciação ocorra. É preciso que o indivíduo se identifique com o coletivo, se distancie deste para, posteriormente, retornar como pertencente deste a partir de uma lógica diferente.

Este processo de tomada de consciência tem origem e é orquestrado pelo movimento teleológico do Self – centro regulador da psique –, o qual visa à integração das partes à personalidade. Numa visão clássica, temos arquétipos e complexos que estruturam e dão base

à personalidade, como o ego, a sombra, persona, anima, animus, bem como o supracitado Self. Explanaremos esses aspectos a partir de sua estrutura, entretanto, enfatizamos que não é o foco do presente trabalho discuti-los a fundo, discussões as quais podem ser encontradas largamente na literatura.

Em relação à dinâmica da psique, se faz importante fazer uma distinção entre os termos signo e símbolo. O primeiro está relacionado com a designação de algo conhecido no mundo físico, algo que se esgota nele mesmo, como uma placa de trânsito escrito “Pare”. Não há interpretações para além da mensagem per se (não num primeiro momento, pelo menos), enquanto o símbolo se refere a algo mais profundo. Jung entende que,

Uma concepção que explica a expressão simbólica como a melhor formulação possível de algo relativamente desconhecido, não podendo, por isso mesmo, ser representada mais clara ou caracteristicamente, é simbólica. Uma concepção que explica a expressão simbólica como paráfrase ou transformação proposital de algo conhecido é alegórica. Uma expressão usada para designar coisa conhecida continua sendo apenas um signo e nunca será símbolo. É totalmente impossível, pois, criar um símbolo vivo, isto é, cheio de significado, a partir de relações conhecidas (Jung, 1971/2015, p. 542).

Continuando, Jung (1971/2015) entende que para algo se constituir enquanto símbolo vai depender da atitude de quem observa. Serbena (2010, p. 77) sugere que o símbolo “participa e existe sob a forma vivencial e experiencial, sendo impossível de ter seu significado esgotado ou determinado, possibilitando estabelecer múltiplas relações e analogias”. Sob esta perspectiva, a supracitada placa de Pare, apesar de ser um signo de trânsito, de certa forma pode passar a constituir um símbolo para determinada pessoa que passou por um acidente de trânsito, por exemplo.

Em última instância, o que está em pauta na constituição do símbolo é a oposição consciência x inconsciente. Jung trouxe a questão da mediação entre opostos para a Psicologia Analítica com base em sua própria vivência na infância, onde percebeu a existência de dois Jungs, um que se manifestava a partir da personalidade número 1 e outro pela personalidade número 2 (Jung, 1961/2016). A primeira personalidade se refere ao mundo do racional, da lógica formal, do material, já a segunda personalidade estava voltada para o mundo interno, o mundo das fantasias.

Aqui, faz-se importante entender que o conceito de energia psíquica para Jung está imbricado com o de oponibilidade. Para ele, todos os fenômenos são energéticos e apresentam

dois estados diferentes como por exemplo, quente e frio, começo e fim, antes e depois, alto e baixo. Dessa forma, o escoamento energético é possibilitado pela existência de pares de opostos, isto é, da dualidade inerente a todos os fenômenos (Jung, 1970/2014). O autor entende que a realidade é constituída de polaridades, uma vez que o Self se constitui enquanto um *complexio oppositorum* (complementaridade dos opostos) (Jung, 1976/2015). A oposição entre os opostos possui caráter central no modelo de psique pensado por Jung, pois é ela quem possibilita e movimenta a vida. Para ele:

como o que está em cima sempre tende para baixo, e o quente para o frio, assim todo consciente procura, talvez sem perceber, o seu oposto inconsciente, sem o qual está condenado à estagnação, à obstrução ou à petrificação. É no oposto que se acende a chama da vida.” (Jung, 1970/2013, p. 65)

Se no oposto se acende a vida, se faz mister pensar que essa tensão entre opostos busca exatamente o equilíbrio entre as partes, de modo que uma não se sobressaia à outra. Isso porque o modelo de psique pensado por Jung funciona de modo que se autorregula. O autor entende que, “energeticamente, a oposição significa um potencial, e onde há um potencial, há a possibilidade de um fluxo e de um acontecimento, pois a tensão dos opostos busca o equilíbrio”. (Jung, 1976/2016, p. 330).

Ao buscar lidar com o problema da unilateralidade, Jung entende que essa tensão entre opostos resulta em uma possibilidade de criação de uma ponte para que esses elementos possam ser transcendidos em busca da totalidade (Samuels, 1989). À essa ponte simbólica, Jung nomeou Função Transcendente,

Não entendo por “função” uma função básica, mas uma função complexa, composta de outras funções; e, por “transcendente”, não uma qualidade metafísica, mas o fato de que por esta função se cria a passagem de uma atitude para outra. A matéria-prima elaborada pela tese e antítese e que une os opostos em seu processo de formação é o símbolo vivo (Jung, 1971/2000, p. 493).

Isto posto, se faz fundamental entender que a dinâmica da psique se dá pelos movimentos da energia psíquica (ou libido), sendo esta que permeia e concede fluxo às imagens e símbolos; mais do que isso, Jung (1970/2014, p. 61) entende o símbolo como a “máquina psicológica que transforma energia” ao se referir ao processo dinâmico do fluxo energético. Por

definição, o conceito de energia psíquica traz uma questão fundamental, que é a sua dificuldade em distingui-la de um conceito puramente biológico ou físico. Jung (idem, p. 29) entende da seguinte forma,

Se nos colocarmos no nível do senso comum científico, e nos abstermos de amplas considerações filosóficas, é melhor compreender o processo psíquico simplesmente como um processo de vida. Desta forma estendemos o conceito restrito de uma energia psíquica para o conceito mais amplo de uma energia de vida, a qual engloba a chamada energia psíquica como componente específico.

Jung (idem) propõe que a energia psíquica possui dois movimentos complementares: o progressivo e o regressivo. O primeiro movimento da libido se refere ao movimento de adaptação às exigências do mundo externo. A progressão da libido deve ser entendida como uma “necessidade vital da adaptação” (p. 54). A adaptação bem-sucedida pressupõe os pares de opostos de impulso e contraimpulso, o Sim e o Não. Se, por acaso, as oposições não encontram uma via de equilíbrio, ocorre a unilateralidade. Esse conflito de opostos continuaria de forma indefinida se não acontecesse a regressão. O movimento de regressão se refere ao processo retrógrado da libido. Acontece quando os valores dos opostos contidos na atitude consciente vão diminuindo, a partir disso, os valores dos conteúdos que até então estavam inconscientes começam a ganhar valor energético – os quais devido à adaptação não são considerados e não estão a nível consciente. Esse processo, segundo Jung, “fundamenta-se na necessidade vital de atender às exigências da individuação.” (p. 54).

Não podemos, entretanto, confundir os aspectos de movimento da energia psíquica com as atitudes psicológicas propostos por Jung (1971/2015) – introversão e extroversão –, apesar de estarem relacionados. Acerca disso, Jung (idem) aponta que

A progressão e a regressão da libido podem ser colocadas em relação com a extroversão e a introversão da libido. A progressão enquanto adaptação às condições externas poderia ser considerada com a extroversão, e a regressão enquanto adaptações às condições internas, como introversão. Este paralelo, todavia, poderá dar origem a uma grande confusão conceitual. A progressão e a regressão são, quando muito, vagas analogias da extroversão e introversão. Na realidade, estes dois últimos conceitos representam dinamismos de espécie diferente daquela da progressão e da regressão. Estas últimas são formas dinâmicas ou regulares de transformação da energia, ao passo

que a extroversão e a introversão, como o próprio nome indica, são dinamismos ou formas de progressão e de regressão. A progressão é um movimento vital que avança para frente, assim como o tempo. Este movimento pode ocorrer sob duas formas diferentes, a saber: uma extrovertida, quando os objetos, isto é, as condições do mundo ambiente influenciam predominantemente a natureza e a modalidade da progressão, e outra introvertida, quando é a progressão que se deve adaptar às condições do ego (ou, mais exatamente, do “fator subjetivo”). A regressão pode produzir-se também de duas maneiras: ou como retirada do mundo exterior (introversão) ou como fuga para uma experiência exterior de natureza extravagante (extroversão) (p. 56).

Uma vez que podemos entender a psique enquanto um sistema autorregulador, o movimento e a direção da energia psíquica se relacionam mais aos momentos de vida ao quais o indivíduo se encontra vivenciando do que à sua personalidade em si.

Stein (2006) entende que “enquanto a progressão promove a adaptação ao mundo, a regressão leva, paradoxalmente, a novas possibilidades de desenvolvimento. A regressão ativa o mundo interior” (p. 77). O fluxo energético, portanto, se dá de maneira contínua na vida do sujeito, auxiliando na forma de se colocar e entender o mundo externo e interno.

Esses movimentos da energia psíquica, de forma dialética, visam a totalidade do indivíduo, ou seja, a individuação. Serbena (2006, pp. 45-46) entende que “(...) a relação entre a libido e os seus processos regressivos, isto é, o movimento da libido em direção aos objetos internos da psique, e progressivo, direcionamento da libido a objetos externos da psique, estão submetidos a esta busca da totalidade”.

3.2 A relação entre a teoria da Mediosfera de Contrera e o conceito de socialidade em Maffesoli

Seria correto afirmar que existem diferenças em distintos níveis entre os contos de fadas clássicos e as megaproduções da cultura pop, entretanto, a forma narrativa, o gênero literário e a estrutura permanecem semelhantes – em grande parte. É inegável, por exemplo, a semelhança nas etapas propostas por Cashdan (2000), Propp (1928/2001) e o monomito de Campbell (2007). Cada um deles abordou etapas parecidas de desenvolvimento dos contos de fadas. Independentemente do orçamento e do tamanho da produção, seja um blockbuster, seja uma fábula no final da revista, o arquétipo e o mito se fazem potencialmente presentes. Serbena

(1999) entende que “a cultura de massa em sua universalidade é possível porque apela justamente para o que há de universal no imaginário humano – os temas e personagens do folclore e dos mitos” (p. 2).

Ainda assim, se faz importante entender que a cultura pop – enquanto produto da indústria cultural (Coelho Junior & Silva, 2007; Souza, 2017; Vanderlei, 2021) –, se constitui, em grande parte, de narrativas transmídias, retratando os mesmos personagens em diversas plataformas de multimídia diferente, possibilitando a ampliação do universo em questão. (Jenkins, 2009). Além disso, o produto pode ser consumido a partir de variadas formas (videogames, chicletes, canecas, canetas, série, spin-offs, fanfics, cosplay) e plataformas (redes sociais, plataformas de streaming, comerciais) em qualquer horário e local, a depender da conexão com a internet e da disponibilidade. Dessa forma, há um exaustivo bombardeio de informações, de likes, visualizações e tuítes sobre a produção em questão.

É possível dizer que os arquétipos e mitos presentes na mídia contemporânea aparecem mediados não somente pelos filtros sociais, mas pelas regras de consumo, pois o arquétipo se atualiza na e com a sociedade. Dessa forma, estes – massivamente martelados em nossas vivências –, têm sua potencialidade reduzida (Bazanini, 2018). Uma autora que trabalha essa relação arquetípica mediada pela mídia é Contrera (2000, 2017), abordaremos mais sobre essa perspectiva nos parágrafos seguintes.

A autora aponta para a existência da chamada Mediosfera, uma esfera própria do universo dos conteúdos mediáticos. Nas palavras dela,

Se pensarmos nos termos propostos por E. Morin (1992) sobre a Noosfera, conforme visto, podemos considerar que os seres da Noosfera, de natureza arquetípica, sofrem um tratamento de tal modo estereotipador nas produções mediáticas que a redução simbólica realizada gera um universo próprio que gradativamente se afasta de suas raízes originais de referência, gerando ‘seres do espírito’ pertencentes a uma esfera própria, a Mediosfera (Contrera, 2017, p. 63).

Sob este prisma, a Mediosfera pode ser caracterizada “por uma geração de conteúdos a partir desse processo centrado na produção do máximo de emissão, e do mínimo de sentido”. (Contrera, 2017, p. 71). O excesso de emissão estaria relacionado à crise de sentido contemporânea, visando o preenchimento do vazio com o qual o ser humano moderno não sabe como lidar. A autora entende ainda que esse excesso, chamado hiper-representação, carrega a saturação do simbólico.

Contrera entende que o estado de emissão generalizada se dá tanto pelo fato de os veículos de informação se colocarem de forma ininterrupta, quanto pelo consequente desenvolvimento de recursos tecnológicos de replicação infinita das emissões.

A autora entende ainda que, no cenário atual de hiper-representação, existe a predominância de uma perda da competência simbólica contemporânea,

essa contínua emissão só faz aprofundar a crise da produção de sentido, numa simulação patética da atribuição desse sentido – e justamente quando ele foi perdido, na maioria das vezes, por saturação. O resultado é uma busca desesperada de hiperrepresentar no vazio que evidencia a crescente perda das competências simbólicas do homem (Contrera, 2017, p. 70).

A crise da produção de sentido compele o indivíduo a se voltar para o interior antes de se voltar para o exterior. Ao ter que lidar com o vazio e a solidão, prefere se voltar para o externo hiperrepresentando e emitindo cada vez mais. Esse movimento regressivo da energia psíquica não deve ser entendido como algo negativo, mas como algo potencialmente criativo com possibilidades de desenvolvimento ao ativar o mundo interior (Stein, 2006). Podemos pensar no movimento do mar, no qual suas águas são recuadas da costa para poder produzir ondas em um movimento oposto.

A forma que o cosplay na cena presencial movimenta a energia psíquica em direção ao externo – movimento progressivo – se refere aos aspectos do social. Faz-se importante enfatizar que é consenso na literatura que a cena cosplay carrega forte aspecto de sociabilização entre seus participantes (Winterstein, 2009; Fortim, 2017; Marinho, 2021). Mais especificamente, Winterstein (2009) aponta para as convenções de mangás e animes como grandes centros de fortalecimento e criação de laços de amizade. Nestas, os participantes vão para fortalecer e fazer novas amizades, enquanto participam de workshops, oficinas e, é claro, dos concursos de cosplay.

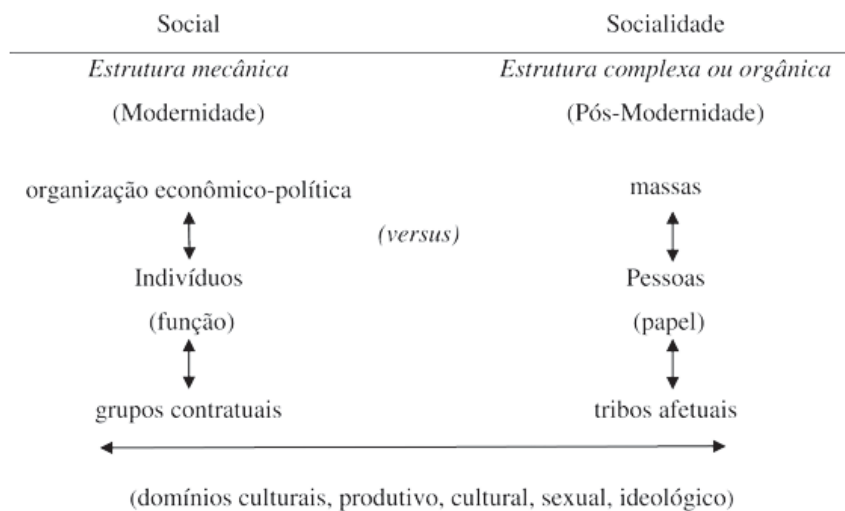
Importante ressaltar que o público cosplayer não se reúne e performa somente em eventos. Atualmente, pode-se praticar cosplay sem sair de casa e mesmo assim alcançar um público semelhante ou maior do que em convenções oficiais. Nos últimos anos, é notável a criação de comunidades em redes sociais dos mais variados temas, no qual milhares de pessoas se juntam seja para assistir aos *streamers* (Um streamer é uma pessoa que produz e divulga conteúdo em plataforma on-line, geralmente ao vivo) em *lives* (Live vem do idioma inglês e pode ser traduzido como “ao vivo”). São os vídeos realizados ao vivo nas redes sociais dos

streamers e youtubers), nas quais há a possibilidade comunicação direta por chat, seja para consumir os conteúdos de cosplayers famosos, num claro desejo de conexão.

Podemos compreender, então, que há não apenas o aspecto vivencial de seus próprios conteúdos e de questões arquetípicas, mas coexiste um sentimento de socialidade, ou a vivência do societal em si. Maffesoli se refere ao societal como um “ser-junto-com”, em contraste com o termo “social”, o qual denota uma simples relação racional mecânica com o outro. O societal seria outra forma de se referir ao holismo (Maffesoli, 1995).

Trazemos abaixo a distinção feita por Maffesoli (2014) entre o social e a socialidade:

Figura 5- Diferença entre social e socialidade



Fonte: Maffesoli (2014, p. 9)

Enquanto na sociedade Moderna havia a existência de estrutura mecânica, focada no individualismo, a sociedade Pós-moderna se volta para uma estrutura orgânica ou complexa, na qual as pessoas desenvolvem papéis; os afetos em tribos balizam a experiência, uma vez que a conexão e as afinidades emocionais ou culturais ficam em destaque, enquanto na modernidade as relações eram balizadas por contratos formais, como de trabalho ou institucionais.

A socialidade está relacionada à força social em sua capacidade de aglutinar os indivíduos, a qual produz um sentimento religioso de religação social (Maffesoli, 1998). Aqui, podemos entender que para o cosplayers há um resgate do numinoso através do societal, o que pode conferir um sentido em meio há crise de sentido e do vazio postulados por Contrera. Apesar de Contrera (2017) ter expressado em seu livro que Maffesoli e outros pesquisadores contemporâneos não oferecem um resgate do sentimento de religação, principalmente por se concentrarem mais na questão estética do que ética, concordamos com Moreira (2022) ao

postular que a visão de sociedade pós-moderno novas formas de conexão, efêmeras, mas intensas, que surge um novo tipo de encantamento, mais adequado à realidade contemporânea.

Maffesoli aponta para a principal característica da socialidade,

[...] a pessoa (persona) representa *papéis*, tanto dentro de sua atividade profissional quanto no seio das diversas tribos que participa. Mudando o seu figurino, ela vai, de acordo com seus gostos (sexuais, culturais, religiosos, amicais) assumir o seu lugar, a cada dia, nas diversas peças do *theatrum mundi* (1998, p. 108, grifos do autor).

Seus papéis adotados não se voltam apenas para compor uma coletividade vazia, mas para um sentimento de tribalismo, isto é, se volta para a performance em uma comunidade emocional, onde a pessoa só existe na relação com o outro em contraparte à lógica moderna de existência do indivíduo com sua identidade separada e fechada em si próprio (Maffesoli, 2014). Posto isso, “o sentir-em-comum maffesoliano deve ser apreendido como uma prática religiosa, com a idéia (sic) de que nos ‘religa’ ao outro ressaltando-se a importância e a complexidade das formas sociais”. (Gioseffi, 1997, p. 2).

Dito isso, a identidade até então era considerada o ápice da socialização moderna, mas aponta para o surgimento das identificações múltiplas e das emoções partilhadas, sendo a base das formas tribais de existência ou tribalismo. Nessa forma de se colocar no mundo, prevalecem as “afinidades eletivas”, onde não são mais conquistas individuais, mas conquistas em tribos; dessa forma, a autonomia cede lugar à heteronomia, na qual eu existo no e para o olhar do outro (MAFFESOLI, 2004).

Importante notar como os movimentos da energia psíquica se complementam na prática do cosplay. Se num momento há a regressão e a consequente mobilização e ativação de conteúdos internos, os quais são determinantes para a escolha do personagem a ser representado, a prática se torna completa quando voltada para o externo na convivência e na conexão com o outro.

4 MARCO METODOLÓGICO

As pesquisas em Psicologia Analítica trazem distintos métodos, uma vez que a obra de Jung é vasta e multifacetada, permitindo distintas interpretações e possibilidades de construções metodológicas (Vechi, 2022). Para melhor cumprir os objetivos desta pesquisa, utilizaremos o método junguiano de pesquisa, conforme proposto por Vechi (2018, 2020, 2022). Acreditamos que a sistematização da hermenêutica junguiana proposta pelo autor, podem nos fornecer subsídios para o tratamento dos dados coletados.

A prática hermenêutica já era utilizada no século XVIII para a interpretação de textos religiosos antigos, porém, em 1916 Jung se apropriou desse termo para designar o método de análise simbólica das fantasias de seus pacientes (Clarke, 1996). Vechi entende que a hermenêutica junguiana se volta para a leitura da psique e da realidade, devendo o pesquisador, portanto, compreender o fenômeno e, conseqüentemente, conduzir a pesquisa a partir desta. Para isso, o autor discorre sobre os pressupostos epistemológicos e ontológicos intrínsecos à esta visão do fenômeno, os quais ora se sobrepõem e estão interrelacionados, porém aparecem aqui separados para fins didáticos e de esclarecimento (Vechi, 2018, 2022). Discorreremos sobre estes abaixo.

No que diz respeito aos pressupostos epistemológicos, o autor entende o princípio do *Esse in anima* enquanto o ser na alma ou ao “ponto de vista psicológico” (Jung, 1971/2015, p. 269), distinguindo-se dos princípios *esse in re* e *esse in intellectu*. Aquele se relaciona ao mundo material, à realidade física e concreta, compreendendo o objeto como existente de forma independente do sujeito. Para Vechi, esse princípio permite ao pesquisador acessar o “ser da realidade e da coisa” (p. 29). Já o *esse in intellectu* designa o conhecimento como produto da atividade do pensamento lógico e sequencial, conferindo valor à razão em detrimento da imaginação, das metáforas.

Além disso, o pesquisador deve adotar atitude científica simbólica. Como citado anteriormente, o símbolo assume caráter individual e único. A atitude simbólica se volta para a compreensão de cada indivíduo carrega seus próprios sentidos e significações. Jung (1971/2015) aponta que todo fenômeno é um símbolo na medida em que “enuncie ou signifique algo mais e algo diferente que escape ao conhecimento atual” (p.445). Vechi nos convoca a pensar de forma mais abrangente ao pontuar que “não é apenas propriedade das coisas do mundo o caráter de ser símbolo, mas sim uma disposição do sujeito do conhecimento para encontrar novos sentidos e possibilidades de compreensão”. Dessa forma, o autor propõe que a atitude simbólica se volta para o questionamento da existência e do sentido mais amplos do que

está sendo encontrado. Porém, o pesquisador deve-se atentar para a não reprodução de uma dicotomia aparência x essência ou, ainda, o latente x manifesto. Para além disso, deve-se voltar para o diálogo com o símbolo, sendo o conhecimento o resultado da conexão estabelecida entre sujeito e objeto (Jung, *idem*).

Já no que diz respeito aos pressupostos ontológicos, isto é, à concepção de realidade empregada pelo pesquisador, Vechi entende que os elementos *unus mundus*, psique, o holográfico e o teleológico são componentes fundamentais da hermenêutica junguiana, uma vez que pautam a visão da natureza da psique, do próprio objeto de estudo, bem como da realidade à qual nos ateremos.

Quanto ao *unus mundus*, Vechi entende que devido à complexidade do termo, Jung utilizou como parâmetro vários autores da Alquimia, filósofos orientais e cientistas da Física Quântica para propor a discussão acerca deste tema. Samuels (1993) pontua que os saberes alquímicos tiveram destaque maior na conceituação de Jung. Através do uso desse termo, Jung pressupunha a existência da dimensão empírica da realidade sustentada no invisível, no extratemporal (Vechi, 2022). Especificamente para Jung (1971/2011, pp. 260) temos que,

(...) sem dúvida alguma, a ideia de *unus mundus* se baseia na suposição de que a multiplicidade do mundo empírico repousa no fundamento da unidade dele, e de que dois ou mais mundos separados, por princípio, não podem coexistir nem estar misturados entre si. [...] O fundo transcendental psicofísico corresponde ao “mundo potencial”, por estarem contidas nele todas as condições que determinam a forma dos fenômenos empíricos. Isso vale evidentemente tanto para a física como para a psicologia, ou mais exatamente para a macrofísica e para a psicologia da consciência.

Dessa forma, *unus mundus* estaria relacionado a um plano invisível que carrega as condições distintas e manifestas do fenômeno, seja ele psíquico, seja ele físico. Além disso, o mundo uno traz em seu bojo o fluxo incomensurável de possibilidades e potencialidades para novas configurações do mundo visível (Vechi, 2022). Nesse sentido, a hermenêutica junguiana se volta para a leitura dos dados da pesquisa de forma a compreender o fenômeno como uma expressão simbólica de uma totalidade não visível.

Jung entende que “a psique participa, em suas camadas mais profundas, de uma forma de existência transespacial e transtemporal e que, por consequência, pertence àquilo que inadequada e simbolicamente é designado pelo nome de ‘eternidade’” (1971/2000, p. 175), isto é, a psique pertence ao *unus mundus*, esse campo invisível, fonte de criação (Vechi, 2020,

2022). Uma vez que a psique tem sua parte inconsciente e da consciência, Pereira (1991, p.5) afirma que a consciência seria então “o campo de manifestação de uma realidade mais abrangente existente a priori [...] que busca a oportunidade para se manifestar”. Desta forma, compreendemos que os relatos dos entrevistados são a manifestação de algo maior, mais profundo.

O componente holográfico não está presente enquanto nomenclatura na Psicologia Analítica, porém, Vechi (2022), com base nos estudos de Pereira acerca das obras de Jung (1991, 1998, 1999) aborda este enquanto parte fundamental da ontologia junguiana. Ao observamos a etimologia da palavra holográfico, temos a formação da palavra a partir do radical grego hólos, o qual se refere à totalidade, enquanto gráfico vem da palavra grega graphikós, relacionado com a ação de compor ou escrever (Vechi, 2022). Com isso, etimologicamente estamos nos referindo a algo que foi registrado da totalidade.

A holografia produz necessariamente um holograma, o qual se constitui enquanto imagem tridimensional de um objeto ou situação cenográfica mesmo que este não esteja mais presente, podendo este ser visual ou não (Burke, 2003 apud Vechi, 2022). Segundo o autor, “no processo de holografia, a totalidade está contida no holograma e cada uma de suas partes contém ou reflete a imagem visual tridimensional da totalidade” (p. 142). Para Vechi (2022) “o todo está potencialmente na parte, mas ela não se confunde com ele, porque o expressa de forma singular” (p. 54). Na hermenêutica junguiana compreendemos a parte como uma representação do todo, isto é, quando um participante relata sua história, sua psique é mostrada como um todo a partir desse relato, não necessitando fazer um estudo integral de sua vida.

Isto dito, Vechi (2022) conclui que a contínua tendência autorregulatória da psique, organizada pelo Self possibilita a produção de símbolos. A partir disso, temos a individuação, ou seja, a realização do Self (conforme discutido anteriormente), como “a condição de aliar-se ao fundamento invisível, por meio de um movimento de expressão de novas potencialidades arquetípicas” (Vechi, p. 58). O autor entende que os movimentos de autorregulação do Self permitem, “[...] mediante o símbolo, a decodificação do movimento e da unidade do *unus mundus* na codificação do tempo e espaço histórico-social [...]” (p.58). Se considerarmos o cosplay como uma manifestação de um certo recorte social, podemos pensá-lo como um elemento simbólico que colabora também para o entendimento não somente do pessoal, mas também daquele coletivo.

Burke (2003, p. 173 citado por Vechi 2022, pp. 58-59) entende que “cada um desses dois todos, holograma e Self, [...] é feito de componentes cujas qualidades refletem as qualidades do todo do qual são uma parte”.

Por fim, a ontologia da hermenêutica junguiana se pauta no elemento teleológico, compreendendo que a psique possui finalidade da sua manifestação criativa, como é o caso do cosplay. Vecchi (2022) alerta para que seja evitado o equívoco da interpretação da finalidade do símbolo enquanto busca de alcance de um fim preexistente. Mais do que isso,

Com a finalidade, o símbolo traz o pressentimento, e não apenas o retrato, pois, além de ser um registro do presente das oposições e intensidades do processo psíquico, também encaminha novas possibilidades de associação de opostos para serem diferenciadas [...] a experiência psíquica simbolizada é uma parte que processa indicações – finalidades – não apenas para si, mas também para o mundo, porque a ele está conectada sua base, e não separada dele.(p. 60).

Desta forma, a hermenêutica e a ontologia junguiana nos permitem se voltar para a manifestação do fenômeno estudado como uma experiência simbólica que não se encerra somente no indivíduo, mas faz parte da coletividade. Devemos olhar para o fenômeno de forma ampla, compreendendo que a experiência psíquica tem sua base no eu e no mundo.

4.1 Metodologia

4.1.1 Natureza da pesquisa

O presente trabalho é de natureza quali e quantitativa. A pesquisa qualitativa leva em consideração as vivências dos participantes enquanto de caráter subjetivo, multidimensional, complexo e irreduzível, dessa forma analisaremos simbolicamente a experiência de cosplayers de forma a compreender os atravessamentos socioculturais e simbólicos da prática do cosplay, bem como compreender os dados sociodemográficos dos cosplayers da cidade a fim de constituir corpus acerca da experiência geral dos participantes.

Entendemos que a pesquisa qualitativa se volta para o estudo das relações, da história, das representações, das crenças, das opiniões, produtos das interpretações que os humanos fazem acerca do modo que vivem e de como se constroem (MINAYO, 2010). A natureza deste tipo de pesquisa se fundamenta na capacidade de olhar de maneira holística para o sujeito. Para Günther, “a concepção do objeto de estudo qualitativo sempre é vista na sua historicidade, no que diz respeito ao processo desenvolvimental do indivíduo e no contexto dentro do qual o indivíduo se formou” (2006, p. 202). Já a pesquisa quantitativa, segundo Fonseca (2002, p. 20), podem ser quantificados, sendo, portanto, os resultados tomados “como se constituíssem um

retrato real de toda a população alvo da pesquisa. A pesquisa quantitativa se centra na objetividade”.

Quanto ao objetivo, trata-se de pesquisa descritiva e exploratória. Para Gil (2002, p. 42) “as pesquisas descritivas têm como objetivo primordial a descrição das características de determinada população ou fenômeno ou, então, o estabelecimento de relações entre variáveis”. Além disso, aos propormos a compreensão detalhada de fenômenos de cunho subjetivo, tal como se mostra em seu contexto sociocultural, acreditamos que um estudo exploratório seja o ideal para esta pesquisa, uma vez que, esse tipo de pesquisa, permite que “o pesquisador contemple os dados qualitativos de forma sistêmica, com uma compreensão ou interpretação detalhada do fenômeno analisado (Lösch, Rambo & Ferreira, 2023).

4.1.2 Local da pesquisa

A pesquisa se deu em dois eixos: a) em ambiente virtual através de questionário on-line, no qual, cada participante respondeu às questões do formulário, onde obteve acesso através do link disponibilizado nas redes sociais dos pesquisadores e através das redes sociais de cosplayers previamente contatados; b) para a realização da entrevista semiestruturada, foi combinado local, data e horário entre pesquisador e participante, podendo ser realizada por meio de chamada de vídeo on-line ou presencialmente.

4.1.3 Participantes da pesquisa

Os participantes são cosplayers adultos entre 18 e 50 anos, residentes na cidade de Curitiba. Os voluntários puderam participar em dois eixos diferentes, porém não de forma dependente: 1) Em ambiente virtual com Questionário On-line, tendo a participação de 30 cosplayers; e 2) Entrevista semiestruturada, contando com 11 participações.

O primeiro eixo foi realizado em ambiente virtual através do Questionário On-line e os participantes foram recrutados através de grupos de Facebook de Cosplay de Curitiba, pelos perfis no Instagram de cosplayers de Curitiba e também através da divulgação nas redes sociais dos próprios pesquisadores e colegas. Na ocasião, os participantes tiveram acesso ao Questionário On-line através de link disponibilizado. Além disso, ao final do questionário, os participantes assinalavam a disponibilidade em participar da entrevista semiestruturada e deixavam seu contato telefônico para posterior contato.

O eixo de entrevistas foi realizado mediante contato com os participantes que disponibilizaram contato. Os pesquisadores entraram em contato para agendar data, horário e local em comum acordo, podendo a entrevista ser realizada através de vídeo chamada ou presencialmente. Num primeiro momento, oito participantes optaram por realizar chamada de vídeo on-line, posteriormente, nas últimas três entrevistas, os pesquisadores convidaram somente no formato presencial.

4.1.4 Critérios de inclusão

Participaram da pesquisa cosplayers de 18 até 50 anos; que fizeram cosplay há mais um ano e em pelo menos um evento; e, aqueles, que, mediante consentimento, assinaram o Termo de Consentimento Livre e Esclarecido – TCLE.

4.1.5 Critérios de exclusão

Não participaram da pesquisa aqueles que, mesmo aceitando participar da pesquisa, não quiseram assinar o TCLE; pessoas incapacitadas de comunicarem-se verbalmente ou que não se comunicam em língua portuguesa ou inglesa, as quais são do domínio do pesquisador; pessoas que apresentaram estado de embriaguez e/ou entorpecimento no momento da pesquisa.

4.1.6 Material e Instrumentos

O Questionário On-line e o Roteiro de Entrevista foram elaborados de acordo com a literatura estudada e com os objetivos do presente projeto. Para o eixo on-line, foi elaborado Questionário On-line (Apêndice C) com 22 perguntas dividido em 5 seções: a seção “Dados sociodemográficos” contendo perguntas sobre gênero, idade, escolaridade, área de formação, estado civil, profissão; a seção “Experiência no cosplay”, onde constava perguntas sobre o exercício do cosplay, se profissional ou por lazer, há quanto tempo pratica cosplay, se confecciona a própria fantasia, quanto, em média, investe em um único cosplay, quanto já investiu no total, ao somar todos os cosplays realizados; em seguida, a seção “Consumo de mídia” traz perguntas sobre o tempo dedicado ao consumo de material da cultura pop/geek diariamente, quanto tempo dedica ao cosplay diariamente? (seja na confecção, seja pesquisando personagens, seja consumindo material); a seção “Em relação ao personagem” traz perguntas abertas sobre o que leva em consideração ao escolher o personagem, se segue algum protocolo

ou ritual para a escolha do personagem (se sim, como é?), sobre qual cosplay considera que foi o mais marcante e por qual motivo; a última seção “A importância do cosplay” traz perguntas abertas e fechadas. As abertas são “para você, o que é o fazer cosplay?” e “Como você definiria a sua relação com o cosplay?”, já as fechadas são: “Qual a importância do cosplay na sua vida atualmente”, “Para você, o quão importante é a sociabilização em eventos de cosplay?”, ambas com escala likert de 1 a 5 e, por fim, a pergunta “você já fez amizade por conta do cosplay?”.

Entendemos que a pesquisa realizada com questionário on-line possui as vantagens de facilidade de divulgação, acesso em local e horário de acordo com a preferência do participante, além do que, há a possibilidade do compartilhamento do link de acesso entre os pares; porém, as desvantagens podem incluir a ausência da mediação do pesquisador no sentido de melhor orientar e retirar dúvidas no preenchimento do formulário, além do desconhecimento por parte dos pesquisadores acerca das circunstâncias que cercam os participantes no momento da resposta ao questionário (Faleiros et al., 2016).

Para a fase de entrevistas, utilizamos a entrevista semiestruturada. Boni e Quaresma (2005) apontam para a entrevista semiestruturada como uma ferramenta que permite perguntas abertas e fechadas, na qual “o pesquisador deve seguir um conjunto de questões previamente definidas, mas ele o faz em um contexto muito semelhante a uma conversa informal” (p. 75). Os autores destacam ainda que o caráter informal da entrevista favorece a abertura e proximidade entre entrevistador e entrevistado, permitindo que se toque em assuntos mais delicados. Sob esta perspectiva, elaboramos um Roteiro de Entrevista (Apêndice D) contendo nove perguntas, as quais também estão relacionadas aos objetivos específicos do projeto.

Destacamos que as perguntas elaboradas tanto no Questionário On-line quanto no Roteiro de Entrevista além de nos atentarem para as implicações psicossociais, serviram ao propósito de fornecer contexto e base para melhor entendimento da relação do cosplayer com o consumo de mídia e investimento financeiro na confecção da fantasia, por exemplo. Essa relação entre cosplayer e cosplay vai se tornando simbólica na medida em que há um investimento libidinal e cabe aos pesquisadores se atentarem para as nuances desses investimentos.

4.1.7 Procedimentos para coleta de dados

Como citado acima, a coleta das informações se deu em dois eixos: o eixo on-line através do Questionário On-line e o eixo de entrevistas pela entrevista semiestruturada. A etapa da coleta de dados no ambiente virtual (on-line) foi realizada com o preenchimento do

Questionário On-line, no qual houve recrutamento pelo Facebook em páginas de cosplayers de Curitiba, através de cosplayers que o pesquisador entrou em contato pelo Instagram, além de divulgação nas redes sociais dos pesquisadores. Este foi disponibilizado pela plataforma *Google Forms*. Inicialmente, o questionário ficou disponível para preenchimento nos meses de Agosto, Setembro e Outubro de 2023 de modo que os participantes pudessem responder de forma adequada. Posteriormente, em Outubro de 2024 os pesquisadores disponibilizaram novamente o link do questionário para cosplayers específicos, obtendo três respostas. Importante enfatizar que nessa etapa, ao final do questionário, foi disponibilizado espaço para preencher com contato telefônico caso o participante se voluntariasse para participar da entrevista semiestruturada com os pesquisadores.

Já para o segundo eixo, foram realizadas entrevistas semiestruturadas. Entre os meses de agosto, setembro e outubro de 2023 foram realizadas 8 entrevistas através de videochamadas; em Outubro de 2024 foram realizadas três entrevistas presenciais. Para a realização das 8 entrevistas semiestruturadas foi explicado que poderia ser feita de modo presencial ou através de vídeo chamada, sendo a última de preferência de todos os participantes. Já na segunda parte das entrevistas, em 2024, o convite foi realizado para entrevista exclusivamente de forma presencial. Todas as 11 entrevistas foram agendadas conforme dia e horário em comum acordo entre pesquisador e entrevistado, também foram gravadas e, posteriormente, transcritas.

a) Como preparo para nossa entrada em campo, o pesquisador se inseriu em grupos de Facebook voltados para a temática do cosplay em Curitiba e entrou em contato com perfis do Instagram que praticam cosplay. A partir disso, foi criando familiaridade com os principais expoentes da área, passando a segui-los também em outras redes sociais. Além disso, o pesquisador passou também a participar de eventos de cosplay e frequentar locais em Curitiba relacionados a cultura pop/geek;

b) Em meio a isso, o projeto foi submetido ao Comitê de Ética em Pesquisa (CEP) da UFPR tendo parecer positivo em 23 de Julho de 2023, sob o CAAE 70998923.5.0000.0214, número do parecer 6.204.975;

c) Após isso, foi realizado o recrutamento on-line com o link de acesso para o Questionário On-line (Apêndice C) – disponibilizado através da plataforma *Google Forms* – em grupos de cosplay de Curitiba no Facebook, bem como através de perfis profissionais de cosplayers de Curitiba no Instagram e redes sociais dos pesquisadores. Na chamada e no início do formulário foram explanados o tema da pesquisa, seus objetivos, a relevância acadêmica, social e científica, riscos e benefícios, bem como os cuidados éticos a serem respeitados na entrevista – previstos na resolução nº 466/12 e 510/16 do Conselho Nacional de Saúde. Os

voluntários consentiram com o TCLE da Etapa On-line (Apêndice A) disponibilizado na seção 1 no Google Forms, o qual também pôde ser baixado por link de acesso em formato PDF disponibilizado no documento on-line, a fim de obter acesso à seção 2, onde se encontravam as perguntas. Nessa etapa, ao final do questionário, foi disponibilizado espaço para preenchimento de contato telefônico caso o participante se voluntariasse para participar da entrevista semiestruturada com os pesquisadores.

d) Em agosto, setembro e outubro de 2023, para a realização das entrevistas foram realizados contatos telefônicos com aqueles que se disponibilizaram na etapa anterior. Sanadas todas as dúvidas, agendamos data, horário e lugar de acordo com a preferência do voluntário. Os participantes optaram por realizar as entrevistas de forma on-line, via chamada de vídeo. Na ocasião, foi realizada a leitura e assinatura do Termo de Consentimento Livre e Esclarecido – TCLE da Etapa de Entrevistas (Apêndice B); em um segundo momento, em Outubro de 2024, foi realizado novo convite de forma aleatória no Instagram. O pesquisador visitou perfil de evento de cosplay em Curitiba, seguiu dois cosplayers escolhidos de forma aleatória e enviou uma mensagem-convite para ambos. Apenas um respondeu. A partir do interesse desse cosplayer, o pesquisador enviou o questionário on-line e pediu a colaboração para participação de mais gente (totalizando mais 3 respostas no total, fechando em 30). Houve agendamento da entrevista de forma presencial com o voluntário (desta vez não foi deixada a possibilidade de escolha entre videochamada e presencial) e, após a entrevista, esse participante indicou mais duas pessoas para a entrevista presencial, o que foi agendado para data posterior.

Ressaltamos que abrimos um segundo ciclo de entrevistas tendo em vista que os cosplayers entrevistados não se interessaram pela entrevista no formato presencial, além disso, nas entrevistas por videochamada houve a predominância das câmeras fechadas, por meio da qual o entrevistador não conseguia compreender visualmente as reações e estabelecer uma conexão mais empática para, quiçá elaborar mais perguntas. No segundo ciclo, o desenvolvimento das entrevistas se deu de forma mais longa e os entrevistados se posicionaram mais. Não temos dados suficientes para dizer se foi devido ao contato presencial ou se foi pela idade ou ainda se foi por conta de serem profissionais e abordarem esse tópico, por vezes relatando mais sobre os eventos do que sobre si.

e) Após a assinatura do TCLE da Etapa de Entrevistas, realizamos a entrevista semiestruturada com o Roteiro de Entrevista (Apêndice D) com gravação em áudio.

4.1.8 Procedimento para análise dos dados

Os dados quantitativos foram tabulados e colocados em gráficos para que possam ser delimitados visualmente e poder estabelecer comparativos. A análise estatística foi realizada no software Jamovi (versão 2.5, The jamovi project, 2024). A estatística descritiva da amostra foi calculada e as características sociodemográficas e relação com o cosplay dos participantes foram apresentados em frequências absolutas e relativas.

Para a análise dos dados qualitativos, utilizamos a Análise de Conteúdo (Bardin, 2002) de forma operacional visando encontrar temas em comum e aglutiná-los; além disso, utilizamos o método junguiano de pesquisa, conforme proposta por Vechi (2018, 2020, 2022), o qual se constituiu tanto como régua metodológica quanto como uma visão epistemológica, respectivamente, para lidar com os dados em si, mas também como forma de lidar com a realidade afetiva dos dados. Explicamos: uma vez que os pesquisadores não são neutros, isto é, não há a dissociação dos sentimentos destes dos dados coletados, há uma afetividade em troca, somos afetados ao mesmo tempo que afetamos os dados. Essa tensão possibilita a Função Transcendente, que resulta na emergência de símbolos.

Sob este prisma, para a fase inicial da análise das entrevistas realizadas, isto é, de posse das transcrições das entrevistas, importamos os dados em formato docx para o programa MAXQDA, uma ferramenta para análise de dados qualitativos. Este *software* foi escolhido devido a sua capacidade de gerenciar, codificar e analisar grandes volumes de dados, oferecendo ferramentas tanto para a codificação quanto para a visualização dos dados, visando a otimização e praticidade do processo.

Utilizando as ferramentas de codificação do MAXQDA, foram sendo destacadas e aglutinadas os trechos que continham temas em comum, seguindo a Análise de Conteúdo (AC) proposta por Bardin (2002), conforme explicitaremos abaixo. Segundo a autora, a AC pode ser definida como um método empírico em constante aperfeiçoamento. Em resumo, constitui-se num,

conjunto de técnicas de análise das comunicações visando obter, por procedimentos, sistemáticos e objetivos de descrição dos conteúdos das mensagens, indicadores (quantitativos ou não) que permitam a inferência de conhecimentos relativos às condições de produção/recepção (variáveis inferidas) destas mensagens (Bardin, p. 42).

Os procedimentos operacionais da AC envolvem três fases: 1) a pré-análise; 2) a exploração do material; 3) o tratamento dos resultados, a inferência e a interpretação (BARDIN, 2002). Bardin sugere que na fase da pré-análise sejam realizadas, em geral, três missões, sem

exigência de ordem cronológica, tendo em vista sua interligação: a) a escolha dos documentos para a análise; b) a formulação de hipóteses e dos objetivos; e c) a elaboração de indicadores que irão sustentar a interpretação final. Ainda na pré-análise deve ser realizada a leitura flutuante, cuja finalidade é o levantamento de hipóteses, além de proceder pela escolha do material a ser trabalhado e fazer quaisquer correlações concernentes ao que se pretende analisar.

Em seguida, procedemos à constituição do *corpus* de análise, o qual pode ser definido como o “conjunto de documentos tidos em conta para serem submetidos aos procedimentos analíticos” (BARDIN, 2002, p.96). Para que este se constitua de maneira satisfatória, devem-se seguir algumas regras: a) Regra da exaustividade: Se refere a levar em consideração todos os elementos referentes ao corpus, sem deixar de fora quaisquer elementos. É complementada pela regra da não-seletividade, ou seja, não excluir nenhum conteúdo. Todos os conteúdos referentes ao tema e que se encaixem nos critérios pré-determinados devem estar presentes, independente das condições; b) Regra da representatividade: A amostragem será considerada suficiente se essa pequena amostra escolhida representar de maneira satisfatória o universo inicial; c) Regra da homogeneidade: os documentos escolhidos não devem apresentar particularidades fora dos critérios pré-determinados, assim, obedecendo aos critérios da homogeneidade; d) Regra da pertinência: Os documentos escolhidos devem ser coerentes e coesos aos critérios de modo a formar um corpus firme que seja pertinente com os objetivos propostos.

A fase de Exploração do material se pauta na administração sistemática das operações e decisões já realizadas na fase anterior. Assim, os dados são codificados e agregados em unidades de registro, que pode ser uma palavra, um acontecimento, um personagem ou um tema. Com base nos objetivos e teoria escolhida para abordar nosso fenômeno pesquisado, nos utilizamos da aglutinação temática, por ser preferível ao se trabalharem os núcleos de sentido, isto é, estes núcleos se relacionam à parte semântica dos trechos de entrevistas, além de ser o mais indicado para se abranger questões mais subjetivas como as motivações, crenças, valores e vivências (Urquiza & Marques, 2016). Ainda nessa fase, são constituídas categorias iniciais, e a partir da aglutinação, essas ideias são encadeadas de maneira progressiva até a constituição das categorias finais (Silva, 2012; Silva & Fossa, 2015).

A terceira fase envolve o tratamento dos resultados, inferência e interpretação destes. O analista deve proceder à captação dos conteúdos manifestos e latentes do material coletado e realizar a interpretação através da inferência, que consiste em uma operação lógica “pela qual se admite uma proposição em virtude da sua ligação com outras proposições já aceitas como

verdadeiras" (BARDIN, 2002, p.39). Desse modo, deve ter pleno domínio do referencial teórico de modo a embasar as análises visando dar sentido à interpretação.

Sob este prisma, e, também entendendo que as experiências dos cosplayers se constituem de fenômeno que carregam complexidade e multidimensionalidade, para análise das informações aglutinadas em temas, conforme citado anteriormente, utilizaremos o método junguiano de pesquisa proposto por Vechi (2018, 2020, 2022). Este propõe que o material empírico seja considerado como símbolo, isto é, lido como um material que revela potenciais sentidos novos obtidos na e pela relação com o pesquisador (2020). Esta leitura opera a partir de três procedimentos, que se interligam e se complementam e em três níveis. Começaremos pelos procedimentos: 1. Operadores da atitude simbólica, 2. Procedimento sintético-construtivo e 3. Amplificação. Os dois primeiros se referem à visão de mundo proposta pela hermenêutica junguiana; enquanto o último diz respeito ao método operacional proposto pelo próprio C.G. Jung.

Já os níveis são: 1. vertical, 2. transversal e 3. amplificação. A leitura a nível vertical se voltada para o material simbólico produzido individualmente por cada participante, já no nível transversal, o pesquisador deve se voltar para o material simbólico de diferentes participantes. Perceba que a amplificação segundo Vechi se estabelece tanto como um procedimento quanto como um nível de leitura, revelando assim a sua importância para este método.

Ao nos debruçarmos sobre o material produzido pelos participantes nos níveis vertical e transversal, devemos nos atentar tanto para os operadores da atitude simbólica, quanto para os operadores sintético-construtivo. Vamos explicar acerca de cada uma dessas abaixo.

Ao procedermos com os operadores da atitude simbólica, devemos nos atentar para as três etapas propostas por Humbert (1985) a partir de termos provenientes do alemão, sejam eles: *Geschehenlassen*, *Betrachten* e *Sich auseinandersetzen*. *Geschehenlassen* poderia ser traduzido como “deixar acontecer”; já *Betrachten*, como “engravidar”, e *Sich auseinandersetzen*, “confrontar-se com” (Vechi, 2020).

O deixar acontecer se refere ao contato inicial com o material empírico, buscando uma atitude de receptividade e aceitação para com este, observando e considerando as suas características e nuances; num segundo momento, é preciso estar aberto para que esse material penetre no leitor e o engravide a partir de suas características. Na sequência, o pesquisador deve se conscientizar e confrontar o que surgiu em si a partir desse processo hermenêutico com o material afim de organizar as principais questões, sentidos e significados resultantes do encontro com os dados. Tudo isso deve ser feito com e a partir do “engravidamento”, porém sem deixar de lado ou perder de vista dos dados coletados, ou seja, não se deve escapar da

materialidade do que está sendo lido. O leitor talvez perceba que essa fase está imbricada com as fases iniciais da AC, uma vez que propõem o contato inicial com o material das entrevistas. Assim, talvez fique mais fácil de compreender como a operação metodológica está imbricada com a visão de mundo adotado para abordar o fenômeno.

Em seguida, devemos nos atentar para o aspecto sintético-construtivo do material. Dessa forma, o pesquisador valoriza no símbolo o aspecto teleológico (discutido anteriormente), isto é, acerca da finalidade e dos encaminhamentos propostos pelo símbolo (Vechi, 2022). Atentar-se para isso permite ao pesquisador se ater ao fenômeno psicológico e sua manifestação simbólica como carregado de uma direção e um propósito mais do que na origem e nas causas deste. O autor enfatiza a estrita relação deste operador com o princípio *esse in anima* da hermenêutica junguiana, uma vez que o vislumbre das finalidades contidas no símbolo depende em grande parte dos efeitos despertados e sentidos pelo pesquisador. Importante explicar que o autor utiliza este operador para a análise junguiana voltada para instituições, entretanto, por se constituir de valor ontológico, acreditamos que se adequa na presente pesquisa.

Finalmente, Vechi (2018, 2020, 2022) propõe a amplificação conforme proposta por Jung no livro *Símbolos da Transformação* (1973/2011). Quanto a isso, Jung entendia que a amplificação “consiste simplesmente em estabelecer paralelos” (idem, p. 77). Ao tratar do tema, Jung estava estabelecendo uma diferenciação entre o método associativo de Freud, propondo que a análise das fantasias dos pacientes devia passar também por materiais comparativos. Quanto a isso, Samuels (2002, p. 5) entende a amplificação como “uma técnica que envolve o uso dos paralelos míticos, históricos e culturais de forma a esclarecer, tornar mais amplo e, por assim dizer, aumentar o volume do material factual, emocional e de fantasia, que pode ser obscuro, tênue e difícil de tratar.”

Para Jung, com a amplificação é possível compreender que “mesmo os sistemas mais individuais (...) não são de todo únicos, oferecendo analogias evidentes com outros sistemas” (1973/2011, p. 169). Isto é, essa técnica nos permite compreender qual parte do indivíduo se liga com a coletividade e onde ele está sendo tocado por esta.

5 RESULTADOS E DISCUSSÃO

5.1 Dados quantitativos

Nesta seção serão apresentados os dados quantitativos, os quais foram obtidos exclusivamente através do questionário on-line e foram tabulados e colocados em gráficos para melhor visualização. O Questionário Online trouxe seis seções no total, todavia, quatro foram de perguntas fechadas. As respostas fechadas foram tabuladas e serão apresentadas nessa seção. A seguir, temos as tabelas 6 a 9 que mostram as respostas dos participantes às perguntas fechadas do questionário.

Ao adotarmos uma metodologia que utiliza o aporte teórico simbólico da Psicologia Analítica, faz-se importante enfatizarmos que os dados numéricos não são aqui colocados para fins de generalização do público cosplayer, mas para fornecer o contexto da formação simbólica, isto é, para que entendamos os aspectos conscientes e inconscientes que, em relação de oposição (por vezes contradição), vieram a constituir o símbolo.

Tabela 6- Relação das respostas dos participantes ao Questionário Online

<i>Participantes</i>	<i>Idade</i>	<i>Sexo</i>	<i>Escolaridade</i>	<i>Profissão</i>
Q1	Entre 30 e 35 anos	Feminino	Ensino Superior Completo	Professora
Q2	Entre 46 e 50 anos	Feminino	Ensino Superior Completo	Estilista, cosmaker, cosplayer modelo, influencer
Q3	Entre 18 e 21 anos	Não-binário	Ensino Superior Incompleto	Estudante
Q4	Entre 18 e 21 anos	Gênero fluído	Ensino Superior Incompleto	Estudante
Q5	Entre 18 e 21 anos	Não-binário	Ensino Superior Incompleto	Estudante
Q6	Entre 18 e 21 anos	Não-binário	Ensino Médio Completo	Estudante universitário
Q7	Entre 18 e 21 anos	Não-binário	Ensino Superior Completo	estudante
Q8	Entre 22 e 25 anos	Feminino	Ensino Superior Incompleto	Designer
Q9	Entre 18 e 21 anos	Masculino	Ensino Superior Incompleto	Estudante
Q10	Entre 18 e 21 anos	Masculino	Ensino Superior Incompleto	Estudante
Q11	Entre 18 e 21 anos	Feminino	Ensino Superior Incompleto	Estudante de Psicologia
Q12	Entre 40 e 45 anos	Masculino	Ensino Médio Completo	Motorista
Q13	Entre 22 e 25 anos	Masculino	Ensino Médio Completo	Auxiliar Administrativo
Q14	Entre 18 e 21 anos	Masculino	Ensino Médio Completo	Operador de loja
Q15	Entre 26 e 29 anos	Feminino	Ensino Superior Incompleto	Estudante
Q16	Entre 26 e 29 anos	Feminino	Ensino Superior Completo	Autônomo
Q17	Entre 26 e 29 anos	Feminino	Ensino Superior Completo	Vendedora
Q18	Entre 18 e 21 anos	Feminino	Ensino Fundamental Completo	Estudante
Q19	Entre 26 e 29 anos	Feminino	Ensino Superior Completo	Psicóloga
Q20	Entre 26 e 29 anos	Feminino	Ensino Superior Completo	Costureira
Q21	Entre 22 e 25 anos	Feminino	Ensino Médio Completo	Artesã
Q22	Entre 30 e 35 anos	Feminino	Ensino Superior Completo	Analista Administrativo
Q23	Entre 22 e 25 anos	Feminino	Ensino Superior Incompleto	Estudante
Q24	Entre 26 e 29 anos	Feminino	Ensino Superior Incompleto	Estudante e estagiária de design
Q25	Entre 18 e 21 anos	Feminino	Ensino Superior Incompleto	Estudante
Q26	Entre 30 e 35 anos	Feminino	Ensino Superior Completo	Analista de Sistemas
Q27	Entre 40 e 45 anos	Masculino	Mestrado Completo	Professor
Q28	Entre 30 e 35 anos	Não-binário	Ensino Superior Completo	Cosmaker e Organizador de Concursos Cosplay
Q29	Entre 30 e 35 anos	Feminino	Ensino Superior Completo	Designer
Q30	Entre 22 e 25 anos	Feminino	Ensino Superior Incompleto	Designer e ilustradora

Fonte: Elaboração própria, 2025

Tabela 7- Relação das respostas dos participantes ao Questionário Online (continuação 1)

<i>Participantes</i>	<i>Estado Civil</i>	<i>Renda Familiar</i>	<i>Geralmente, você faz cosplay em qual(s) situação(s)</i>
Q1	União Estável	Entre 4 e 6 salários mínimos	Nas redes sociais, Em Eventos - Lazer, Em Eventos - Profissional
Q2	Casado(a)	Acima de 6 salários mínimos	Nas redes sociais, Em Eventos - Lazer, Em Eventos - Profissional
Q3	Solteiro(a)	Entre 2 e 4 salários mínimos	Nas redes sociais, Em Eventos - Lazer
Q4	Solteiro(a)	Abaixo de 2 salários mínimos	Nas redes sociais, Em Eventos - Lazer
Q5	Solteiro(a)	Entre 2 e 4 salários mínimos	Nas redes sociais, Em Eventos - Lazer
Q6	Solteiro(a)	Acima de 6 salários mínimos	Nas redes sociais, Em Eventos - Lazer
Q7	Solteiro(a)	Abaixo de 2 salários mínimos	Nas redes sociais, Em Eventos - Lazer
Q8	Solteiro(a)	Abaixo de 2 salários mínimos	Em Eventos - Lazer
Q9	Solteiro(a)	Entre 2 e 4 salários mínimos	Em Eventos - Lazer
Q10	União Estável	Acima de 6 salários mínimos	Nas redes sociais, Em Eventos - Lazer
Q11	Solteiro(a)	Entre 2 e 4 salários mínimos	Nas redes sociais, Em Eventos - Lazer
Q12	Casado(a)	Entre 4 e 6 salários mínimos	Em Eventos - Lazer
Q13	Solteiro(a)	Abaixo de 2 salários mínimos	Nas redes sociais, Em Eventos - Lazer, Em Eventos - Profissional
Q14	Solteiro(a)	Abaixo de 2 salários mínimos	Em Eventos - Lazer, Em Eventos - Profissional
Q15	Solteiro(a)	Abaixo de 2 salários mínimos	Nas redes sociais, Em Eventos - Lazer, Em Eventos - Profissional
Q16	Solteiro(a)	Entre 4 e 6 salários mínimos	Nas redes sociais, Em Eventos - Lazer, Em Eventos - Profissional
Q17	Solteiro(a)	Abaixo de 2 salários mínimos	Nas redes sociais, Em Eventos - Lazer
Q18	Solteiro(a)	Acima de 6 salários mínimos	Nas redes sociais, Em Eventos - Lazer, Em Eventos - Profissional
Q19	Solteiro(a)	Entre 2 e 4 salários mínimos	Nas redes sociais, Em Eventos - Lazer, Em Eventos - Profissional
Q20	Solteiro(a)	Abaixo de 2 salários mínimos	Nas redes sociais, Em Eventos - Lazer
Q21	Solteiro(a)	Abaixo de 2 salários mínimos	Nas redes sociais, Em Eventos - Lazer
Q22	Solteiro(a)	Acima de 6 salários mínimos	Nas redes sociais, Em Eventos - Lazer, Em Eventos - Profissional
Q23	Solteiro(a)	Abaixo de 2 salários mínimos	Nas redes sociais, Em Eventos - Lazer
Q24	Solteiro(a)	Acima de 6 salários mínimos	Nas redes sociais, Em Eventos - Lazer, Em Eventos - Profissional
Q25	Solteiro(a)	Entre 2 e 4 salários mínimos	Em Eventos - Lazer
Q26	Solteiro(a)	Acima de 6 salários mínimos	Nas redes sociais, Em Eventos - Lazer, Em Eventos - Profissional
Q27	Casado(a)	Acima de 6 salários mínimos	Em Eventos - Lazer
Q28	Solteiro(a)	Entre 2 e 4 salários mínimos	Em Eventos - Lazer, Em Eventos - Profissional
Q29	Solteiro(a)	Entre 2 e 4 salários mínimos	Em Eventos - Lazer
Q30	Solteiro(a)	Entre 2 e 4 salários mínimos	Nas redes sociais, Em Eventos - Lazer, Em Eventos - Profissional

Fonte: elaboração própria, 2025

Tabela 8- Relação das respostas dos participantes ao Questionário Online (continuação 2)

<i>Participantes</i>	<i>Há quanto tempo faz cosplay?</i>	<i>Você faz a sua própria fantasia?</i>	<i>Quanto em média você investe em cada cosplay? (Somente na fantasia, sem contabilizar os gastos com eventos como ingressos, deslocamento etc)</i>
Q1	Mais de 6 anos	Às vezes	Até 500 reais
Q2	Mais de 6 anos	Sim, totalmente	Até 500 reais
Q3	Entre 2 e 4 anos	Às vezes	Até 800 reais
Q4	Mais de 6 anos	Às vezes	Até 500 reais
Q5	Mais de um ano	Às vezes	Até 800 reais
Q6	Entre 4 e 6 anos	Não	Até 800 reais
Q7	Mais de 6 anos	Às vezes	Até 500 reais
Q8	Entre 4 e 6 anos	Sim, parcialmente	Até 500 reais
Q9	Mais de um ano	Às vezes	Até 100 reais
Q10	Entre 2 e 4 anos	Às vezes	Até 800 reais
Q11	Mais de 6 anos	Às vezes	Até 500 reais
Q12	Mais de 6 anos	Sim, parcialmente	Entre 1 e 2 salários mínimos
Q13	Mais de 6 anos	Às vezes	Entre 1 e 2 salários mínimos
Q14	Entre 2 e 4 anos	Não	Até 800 reais
Q15	Mais de 6 anos	Não	Até 800 reais
Q16	Mais de 6 anos	Sim, totalmente	Até 800 reais
Q17	Mais de um ano	Às vezes	Até 500 reais
Q18	Mais de um ano	Sim, parcialmente	Até 800 reais
Q19	Mais de 6 anos	Às vezes	Até 500 reais
Q20	Mais de 6 anos	Sim, parcialmente	Até 500 reais
Q21	Entre 4 e 6 anos	Às vezes	Até 500 reais
Q22	Mais de 6 anos	Sim, parcialmente	Entre 1 e 2 salários mínimos
Q23	Mais de 6 anos	Sim, parcialmente	Até 500 reais
Q24	Mais de 6 anos	Às vezes	Entre 1 e 2 salários mínimos
Q25	Entre 4 e 6 anos	Sim, parcialmente	Até 500 reais
Q26	Entre 4 e 6 anos	Sim, totalmente	Até 500 reais
Q27	Mais de 6 anos	Sim, parcialmente	Até 100 reais
Q28	Mais de 6 anos	Sim, parcialmente	Até 800 reais
Q29	Mais de 6 anos	Sim, totalmente	Entre 1 e 2 salários mínimos
Q30	Mais de 6 anos	Às vezes	Até 800 reais

Fonte: Elaboração própria, 2025

Tabela 9- Relação das respostas dos participantes ao Questionário Online (continuação 3)

<i>Participantes</i>	<i>Somando todas os cosplays, quanto você já investiu? (Somente na fantasia, sem contabilizar os gastos com eventos como ingressos, deslocamento etc)</i>	<i>Quanto tempo você dedica ao consumo de material da cultura pop/geek diariamente?</i>	<i>Quanto tempo você dedica ao cosplay diariamente? (seja na confecção, seja pesquisando personagens, seja consumindo material)</i>
Q1	Entre 4 e 6 salários mínimos	Entre 4 e 6 horas	Entre 1 e 2 horas
Q2	Entre 2 e 4 salários mínimos	Entre 1 e 2 horas	Mais de 6 horas
Q3	Entre 1 e 2 salários mínimos	Entre 15-30 minutos	Entre 15-30 minutos
Q4	Entre 1 e 2 salários mínimos	Entre 2 e 4 horas	Entre 1 e 2 horas
Q5	Até 800 reais	Entre 2 e 4 horas	Entre 15-30 minutos
Q6	Entre 1 e 2 salários mínimos	Entre 1 e 2 horas	Entre 30-60 minutos
Q7	Entre 2 e 4 salários mínimos	Entre 2 e 4 horas	Entre 30-60 minutos
Q8	Até 500 reais	Entre 1 e 2 horas	Entre 15-30 minutos
Q9	Até 100 reais	Mais de 6 horas	Entre 2 e 4 horas
Q10	Entre 1 e 2 salários mínimos	Mais de 6 horas	Entre 1 e 2 horas
Q11	Até 500 reais	Entre 1 e 2 horas	Entre 15-30 minutos
Q12	Entre 4 e 6 salários mínimos	Entre 15-30 minutos	Entre 15-30 minutos
Q13	Acima de 6 salários mínimos	Entre 4 e 6 horas	Entre 1 e 2 horas
Q14	Entre 2 e 4 salários mínimos	Mais de 6 horas	Entre 30-60 minutos
Q15	Entre 1 e 2 salários mínimos	Entre 2 e 4 horas	Entre 2 e 4 horas
Q16	Acima de 6 salários mínimos	Entre 30-60 minutos	Entre 2 e 4 horas
Q17	Entre 1 e 2 salários mínimos	Entre 30-60 minutos	Entre 1 e 2 horas
Q18	Até 800 reais	Entre 2 e 4 horas	Entre 1 e 2 horas
Q19	Entre 2 e 4 salários mínimos	Mais de 6 horas	Mais de 6 horas
Q20	Acima de 6 salários mínimos	Entre 1 e 2 horas	Entre 4 e 6 horas
Q21	Entre 2 e 4 salários mínimos	Entre 2 e 4 horas	Entre 1 e 2 horas
Q22	Acima de 6 salários mínimos	Entre 2 e 4 horas	Entre 1 e 2 horas
Q23	Entre 2 e 4 salários mínimos	Entre 1 e 2 horas	Entre 30-60 minutos
Q24	Acima de 6 salários mínimos	Entre 1 e 2 horas	Entre 30-60 minutos
Q25	Até 500 reais	Entre 2 e 4 horas	Entre 30-60 minutos
Q26	Entre 2 e 4 salários mínimos	Entre 30-60 minutos	Entre 1 e 2 horas
Q27	Até 100 reais	Entre 15-30 minutos	Entre 15-30 minutos
Q28	Entre 2 e 4 salários mínimos	Entre 1 e 2 horas	Mais de 6 horas
Q29	Entre 4 e 6 salários mínimos	Entre 30-60 minutos	Entre 1 e 2 horas
Q30	Entre 1 e 2 salários mínimos	Mais de 6 horas	Entre 2 e 4 horas

Fonte: Elaboração própria, 2025

De forma mais específica, para iniciar a seção “Sociodemográfico”, trouxemos a Tabela 5, que busca caracterizar a amostra de participantes quanto a idade, gênero, escolaridade, estado civil, renda familiar, valor investido em cosplay, relação de consumo com mídia e características da relação com o cosplay.

Tabela 10- Estatística descritiva da amostra

<i>Variáveis</i>	
Idade, n (%)	Abaixo de 25 anos, 16 (53,4%)
	Entre 26 e 29 anos, 6 (20%)
	Entre 30 e 35 anos, 5 (16,7%)
	Entre 40 e 45 anos, 2 (6,7%)
	Entre 46 e 50 anos, 1 (3,3%)
Gênero, n (%)	Feminino, 18 (60%)
	Masculino, 6 (20%)
	Não-binário e Gênero Fluido, 6 (20%)
Escolaridade, n (%)	Ensino Fundamental Completo, 1 (3,3%)
	Ensino Médio Completo, 5 (16,7%)
	Ensino Superior Incompleto, 12 (40%)
	Ensino Superior Completo, 11 (36,7%)
	Mestrado Completo, 1 (3,3%)
Estado civil, n (%)	União Estável, 2 (6,7%)
	Casado(a), 3 (10%)
	Solteiro(a), 25 (83,3%)
Renda familiar, n (%)	Abaixo de 2 salários mínimos, 10 (33,3%)
	Entre 2 e 4 salários mínimos, 9 (30%)
	Acima de 4 salários mínimos, 11 (36,7%)

Fonte: Elaboração própria, 2025.

A amostra (N=30) apresenta predominância de jovens adultos, com 53,3% (n=16) na faixa de 18-25 anos, seguida por 20% (n=6) entre 26-29 anos e 16,7% (n=5) entre 30-35 anos. Nota-se ausência de representantes na faixa de 36-39 anos, enquanto 10% (n=3) situam-se entre 40-50 anos, indicando maior adesão ao cosplay em fases iniciais da vida adulta.

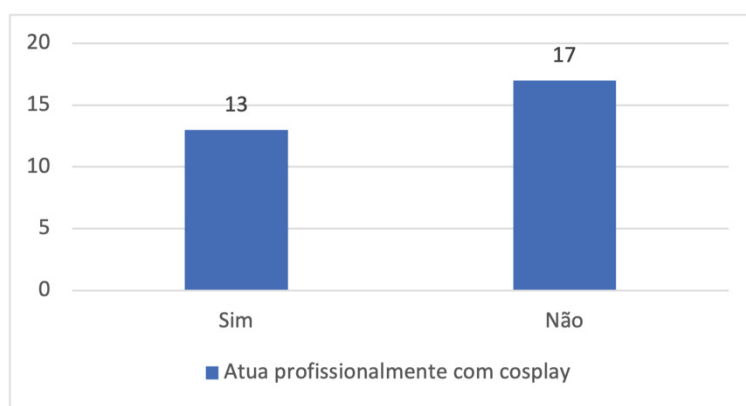
Em relação ao gênero, 60% (n=18) identificam-se como feminino, 20% (n=6) como masculino, 16,7% (n=6) como não binários e gênero fluido. Esses dados sugerem que o cosplay pode funcionar como espaço de experimentação e expressão de identidades de gênero não normativas. Já em relação à formação educacional, esta concentra-se no Ensino Superior (80%, n=24), com 16,7% (n=5) possuindo Ensino Médio completo e 3,3% (n=1) Ensino Fundamental.

Em relação ao estado civil, houve a predominância de solteiros, totalizando 83,3% (n=25) da amostra, 10% (n=3) casados e 6,7% (n=2) cosplayers em estado de união estável. A predominância de indivíduos solteiros possivelmente esteja relacionada com uma maior disponibilidade temporal para engajamento em atividades do cosplay. Quanto à renda familiar, obtida pela soma da renda de todos os membros da família que moram com o cosplayer, 33,3% (n=10) reportam até 2 salários mínimos (SM), 30% (n=9) entre 2-4 SM, 36,7% (n=11) acima

de 4 SM. Essa dispersão econômica revela que a prática não está restrita a estratos específicos, aparecendo, é verdade, em maior quantidade numa parcela da população que ganha acima de quatro salários mínimos, embora haja participação significativa de grupos de menor poder aquisitivo.

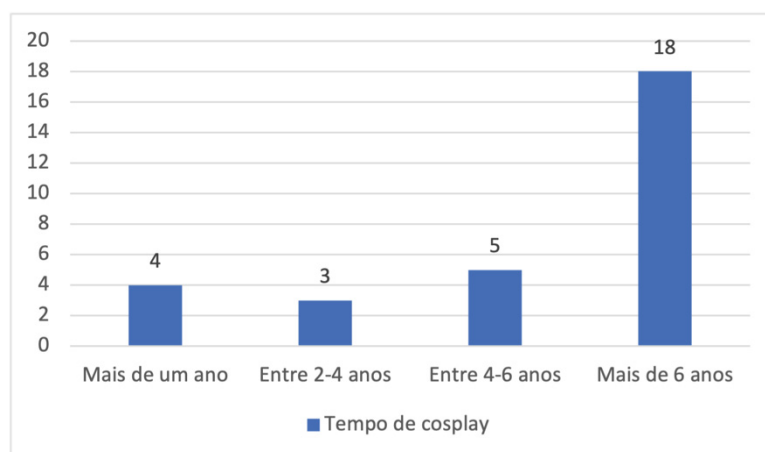
Em relação à segunda seção, “Experiência no cosplay”, na qual os participantes responderam se atuam profissionalmente com o cosplay, quanto tempo de cosplay possui, se confecciona a própria fantasia, quais os valores médios investidos em fantasia, obtivemos as seguintes respostas:

Figura 6- Atua profissionalmente com cosplay



Fonte: Elaboração própria, 2025.

Figura 7- Tempo de Cosplay



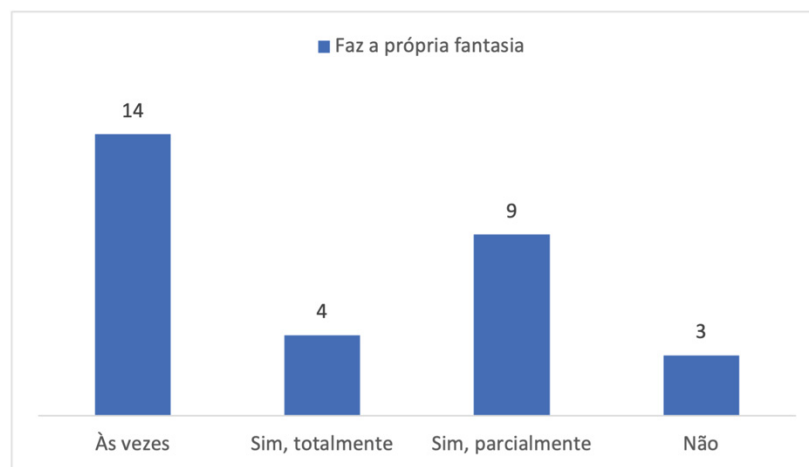
Fonte: Elaboração própria, 2025.

Dos cosplayers que responderam ao questionário on-line, a maior parte, n=17 (56,7%) não atua de forma profissional, ou seja, não tem o cosplay como fonte de renda, enquanto 13 (43,3%) tem a prática do cosplay como sua fonte de subsistência. No que concerne à quantidade

de tempo que o cosplayer pratica cosplay, a maioria, 60% (n=18) pratica há mais de 6 anos, 16,7% (n=5) entre 4-6 anos, 10% (n=3) entre 2-4 anos e 13,3% (n=4) a mais de 1 ano. A alta presença de cosplayers mais experientes pode indicar diferentes objetivos e níveis de comprometimento com o cosplay, bem como influenciar os valores investidos no cosplay ao longo dos anos de prática.

Quando perguntados se os participantes confeccionam o próprio traje de cosplay, 46,7% (n=14) confeccionam "às vezes", 30% (n=9) realizam produção parcial, 13,3% (n=4) criam totalmente, 10% (n=3) delegam a terceiros ou compram prontos, conforme podemos verificar abaixo:

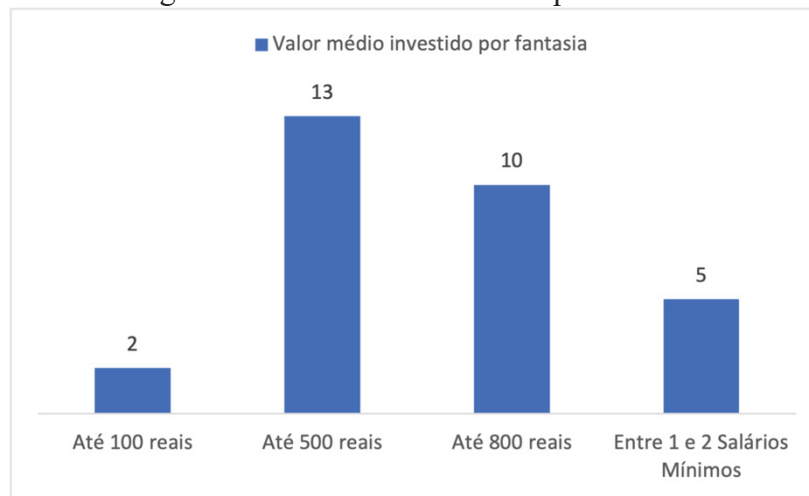
Figura 8- Faz a própria fantasia



Fonte: Elaboração própria, 2025.

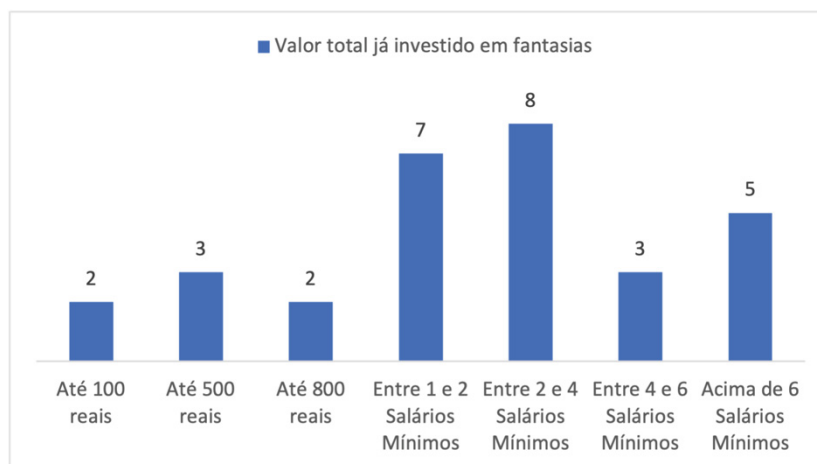
O investimento médio por figurino varia entre R\$100 (6,7%, n=2) e 1-2 SM (16,7%, n=5), com 43,3% (n=13) gastando até R\$500. Cumulativamente, 26,7% (n=8) já investiram 2-4 SM ao longo da carreira, enquanto 16,7% (n=5) ultrapassaram 6 SM, evidenciando disparidades no comprometimento financeiro, o que pode estar relacionado ao longo tempo dedicado à prática ao longo dos anos. Abaixo os gráficos ilustrativos:

Figura 9- Valor médio investido por fantasia



Fonte: Elaboração própria, 2025.

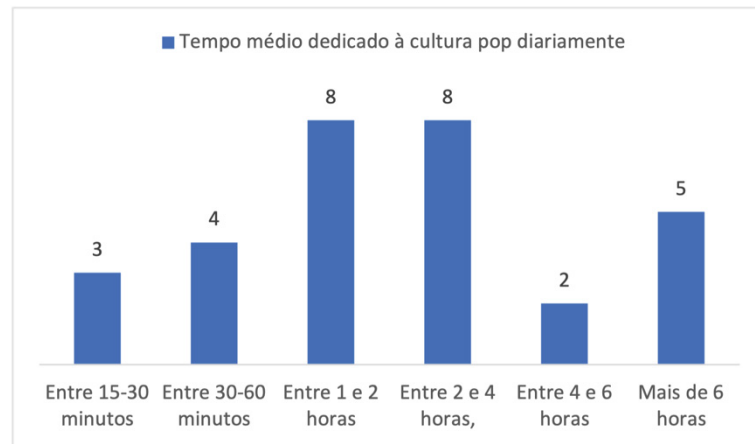
Figura 10- Valor total já investido em fantasias



Fonte: Elaboração própria, 2025.

A seção seguinte, “Consumo de mídia”, versa sobre questões acerca do tempo médio diário dedicado ao cosplay e do tempo médio diário dedicado com consumo de mídia de cultura pop/geek.

Figura 11- Tempo dedicado à cultura pop diariamente

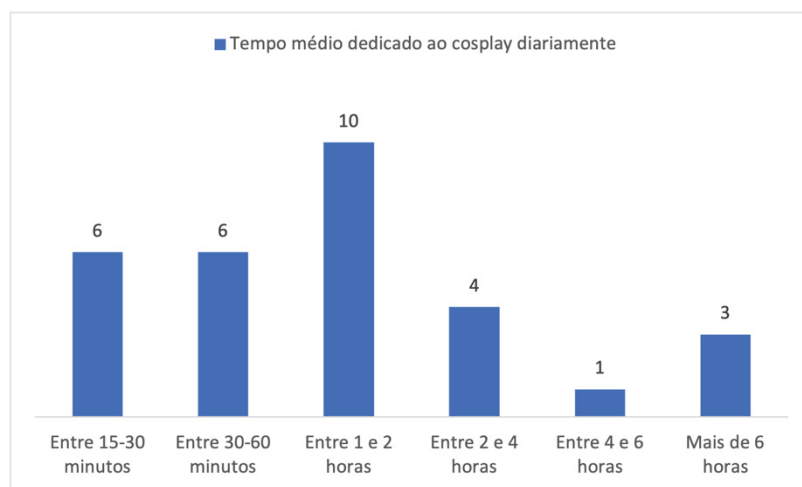


Fonte: Elaboração própria, 2025.

Acima, temos o gráfico em relação ao consumo diário de mídia geek/pop, com 26,7% (n=8) dedicando entre 1-2 horas, 26,7% (n=8) entre 2-4 horas, 23,3% (n=7) dedicando até 60 minutos, 16,7% (n=5) mais de 6 horas e apenas 6,7% (n=2) entre 4-6 horas.

Já o tempo dedicado especificamente ao cosplay (seja na confecção, seja pesquisando personagens, seja consumindo material) mostra maior concentração em períodos curtos: 40% (n=12) até 60 minutos, 33,3% (n=10) investem 1-2 horas diárias, enquanto apenas 10% (n=3) ultrapassam 6 horas. Conforme podemos observar abaixo:

Figura 12- Tempo médio dedicado ao cosplay diariamente

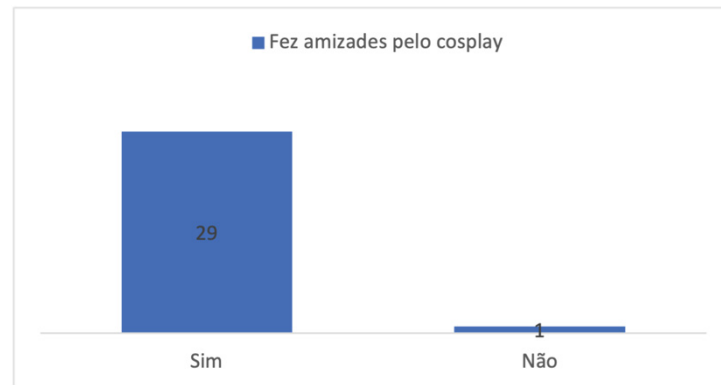


Fonte: Elaboração própria, 2025.

Uma vez que a maior parte dos entrevistados não tem o cosplay como fonte de renda, possivelmente direcionam sua atenção para outras finalidades.

Na última seção, “A importância do cosplay”, onde os cosplayers responderam questões acerca da importância do cosplay na sua vida atual, tivemos os seguintes resultados:

Figura 12- Figura 13- Fez amizades pelo cosplay



Fonte: Elaboração própria, 2025.

Quando perguntados se já fizeram amizades devido ao cosplay, a quase totalidade 96,7% (n=29) dos participantes responderam que sim, o que reforça a função da socialização e da criação e fortalecimento de vínculos sociais presentes na cena cosplay.

A Tabela 11 apresenta avaliação acerca da importância do cosplay, em que varia entre 1 = irrelevante e 5 = muito importante. A análise revelou distribuição assimétrica, indicando diferenças estatisticamente significativas na percepção de relevância:

Tabela 11- Frequência absoluta e relativa da variável “importância do cosplay”

<i>Grau de importância</i>	<i>n (%)</i>	<i>p-value</i>
1	2 (6,7%)	< .001
2	3 (10%)	< .001
3	6 (20%)	0.001
4	8 (26,7%)	0.016
5	11 (36,7%)	0.2
Total	30 (100%)	

Fonte: Elaboração própria, 2025.

A maior parte dos cosplayers, 63,4% dos participantes (n=19), atribuiu grau ≥ 4 , destacando o papel central do cosplay em suas vidas. A categoria máxima (5) apresentou menor significância estatística (p=0.2), possivelmente indicando heterogeneidade na intensidade de

valorização entre os adeptos. 16.7% (n=5) enquadraram-se nos níveis 1-2, sugerindo cosplayers que reduziram o engajamento ou reinterpretaram a prática como ausente de significância na sua vida atual.

Da mesma forma, a Tabela 12 apresenta a avaliação dos participantes quanto à importância da socialização com outras pessoas em eventos de cosplay. A análise demonstrou padrão distinto ($\chi^2 = 34.1$, $p < 0.001$), com ênfase na dimensão da socialização.

Tabela 12- Frequência absoluta e relativa da variável “importância da socialização em eventos de cosplay”

<i>Grau de importância</i>	<i>n (%)</i>	<i>p-value</i>
1	1 (3,3%)	< .001
2	1 (3,3%)	< .001
3	6 (20%)	0.001
4	7 (23,3%)	0.005
5	15 (50%)	1
Total	30 (100%)	

Fonte: Elaboração própria, 2025.

Podemos observar que a maior parte dos cosplayers, 73.3% (n=22) valoriza a socialização, com metade da amostra (50%, n=15) classificando-a como *muito importante*. A não significância ($p=1.0$) na categoria máxima sugere consenso robusto sobre o valor das interações sociais nestes espaços. Apenas 6.6% (n=2) desconsideraram a relevância (graus 1-2), reforçando o papel dos eventos como espaços de pertencimento comunitário.

Os dados encontrados corroboram com a literatura, uma vez que estudos anteriores apontam para a socialização como um aspecto de alta relevância na prática do cosplay (Morris Chambers, 2023, Karen e Whittaker, 2023, Baudin e Chavez, 2025). O alto índice de importância encontrado em relação à socialização em eventos (73.3% ≥ 4) supera a importância geral do cosplay (63.4% ≥ 4), indicando que a socialização em eventos gerado pela prática pode ser mais relevante que o cosplay em si.

5.2 Dados qualitativos

Aqui serão apresentados os dados qualitativos, cuja origem se deu tanto nas *perguntas abertas* do Questionário Online quanto e, principalmente, nas entrevistas semiestruturadas e sua posterior transcrição. Conforme relatado anteriormente, apesar de não ser obrigatória a participação dos participantes nos dois eixos de pesquisa, todos os participantes do eixo 1

(Questionário Online) também participaram do eixo 2 (Entrevista Semiestruturada – formato on-line ou presencial). A partir daqui iremos nos referir aos participantes pelo eixo da pesquisa seguido do número. Por exemplo, participante 10 do eixo 1 (Questionário online) = Q10; participante 1 do eixo 2 (Entrevista Semiestruturada) = E1. Para que o leitor se situe, deixaremos na tabela abaixo os dados sociodemográficos dos participantes das entrevistas semiestruturadas.

Tabela 13- Dados Sociodemográficos dos participantes do eixo 2

<i>Participante</i>	<i>Idade</i>	<i>Sexo</i>	<i>Profissão</i>	<i>Profissional e/ou Lazer</i>
E1	46	Feminino	Estilista, <i>cosmaker</i> , cosplayer, modelo, influencer	Lazer e Profissional
E2	21	Não-binária	Estudante	Lazer
E3	20	Masculino	Estudante	Lazer
E4	22	Masculino	Auxiliar Administrativo	Lazer e Profissional
E5	29	Feminino	Designer e <i>Wigmaker</i>	Lazer e Profissional
E6	28	Feminino	Costureira	Lazer
E7	21	Feminino	Estudante	Lazer
E8	27	Feminino	Estudante	Lazer e Profissional
E9	31	Não-binária	<i>Cosmaker</i> e Organizador de Concursos de Cosplay	Lazer e Profissional
E10	22	Feminino	Designer e Ilustradora	Lazer e Profissional
E11	24	Feminino	Estudante	Lazer e Profissional

Fonte: Elaboração própria, 2025.

De forma similar ao quadro de participantes do eixo 1, a maior parte foi de participantes do gênero feminino (n=7), enquanto n=2 são do gênero masculino e n=2 não-binária. Todos acima dos 20 anos, sendo apenas dois acima dos 30, entre estes, uma participante de 46 anos. Em relação à profissão, temos n=5 estudantes; com exceção do E4, os participantes que não são estudantes, n=5, isto é, quase metade com profissões relacionadas direta ou indiretamente ao cosplay, entre as relações profissionais indiretas temos: ilustradora, designer, costureira, estilista. Já em relação ao trabalho direto com o cosplay, temos E1, E5 e E10. E1 é modelo, estilista e *cosmaker*, que é a profissão de confeccionar fantasias de cosplay; já E5 é *wigmaker*,

que é a profissão de confeccionar perucas de cosplay; E10 é *cosmaker* e também é organizador de eventos de cosplay na cidade de Curitiba.

Quando questionados se praticam o cosplay de forma profissional ou por lazer, todos responderam que o fazem por Lazer, sendo que $n=7$, ou seja, a maioria pratica cosplay também de forma profissional, incluindo aqui o cosplay competitivo, desempenhado em concursos.

Visando responder o objetivo específico “Descrever os tipos de cosplay encontrados na cena presencial de Curitiba”, trouxemos a caracterização dos participantes com base nos dados coletados, a qual será aprofundada no tópico abaixo.

5.2.1 Caracterização dos tipos de cosplay

Apresentaremos aqui duas propostas de classificação do uso do cosplay nos dados coletados. Para além da visão generalista de que o cosplay é desempenhado apenas e unicamente por hobby ou por identificação com o personagem, aqui tentaremos abarcar a complexidade dessas divisões sem tentar, por meio destas esgotar este fenômeno. Enfatizamos que desenvolvemos estas classificações para fins acadêmicos. É compreensível que se sobreponham umas às outras e se mesquem entre si também, uma vez que estão imbricadas e provêm da mesma fonte. Para além disso, vale dizer que existem tensões entre si, as quais serão abordadas ao longo da explanação.

5.2.1.1 Divisão pelo objetivo

No universo cosplay é possível encontrarmos cosplayers performando pelos mais diversos objetivos. Como citado anteriormente, as motivações do cosplay feitos por hobby envolvem uma interação e apreço pelo personagem ou universo da obra. Uma vez que há grande lacuna na literatura acerca das diferentes categorias de cosplays, em que os estudos, de forma majoritária, englobam as mais diversas experiências no mesmo espectro, não há dados suficientes para apontarmos para as motivações que concernem cosplays realizados com finalidades de competição, por exemplo. Apesar de não objetivarmos responder tais questões nessa pesquisa, por entendermos que esta é uma questão carregada de complexidade, nos propusemos a caracterizar é importante termos em mente que cada extrato de categoria cosplayer, seja amador, seja profissional, carrega uma complexidade massiva.

Levando-se em consideração que a cena cosplay possui público heterogêneo; que o público cosplayer encontra-se em constante mudança, revelando novas e diferentes motivações,

objetivos e necessidades, sendo uma prática carregada de complexidade; e que os dados levantados na presente pesquisa demonstram a existência de cosplayers que se voltam majoritariamente para a performance competitiva ou para a performance profissional, deixando, por vezes, de lado o cosplay feito por hobby, percebemos a necessidade de demarcar e nomear os diferentes tipos de cosplay. Dessa forma, decidimos dividir a prática do cosplay com base no *objetivo* deste: se a finalidade se volta para o hobby, profissional, competição ou conforto. Importante observar que não há hierarquia entre eles, tampouco seria correto, por ora, dizermos que cada cosplayer performa exclusivamente de um tipo ou de outro. Tais categorias não têm a pretensão de conferir rótulo à pessoa cosplayer, mas tão somente à *prática* desempenhada em determinado momento, uma vez que cada cosplayer pode performar de forma diferente dependendo do evento, do dia ou mesmo da hora. Dito isso, nomearemos aqui os quatro tipos de cosplay percebidos a partir dos dados coletados: *cosplay hobby* (CHOB); *cosplay profissional* (CPRO); *cosplay competitivo* (CCPT) e *cosplay confortável* (CCFT).

Não seria correto afirmar que cada cosplayer desempenha de forma estática e exclusiva em uma categoria, pois como citado anteriormente, a divisão é situacional, se atendo ao objetivo específico de cada cosplay, podendo o cosplayer praticar mais de um tipo de cosplay durante o dia e, inclusive, utilizando o mesmo cosplay para finalidades diferentes. São situações diferentes, que podem se entrelaçar, porém cada finalidade traz uma motivação diferente, portanto uma necessidade distinta. Abaixo, iremos caracterizar cada um deles com os relatos dos participantes.

Abaixo, podemos conferir os relatos sobre o CHOB, ou seja, o cosplay realizado com fins específicos de hobby:

Ah, a gente busca a diversão, né? É isso, não tem outra explicação. É a diversão, é...num tem outra coisa. Recentemente, meu último cosplay foi a barbie, aí eu fui 4x ver a barbie, cada dia com uma roupa diferente (E1).

“Eu vou ser bem sincera, eu gosto, tipo dessa questão do cosplay, que é tipo, você ir atrás de maquiagem, tecido ou até mesmo a roupa completa, né? E depois arrumar. Acho que todo o processo do cosplay assim pra mim, assim, eu acho muito, muito legal” (E8).

“tinha um cara que ele estava com o avô do luffy. E aí eu apontei para ele ‘Vôoooo!’ e saí correndo na direção dele, daí ele me abraçou e a gente começou a pirar nos

personagens. Ai toda vez que eu abro caixinha no insta, alguma coisa, ele sempre fala, ‘cara, você é o MELHOR Luffy que eu já conheci na minha vida!’. Então, pra mim, assim, o tesão é interpretar” (E9).

Os cosplayers buscam o CHOB pelo prazer em se vestir de seu personagem favorito e performar, de adentrar no universo da obra e se divertir sozinho ou com outrem. Nesse tipo de cosplay não há a intenção de monetizar a sua experiência.

Por outro lado, há aqueles que utilizam o cosplay com a finalidade de obter retorno financeiro, o que acaba por ultrapassar a alçada do hobby, são os cosplays profissionais ou CPRO, como é o caso da E1:

“Chegou uma hora que eu não aguentava mais usar, porque usei ela bastante ano passado. Então chegou uma hora que eu não aguentava mais, queria usar outro personagem e as empresas só pediam a Poderosa Thor”. (E1)

O terceiro tipo de cosplay observado na pesquisa é o cosplay profissional ou CCPT, por meio do qual o cosplayer visa concorrer em competições e concursos. Neste, o que fica em foco é a fidedignidade na representação do personagem, na teatralidade, o acabamento da fantasia. Trouxemos o relato da E11 sobre este tipo:

“Só que eu penso putz, se for pra mim fazer uma personagem que eu gosto que tem um monte de variâncias, então por que que eu não faço a skin clássica que eu consigo produzir inteira sozinha, que dá pra criar conteúdo que eu posso lucrar com isso depois, que tem a facilidade de vender isso depois e que é muito bom para competitivo, porque tem armadura, porque tem uma arma de 2 m de altura? Então, eu tinha um ponto, daí peguei um boneco que eu gosto, mas em vez de fazer o que eu gostaria, eu vou para o competitivo.” (E11)

É possível observar que o CPRO e o CCPT participam do mesmo espectro, pois os dois visam monetizar a experiência e são carregados de nuances que fogem à alçada do lazer. A principal diferença recai sobre o objetivo específico de cada um. Enquanto o profissional pode ser realizado em empresas, em festas de aniversário ou em eventos isolados, o competitivo envolve ser julgado por outros profissionais que entendem e se utilizam de toda parte técnica da confecção do traje, das técnicas de teatro para a avaliação. Dessa forma, por mais que o

CCPT também possa ser considerado um cosplay profissional, naturalmente, vai se distanciar do CPRO apenas pelo objetivo.

O quarto tipo de cosplay observado durante a pesquisa foi o CCFT, isto é, o cosplay voltado para o conforto. Este tipo é utilizado por *staff* ou jurados em eventos, e sua prioridade é o conforto e a mobilidade, uma vez que o staff e/ou os jurados precisam que seu cosplay possibilite a locomoção durante o evento, a organização de filas, ter as mãos livres para escrever, mexer em eletrônicos etc. Para ilustrar esse tipo, trouxemos os relatos de E10 e E11:

“Às vezes a gente falar “não, pessoal, a fila para o concurso vai ser as 14 horas aí 13:59 o participante: ‘Preciso ir ‘no’ (sic) banheiro’”. Sempre tem! Então daí eu preciso ter um cosplay light pra sair correndo atrás de pessoas” (E10).

“que nem tem gente que faz cosplay absurdos de armaduras e são campeões nacionais que às vezes você vai num evento, ele tá de jurado e ele tá com um cosplay que ele comprou da China, porque é um momento que ele precisa estar confortável. Você estar confortável... Sabe?” (E11).

Foi observado que alguns cosplayers possuem tensões entre os tipos e as finalidades do cosplay, uma vez que o início do cosplay se deu pela via do hobby e não pela monetização. Muitos cosplayers entendem que o cosplay deve ser feito por amor, enquanto outros entendem que deve haver retorno financeiro para que seja viável a sua realização. Aqui trouxemos algumas dessas tensões:

“Só que daí eu acho que vem num ponto do cosplay de quando a gente começa a mais se estressar ou queria lucrar em tudo em cima do hobby, deixa de ser um hobby” (E11)

“Aí, o cosplay é muito bonito, pronto, viralizou no TikTok. E aí dá um, dois meses depois a pessoa vendeu. Mas cadê o seu amor por esse personagem? “ah, pô, eu amo o personagem, mas eu preciso de dinheiro para fazer o próximo”. Po, compreensível, não julgo, mas para quem está de fora, parece que essas pessoas não têm apego nenhum pela arte de fazer cosplay” (E9).

“Quando eu comecei, sabe, tipo, eu quero fazer, eu quero nos eventos para me divertir. Apesar de que eu ainda tenho muitas ambições de, por exemplo, ir em eventos grandes

para participar de concursos grandes, tentar fazer um nome assim nesses concursos também é uma coisa que eu tenha muita vontade, então é um mesclado assim, de tipo, minha pretensão é continuar fazendo o que eu gosto de uma forma tranquila, sem me cobrar tanto quanto eu estava me cobrando os anos atrás que era, foi quando começou a me frustrar bastante” (E5).

Importante enfatizar que algo que começou como hobby e competição, atualmente vai constituindo um campo cada vez mais profissionalizado. Muitos profissionais hoje têm como sustento principal a prática do cosplay tanto de forma presencial quanto nas redes sociais. No campo presencial, podemos citar a existência de uma agência em São Paulo que faz a mediação entre pessoa física (cosplayer) e empresa (Robichez, 2024). Além disso, o governo de São Paulo lançou em 2024 um edital para promoção da cultura pop com investimento de 9,5 milhões de reais, trazendo modalidades específicas para cosplay, contando com as modalidades iniciante e avançado. No ato, serão 20 projetos contemplados, sendo a premiação de R\$ 30 mil para cosplays iniciantes e R\$ 50 mil para cosplays avançados (Governo de São Paulo, 2024). No campo on-line, podemos citar a possibilidade do cosplayer monetizar seu perfil, gerando renda suficiente para abandonar o cosplay-hobby, além da possibilidade de receber patrocínios de empresas para a promoção de seus produtos.

No Japão, desde 2021, há discussão proposta pelo programa do governo *Cool Japan* (programa que visa fomentar a economia do Japão diante do mundo), acerca da regulamentação dos cosplayers, por se configurar tanto como prática que movimenta o turismo e, conseqüentemente, a economia quanto por ser prática que atravessa as fronteiras dos direitos autorais de grande parte dos autores do Japão. (Kyodo News, 2021).

Por outro lado, independente do objetivo, foi percebida uma pressão pela produção movida pelas *trends* – tendências que são popularizadas e *viralizadas* nas redes sociais –, também como algo que pode escalar para uma pressão movidas pelo *Fast-Fashion*. Esse termo é emprestado da indústria da moda. Segundo Caetano (2013), *fast-fashion* teve seu início nos anos 1980 e se configura como uma estratégia para a criação de novos produtos de moda em tempo mínimo, ao reduzir os processos ligados à compra e prazos, objetivando a satisfação extrema da exigência dos consumidores. A autora entende que essa relação de consumo é um reflexo da sociedade contemporânea, onde o novo fica velho em questão de dias.

Abaixo apresentamos os relatos que ilustram essa pressão para produzir sentidas pelos cosplayers:

Eu já fui uma das pessoas que foi atingida por isso, por isso que hoje eu falo que eu só quero fazer as coisas que me deixam confortáveis, porque eu tive um burnout com cosplay, eu fiquei uns 2 anos sem fazer nada, sem mexer em nada. Porque é, parecia que era uma cobrança, sabe? (E5).

Então você acaba indo muito, tipo, “ai, eu não gosto tanto desse personagem, mas eu vou fazer o cosplay dele, porque eu sei que se eu fizer, eu vou ter essa confirmação do like”, sabe? (E6).

“E as pessoas começaram a se sentir cada vez mais pressionadas a apresentar conteúdo, apresentar cosplay novo e acabou, isso acabou saindo um pouco daquele hobby e acabou se tornando uma obrigação, porque aí todo mundo começou a ver que tem gente que trabalha com isso, tem gente que acabou virando, a gente tem as influências, modelos assim, mas também tem os influenciadores, modelos de cosplay, sabe que ganha roupa de marca, ganha cosplay de marca, ganha peruca de marca. Para promover esses conteúdos, então todo dia tem um conteúdo diferente para mostrar e acabou virando o fast-fashion. Assim, sabe, tipo aí, as pessoas estão cada vez mais se cobrando, apresentar um conteúdo e se frustram quando não conseguem atender as expectativas da internet, que é muito rápido. Então assim, hoje em dia, é um negócio que tipo, se você não aparecer hoje e amanhã você está esquecido! Então, né, digamos assim, mas é basicamente isso, então as pessoas estão se cobrando muito, está saindo dessa coisa de um hobby, está se tornando uma obrigação e as pessoas sentem que elas precisam gastar dinheiro para se tornarem relevantes, sabe? (E5).

Acerca da relação do *fast-fashion* com o imaginário social, esta se relaciona com a produção e representação excessiva de mídia discutida anteriormente em relação à Mediosfera. A emissão generalizada, relacionada com a crise de sentido e impulsionada pelas “trends” das redes sociais e suas replicações tecnológicas infinitas, visa preencher o vazio simbólico (Contrera, 2017). Nesse sentido, os cosplayers que se inserem na cena on-line, se veem compelidos cada vez mais a produzir e performar. Não seria correto, por outro lado, afirmar que o *fast-fashion* afasta o sentimento de conexão e perda da capacidade simbólica com o personagem performado, conforme podemos observar no relato abaixo de E5 ao ser questionada sobre o seu cosplay mais marcante:

“Quando eu coloquei o cosplay para gravar, foi uma sensação muito louca assim, porque eu me senti extremamente à vontade. É um cosplay extremamente confortável. E eu me senti muito bem. Parecia que tipo a personalidade batia muito com a minha. E eu simplesmente gravei o vídeo como se fosse eu mesmo assim, sabe? Eu não precisei entrar no personagem, eu só fui eu mesma. E foi. É o vídeo que fez mais sucesso no meu canal, sabe? que eu faço alguns plays lá e foi o vídeo que mais fez sucesso a galera adorou” (E5).

Como levantado anteriormente, o movimento de regressão da energia psíquica e o consequente contato com seu mundo interior e seus conteúdos, podem promover o excesso de produção por parte do cosplay, movidos também pelo Fast Fashion. Todavia, por outro lado, permitem que haja o movimento oposto da energia psíquica, promovendo a adaptação ao mundo externo e a possibilidade de se conectar com a coletividade, isto é, se relaciona com a dimensão da socialidade, conforme proposta por Maffesoli (2004). Mais do que isso, esta tensão energética entre opostos pode atuar como símbolo ao possibilitar a transição da heteronomia, onde “existo no e para o outro” (Idem, 2004) para a autonomia, conforme observado no relato abaixo:

“Foi meio que decisivo naquilo de fazer coisas que eu quero e não por pressão, sabe? [...] pô, eu quero fazer porque eu me sinto bem com esse personagem, porque eu me sinto confortável com esse cosplay, porque eu posso ser eu mesma, sabe?” (E5).

5.2.1.2 Divisão psicodinâmica: lúdico x instrumentalização

Outra divisão encontrada com base nos dados coletados se faz pela via da psicodinâmica, isto é, com a subjetividade e com os motivos intrínsecos que fazem os cosplayers performarem o cosplay. Assim, a divisão lúdico x instrumentalização se volta para o entendimento do cosplay enquanto motivada por uma função psicodinâmica do brincar.

Enfatizamos que através dos resultados encontrados na presente divisão de tipo de cosplay, confirmamos parcialmente a nossa hipótese inicial, que foi consistia na visão de que na performance de personagem da cultura pop, o cosplayer poderia entrar em contato com seus próprios conteúdos, bem como conteúdos coletivos e que na prática do cosplay o indivíduo estaria de personificando arquétipos, além de personificar também seus próprios conteúdos.

Porém, cabe aqui dizer que a hipótese não estava totalmente certa, pois não consideramos que havia mais de uma motivação para o cosplay. A divisão lúdico x instrumentalização foi fundamental para entendermos que a própria hipótese foi elaborada através de uma generalização estereotipada, levada pela escassez da literatura, na qual acreditamos inicialmente que o cosplayer entra em contato com conteúdos subjetivos e coletivos pelo cosplay, ignorando, basicamente a dimensão lúdica e também a profissional.

Conforme citado anteriormente, o cosplay pode ser compreendido como uma forma de expressão simbólica do inconsciente, onde os conteúdos internos do cosplayer se articulam na construção da performance. Quando o indivíduo escolhe representar determinado personagem, ele pode estar projetando aspectos inconscientes de si mesmo que deseja integrar – seja por identificação com qualidades admiradas, seja por uma tentativa simbólica de contato com conteúdos psíquicos reprimidos. Nesse contexto, o cosplay lúdico se torna uma ponte entre o ego e o inconsciente, contribuindo no processo de individuação ao permitir que conteúdos internos encontrem expressão consciente. Estamos falando de um movimento regressivo, que é o lidar internamente com estas questões ao entrar em contato com os contos de fadas modernos, a consequente constelação do conteúdo para em seguida – o que pode demorar dias ou mesmo anos – de um movimento progressivo ao literalmente praticar o cosplay. Esse processo todo, como bem sabemos é mediado o tempo todo pelo Self, isto é, o lúdico permite que o Self não só se mostre, mas se expresse através do cosplay lúdico.

Quanto a isso, ressaltamos que para Jung (1961/2016) o lúdico se constitui como um recurso de transformação criativa e reorganização psíquica. Ele relata que, em um período de intensas dificuldades pessoais, foi por meio da atividade lúdica que conseguiu restaurar seu equilíbrio interior e reencontrar vitalidade. O autor relembra como o ato de construir, inspirado em brincadeiras infantis, devolveu-lhe acesso à sua criatividade:

A lembrança de um período da infância, quando se dedicava a construir casinhas e castelos de pedra e areia, vem acompanhada de uma emoção que lhe permite reconectar-se com sua criatividade interior. ‘Ah, ah! Disse a mim mesmo, aqui há vida! O garoto anda por perto e possui uma vida criativa que me falta. Mas como chegar até ela?’ [...] Depois de muita resistência entrego-me diariamente ao jogo: Todos os dias depois do almoço, se o tempo permitia, eu me entregava ao brinquedo de construção.” (Jung, 1961/2016, p. 154).

De forma pragmática, tomemos como exemplo o CHOB, o qual é feito sem a pretensão de obter retorno financeiro. Nele, o cosplayer se veste do seu personagem favorito para fins de socialização ou ainda para lidar com suas questões no dia a dia. Ao personificar as expressões do Self, mais especificamente ao lidar com este símbolo, o indivíduo está entrando em contato com o numinoso e se transformando. Além disso, o lúdico se relaciona diretamente com a função do brincar, auxiliando o cosplayer a lidar com suas questões de estresse do cotidiano, servindo também como uma função terapêutica. Nessa possibilidade, cabe a visão generalizada e estereotipada do cosplay enquanto um lazer que envolve “somente” uma identificação com o personagem para lidar com suas questões interiores e fuga da realidade.

Por outro lado, a instrumentalização do cosplay pode ser interpretada como uma intensificação da persona – enquanto adaptação ao coletivo. Quando o cosplayer assume funções como jurado, competidor, o foco deixa de ser o mergulho simbólico no self e passa a ser a manutenção de uma imagem social funcional. Ainda que o contato com o Self possa ocorrer nessas práticas, ele tende a ser mediado por exigências externas, reforçando o movimento progressivo da energia psíquica, voltado à adaptação e realização no mundo objetivo.

Tomemos, por exemplo, o uso do CCFT. Nele, não há intenção, prioritariamente, de se utilizar do lazer, uma vez que a pessoa se vestiu confortável para exercer a persona de jurado de concurso de cosplay ou ainda de *staff* de evento. No caso do jurado, este se utiliza de um traje confortável para julgar outros cosplayers, apesar de que pode, sim, haver lazer nesse ato, todavia, a sua função principal não se volta para isso, mas para a atribuição de nota para o cosplay alheio. No caso de um staff, a intenção é fazer o evento acontecer. Para quem já participou de organização de eventos, sabe que a os momentos de lazer podem ser bem escassos.

Compreendemos que no caso da instrumentalização, o movimento progressivo é regra, uma vez que há a intenção deliberada e – por vezes paga – de lidar e se adaptar ao mundo externo. Não seria correto entender que um CCFT estaria se utilizando do cosplay para lidar com suas questões internas, assim como no de um CPRO ou CCPT. A instrumentalização do cosplay – algo inicialmente tomado como hobby – se relaciona diretamente com o movimento progressivo da energia psíquica, uma vez que está relacionada com a lide com o mundo externo.

Bom, é possível que o leitor que se encontra imerso no universo cosplay esteja pensando nas variadas nuances e exceções presentes nessas divisões. O leitor está completamente correto nessa linha de pensamento: não há uma forma única de abarcar este fenômeno, e suas divisões assim são feitas apenas para lidar de forma pedagógica com essa experiência. A complexidade

presente tanto nas questões subjetivas quanto nas coletivas são o motor que movimenta a cena cosplay.

5.2.2 *Categorias de análise*

A divisão em categorias é o resultado de um esforço analítico – por vezes falho – das respostas dos cosplayers, constituindo-se numa tentativa de sistematização de conteúdos internos e, também, coletivos. Enfatizamos que para o cosplayer, não há diferenciação em categorias, há apenas a vivência pura e particular.

Ao analisar as categorias discutidas a seguir, é possível que o leitor perceba que muitas delas se encontram entrelaçadas, revelando pontos de interseção e sobreposição. Embora cada uma possua características próprias e distintivas, não se configuram como categorias mutuamente excludentes, uma vez que emergem de experiências vivenciais complexas e multifacetadas.

Como resultado inicial da análise das falas dos entrevistados, encontramos as seguintes categorias iniciais: Validação/Reconhecimento pelo Cosplay, Cosplay como superação de limitações, Cosplay como terapêutico, Cosplay como emocional, Personagem como algo a mais, Personagem como identificação, Ambiente Tóxico, Liberdade para ser, Socialização pelo cosplay, Sentimento de comunidade.

Após darmos continuidade ao entrelaçamento significativo-temático, encontramos as três categorias finais: Implicações Terapêuticas, Escolha do Personagem e Sentimento de Comunidade e seus aspectos sombrios. Montamos a tabela abaixo (Tabela 14) para melhor visualização das categorias iniciais e suas correlações com as categorias finais.

Tabela 14- Categorias Iniciais e Categorias Finais

<i>Categorias Iniciais</i>	<i>Categorias Finais</i>
Validação/Reconhecimento pelo Cosplay	Implicações Terapêuticas
Cosplay como superação de limitações	
Cosplay como terapêutico	
Cosplay como escape emocional	
Personagem como algo a mais	Escolha do Personagem
Personagem como identificação	
Ambiente Tóxico	Sentimento de Comunidade e seus aspectos sombrios
Liberdade para ser	
Socialização pelo cosplay	

Sentimento de comunidade	
--------------------------	--

Fonte: Elaboração própria, 2025.

Aqui serão apresentadas as categorias encontradas a partir da análise das questões abertas do Questionário On-line e da transcrição das entrevistas semiestruturadas. Ao total, foram encontradas três categorias, apresentadas a seguir: Implicações Terapêuticas; Escolha do Personagem; e Sentimento de comunidade e seus aspectos sombrios.

A categoria “Escolha do Personagem” emerge a partir dos relatos dos cosplayers como uma categoria multifacetada, uma vez que a escolha do cosplay se dá a partir de uma interseção entre dinâmica da psique, finanças, gostos pessoais e objetivos.

Aqui destacamos as respostas dos cosplayers se pautando, principalmente, nos objetivos:

“Tudo depende do objetivo. Eu tenho cosplays que vão ser por um competitivo, pra desfile, que eu vou por um objetivo de ganhar, de fazer o valor gasto reverter” (E11).

“Gosto pessoal e se é ou não bom para competição” (Q30).

“Depende da ação no evento, se vou trabalhar, busco personagens confortáveis e de personalidades que eu possa interpretar, se vou competir avalio a qualidade da produção além das características do personagem” (Q29).

Por mais que as análises não tenham feito diferenciação entre os cosplayers amadores e os profissionais, a partir dos relatos é possível perceber que os profissionais que fazem o CCPT e CPRO priorizam a competição e o trabalho em detrimento do gosto pessoal.

As análises apontam que a identificação com o personagem é um fato preponderante, nos cosplayers amadores e profissionais, sendo a escolha do cosplay realizada a partir da identificação consciente com aspectos agradáveis, psicológicos ou físicos do personagem. Este conforme podemos observar abaixo:

“Pesa mais eu me identificar com o personagem” (E3).

“Porque eu me identificava com o personagem e daí eu queria fazer um cosplay dele, né? Mas.... não tinha muitos motivos muito profundos, é mais que eu gostava” (E7).

“Eu escolho a personagem de acordo com a minha afinidade, semelhança física, e facilidade na criação e montagem” (Q2).

“Meus gostos pessoais, se ele me agrada ou não. Também se é parecido comigo ou com a minha personalidade” (Q10).

Os dados encontrados em relação à identificação dos cosplayers com o personagem escolhido corroboram com a literatura (Jenkins & Tulloch, 2005, Morris Chambers, 2023). Nesses casos, o cosplayer pode escolher personagens que podem ajudá-lo a conferir materialidade para o que é mobilizado internamente; deparar-se materialmente com um conteúdo interno seu, é uma forma de reforçar as características egóicas que o cosplayer enxerga em si mesmo.

Em outros casos, os cosplayers relatam terem sido tomados por forte emoção, podendo ser tão intensa ao ponto de se serem “escolhidos” por eles. Este fenômeno é ilustrado no caso de E5:

“É um negócio muito aleatório mesmo, tipo, quando o personagem te escolhe... é... ele te cativa de um jeito que você não pensa em mais nada. É uma hype mesmo que toma conta do corpo do cosplay e assim a gente olha e fala, eu quero fazer esse cosplay. Por quê? porque sim, porque eu amei esse personagem, porque eu acho que ele combina comigo, porque eu gostei da roupa dele ou por simplesmente porque eu quero, sabe, é um negócio, tipo, a gente bate o olho e no negócio toma conta assim” (E5).

Ao relatar ter sido “tomado conta” pela ideia de fazer tal personagem, a entrevistada 5 possivelmente se refere à constelação (ativação) de um complexo ideoaafetivo. Stein (2019, p. 47) afirma que “quando constelada, é como se a pessoa estivesse em poder de um demônio, uma força superior à sua vontade [...] Uma força intrapsíquica foi chamada à ação por uma situação constelante”. Devemos ter em mente que o complexo é dotado de forte carga de afetividade, carregando consigo emoções, ideias etc.

Sob este prisma, podemos inferir que a vivência de um personagem pode servir para integração de aspectos do Self que até então não estavam no campo da consciência do cosplayer, isto é, estavam no inconsciente. Esses conteúdos internos buscam expressar-se, portanto,

aparecem projetados em personagens ou situações retratados na cultura pop. Dessa forma, a vivência do personagem pode servir à integração de aspectos do Self que ainda não foram totalmente realizados ou expressos na vida do cosplayer. Enfatizamos que a projeção para a Psicologia Analítica é um movimento natural (e inconsciente) da psique, podendo ser entendida a partir tanto de uma dinâmica saudável quanto como um mecanismo de defesa do ego (conforme é entendida na Psicanálise), devendo esta ser analisada em sua particularidade. (Jung, 1971/2000).

Já citamos anteriormente a autonomia que os complexos possuem na psique, isto é, o quanto os complexos podem “subir” à consciência sem necessariamente se submeter à vontade do ego, o que pode fazer com que o cosplayer se sinta tomado por algo “maior” que a sua própria vontade, já não é mais o cosplayer que escolhe o personagem, mas é escolhido por ele.

Uma vez que o complexo é composto primariamente por um “elemento central”, isto é, um “portador de significado”, inconsciente e incontrolável; e, num segundo momento, das associações pessoais e providas pelo ambiente, então podemos inferir que ao ser constelado, o cosplayer está vivenciando através e com o complexo questões suas projetadas, mas também questões universais, do inconsciente coletivo. Entretanto, o elemento central, enquanto apenas potencial e inconsciente só se atualiza no indivíduo através da elevação da carga emocional advinda do choque entre a realidade e a disposição sensível do indivíduo. Através dessa atualização é que o complexo vai poder resistir às intenções do ego e se separar, constituindo, assim, um “*corpus alienum vivo*” no espaço da consciência (Jacobi, 2016, p. 18), é esse corpo estranho que toma o cosplayer e o escolhe para representá-lo materialmente.

A partir disso, o cosplayer pode entrar num estado de rebaixamento do nível mental, no qual o cosplayer, através da atuação, se coloca como se fosse o próprio personagem, conforme podemos observar nos relatos de E10:

“Quando eu estou performando, quando eu coloco o pé no palco, eu deixo de ser eu, eu sou o personagem e eu estou ali para fazer o que ele faria. Então, para mim é uma coisa muito de me ligar ao personagem e pensar o que ele faria, como que ele agiria” (E10).
“E eu tinha que no palco assim, quando eu subi, eu falei, tá, “eu tenho que estar puta porque tentaram me matar no meu dia do meu casamento, gora eu estou, esse é o meu mindset, tentaram me matar no dia do meu casamento” rs. Então, aí eu no palco, eu era... eu tava puta porque tentaram me matar. E aí, nisso eu fui rs. E aí esse negócio do cosplay no dia do evento, você está encarnado ali no personagem, até para tirar foto, você tem que fazer a pose, ficar com cara mais fechada, se for um personagem mais

fechado, tem que ficar mais alegre se for um personagem mais alegre. Então é toda uma diferenciação né? Que tem no dia do evento” (E10).

Ao ser tomado pelo personagem, o cosplayer pode experimentar uma identificação profunda com o cosplay representado chegando a sentir e agir temporariamente como o personagem, em um estado de Participação Mística. Jung tomou o conceito de Participação Mística do antropólogo Levy Bruhl, se referindo a uma “vinculação psicológica com o objeto” ou ainda uma “identidade parcial” advinda da unicidade entre sujeito-objeto (Jung, 1971/2015, p. 599).

Jung entendia que a projeção e a identificação são dois processos psicológicos primários pelos quais a participação mística é ativada. Além disso, em várias passagens, Jung entende os conceitos de projeção e identificação como entendidos de forma similar a como Melanie Klein entendia a Identificação Projetiva, em que “partes” do bebê são cindidas e projetadas em objetos externos, onde posteriormente vai interagir com objetos externos a partir de uma unicidade (Winborn, 2014). Em relação ao cosplay, não sabemos exatamente se isso acontece somente no CCPT, o qual envolve a atuação fidedigna no palco visando a competição, ou no CPRO, o qual envolve também a performance. Supomos que a exceção seja o CCFT, em que a prioridade é o conforto.

Outros trechos nos mostram que cosplayers relataram comodidade ao performarem cosplay que não foi escolhido necessariamente por eles – seja por demanda popular, se um *tiktoker*, seja realizado por necessidade do grupo. Podemos entender como o contato com aspectos sombrios seus, isto é, com aspectos da sua personalidade que podem ter sido rejeitados ou não aceitos ao longo de sua vida. O relato de E4 mostra que ao performar cosplay que apresenta características suas que não gosta, passou a gostar do personagem, conforme podemos observar abaixo:

Eu fui “ai, eu não sei...é que eu não sou muito fã da Asuka”, porque a Asuka ela puxa coisas assim que eu não gosto tanto em mim. Me lembra de coisas que eu tenho dificuldade para lidar, psicologicamente falando, então é, ficou muito aquela..”putz, será que eu faço, será que não faço?” Tanto que eu me identifico com a Rey, mas também identifico a Asuka. E eu fui, “tá bom, eu vou fazer” e aí eu vesti e eu me amei de Asuka! Eu me amei vestido de Asuka e eu falei “Caralho, amei estar de Asuka” (E4).

Conforme citado anteriormente, o confronto com aspectos sombrios é fundamental para que o indivíduo possa integrar essas partes à sua personalidade consciente. Quando E4 relata ao fazer um CHOB de personagem que ele dificilmente escolheria em outras ocasiões, ele está narrando sua dificuldade em olhar/lidar com aspectos seus que ele deliberadamente escolhe não lidar em seu cotidiano. Sob este prisma, o processo de individuação nos cosplayers, por vezes, é possibilitada a partir de escolhas que não são suas, mas foram feitas em prol do coletivo.

Apesar de as questões psicodinâmicas exercerem questão principal na escolha do cosplay, temos a questão financeira e questões de assédio apresentando forte influência para a decisão final. Acerca do primeiro, destacamos dois relatos para ilustrar essa situação:

“Quero muito fazer esse cosplay, mas vai sair muito caro, então eu vou fazer um outro. Aí eu vou ver entre as opções que eu tenho, que eu gosto, qual outro vai se encaixar no meu orçamento” (E5).

“O design, se eu gosto do personagem e/ou me identifico, o custo total investido nele” (Q24).

A preocupação com a questão financeira no cosplay parece ter sido mais frequente em cosplayers amadores e que performam o CHOB, não visando, portanto, o retorno financeiro. Por outro lado, cosplayers que o praticam o CCPT ou CPRO veem nestes, a possibilidade de retorno do investimento realizado, conforme relata a E11: *“Eu tenho cosplays que vão ser por um competitivo, pra desfile, que eu vou por um objetivo de ganhar, de fazer o valor gasto reverter”*.

Já em relação ao assédio, uma vez que as personagens femininas na cultura pop/geek possuem trajes que mostram mais o corpo, a possibilidade de assédio é maior. Nesse sentido, a Q22 relata que mesmo havendo identificação com a personalidade e biotipo do personagem feminino, a preferência se volta para os personagens masculinos tanto pelo conforto quanto para evitar esse tipo de situação: *“Personalidade e biotipo físico, ambos parecidos comigo. Tenho preferência em escolher personagens masculinos pela questão do conforto e evitar assediadores.”* (Q22).

Quanto a isso, conforme citado anteriormente, alguns eventos criam campanhas de conscientização e diretrizes para que o público respeite as cosplayers, visando, dessa forma, evitar os assédios físicos e morais (Mulkerin, 2017; Lemos, 2019; Ellard, 2023). Essas são

questões pouco vistas na literatura que também contribuem para a escolha do cosplay para além da identificação ou questão financeira.

Na categoria “Implicações Terapêuticas” apresentamos os relatos dos participantes que descobriram no cosplay um auxílio terapêutico ou ainda um escape intencional da realidade para não lidar com suas responsabilidades ou ainda o reconhecimento que advém dessa prática acaba atuando de forma positiva no campo emocional do cosplayer. Além disso, muitos cosplayers relataram conseguir lidar melhor com alguns desafios pessoais e limitações a partir do cosplay. Começamos pelo reconhecimento social.

Os cosplayers narraram que o reconhecimento social e pelos pares é muito importante e traz a sensação de dever cumprido. Segue os relatos abaixo:

“Quando me falam que eu estou igual o personagem, para mim, é até a sensação de dever cumprido, sabe? Tipo, eu posso até não ganhar o concurso que eu estou competindo, mas a pessoa chega para mim e fala, “nossa, eu pareceu que eu estava vendo o personagem na minha frente”, pra mim isso daí já é ganhar, sabe?” (E10).

“Era uma coisa que minha mãe falava também. Ela falou “nossa, você pegou aquele monte de EVA e transformou nisso?”, tá ligado? Tipo muito legal. É muito legal ver o resultado do teu trabalho, então isso para mim isso abriu meus olhos para, nossa, eu quero fazer coisas cada vez mais complicadas, que eu gostei muito da experiência, sabe?” (E5).

“Então ficou mais marcante para ti por conta do reconhecimento que teve em relação a ser um cosplay mais complexo, né? Ser melhor elaborado e tal” (E7).

Nesse sentido, os resultados encontrados se aproximam dos resultados dos estudos de Nunes (2014), em que a autora observou que os cosplayers clamam por reconhecimento, pertencimento e inclusão. Quanto a isso, Barboza e Silva (2013) sugerem que o sentimento de pertencimento à coletividade dos cosplayers está relacionado com o desejo de aceitação por parte de outros cosplayers, podendo ocorrer rejeição caso o cosplay não esteja em uma boa qualidade.

Uma vez que 90% dos entrevistados (n=27) confeccionam seus próprios trajes, podemos inferir que o cosplay acaba por servir como uma recompensa de validação social para além da

performance, mas como a confirmação de suas habilidades artesanais, as quais podem ter sido adquiridas ou aprimoradas por conta do cosplay.

Os cosplayers relataram que a prática do cosplay pode servir como forma de lidar com o estresse diário, bem como ferramenta de escape emocional ou fuga da realidade, conforme relatos abaixo:

“E a importância é o escape, né? Que a pessoa tem, que o individuo tem quando faz alguma coisa desse tipo. Não necessariamente só o cosplay, né? Qualquer atividade artística é um escape emocional” (E1).

“É... sair um pouco, sabe? Tipo do estresse também, é porque eu falo assim, já tenho bastante coisas que... eu busco diversão” (E8).

Os dados corroboram com a literatura internacional, os quais apontam para uma correlação entre o cosplay e estratégia para manutenção e prevenção da saúde mental (Yorath, 2022, Morris Chambers, 2023). Os estudos de Morris Chambers (2023) apontam para o cosplay, enquanto uma atividade de lazer, isto é, o CHOB, como uma forma de reforçar a sensação de bem-estar, contribuindo para uma qualidade de vida e estratégia para lidar com o estresse diário.

De forma simbólica, podemos compreender o escape emocional proporcionado no Cosplay como uma forma de compensação da psique, isto é, a psique encontra meios de se autorregular. Caso a energia psíquica se encontre em unilateralidade, pode ocorrer o que o filósofo Heráclito propôs como enantiodromia, que seria o correr da energia em direção contrária (Jung, 1971/2014). No que se refere ao cosplay, por exemplo, se há a unilateralidade pelo estresse cotidiano, a válvula de escape seria pela via do lúdico ou do prazer, o que pode acontecer com o CHOB, por exemplo.

Mesmo assim, devemos nos atentar para o movimento da energia psíquica que pode sair de um estado de unilateralidade para outro através da identificação excessiva com um polo (Jung, idem). O autor entendia a enantiodromia como um movimento dinâmico da psique, mais que isso: uma “lei da psicologia” (idem, p.84). Para ele, a única forma de se escapar desta lei seria através da diferenciação ou confronto com o inconsciente. Nesse sentido, entendemos que a hiper-representação e o excesso de emissão nas redes sociais, conforme postulados por Contrera (2017) podem contribuir para um estado de regressão da energia psíquica e a consequente possibilidade de lidar com o inconsciente. Quanto a isso, Jung (1964/2008;

1971/2014) estabeleceu um paralelo com o mito do dragão-baleia, onde o herói é engolido pelo monstro (regressão) para posteriormente sair do ventre dele (progressão).

Por outro lado, ao hiperrepresentar, bem como com o consequente uso excessivo das redes sociais, o cosplayer poderia, num movimento regressivo da energia psíquica, entrar no mundo do inconsciente e, ao não conseguir lidar diretamente com seus conteúdos internos – permanecendo nesse estado –, poderia entrar num retrocesso. Se não aliada a uma forma criativa de progressão da energia psíquica, poderia ocorrer a consequente “perda” no mundo da fantasia, na qual a pessoa deixa de se adaptar ao mundo externo para viver em prol do seu lazer. Vale ressaltar que a regressão não é maléfica, ela pode servir a uma elaboração criativa simbólica, devendo ser encarada em suas particularidades, afinal, para sair do ventre da baleia, é preciso ter sido devorado anteriormente (Jung, 1971/2014). Nos casos relatados, o ser engolido é uma condição necessária para que o cosplayer possa sair do ventre do monstro, o que se constitui como a próxima categoria encontrada na nossa análise, “sentimento de comunidade e seus aspectos sombrios”.

Na categoria “Sentimento de comunidade e seus aspectos sombrios” são apresentados os relatos em que os cosplayers se sentem livres para performar na cena cosplay de Curitiba, por outro lado, apresenta também o aspecto sombra da comunidade, como um ambiente tóxico atuando como um terreno fértil para intrigas e rivalidades, além da reprodução de discursos de ódio como racismo, gordofobia e misoginia.

Os resultados encontrados estão de acordo com a literatura quando dizem que as convenções são espaço de liberdade nos quais os cosplayers podem performar e serem quem quiserem que não sofrerão nenhum tipo de julgamento (Nunes, 2014b; Pushkareva & Agaltsova, 2021). A liberdade para ser quem você quiser ser é uma realidade buscada e vivenciada pelos cosplayers em convenções. Entretanto, mais do que isso, a liberdade vem acompanhada de um sentimento de pertencimento e acolhimento da sua forma de viver. Abaixo, trazemos relatos que ilustram essa questão:

“você vai pra um lugar onde SÓ tem pessoas que gostam disso, é meio que libertador, você se sente em casa” (E3).

“você pode ser o que você quiser. Ser livre. É isso que é o ‘que é fazer cosplay’. É isso, é ser livre e ser o que você quiser, sem julgamento, sem ligar para o que os outros falam” (E1).

Quanto a isso, Barboza e Silva (2013) citam a “família que escolheram” para discorrer sobre o sentimento de pertencimento relatado entre os cosplayer que frequentam eventos. Já Nunes (2013) aborda o pertencimento à coletividade a partir do sentimento de lar. A autora relata que nas convenções de cosplay estão reunidas as pessoas que no âmbito externo às convenções são marginalizadas por se vestirem diferente do *status quo*, portanto, ao encontrarem pessoas com as mesmas experiências sentem-se acolhidas e pertencentes à coletividade. O espaço possibilita ter um espaço para vivenciar isso, potencialização das vivências de liberdade.

No que se refere a interações sociais em eventos e cosplay, reunimos os seguintes relatos:

“Eu gostava mais porque era divertido para mim, e era divertido se montar do personagem que eu gostava, e daí ir nos eventos e o pessoal que também gosta desse personagem vir falar comigo, querer tirar foto... é uma interação assim, sabe?” (E7).

“minha conexão com os personagens, é uma conexão com as outras pessoas também, assim, então... eu sou uma pessoa bem tímida assim, não tenho nada de facilidade de falar com as pessoas, mas em eventos de cosplay, para mim é uma coisa que me possibilita falar com muito mais pessoas” (E2).

“então me ajudou muito com amizade, porque eu era muito difícil de fazer amizade também, porque eu não conseguia me conectar muito bem com as pessoas. E ter gostos parecidos e ter coisas parecidas assim, que é o mesmo hobby, me ajudou a conseguir mais amigos, e nesse caso eu consegui ter um apoio maior, né?” (E10).

É de consenso na literatura sobre cosplay que os eventos são fundamentais para a socialização dos cosplayers. Nestes espaços, os cosplayers têm a oportunidade de explorar diferentes aspectos de sua personalidade através dos personagens que escolhem representar, essa exploração se dá mediada pela persona. Stein entende a persona enquanto a pele psíquica, constituindo-se como a mediação entre o ego e o mundo externo. A persona não reflete necessariamente como o cosplayer entende que é, mas se refere às expectativas do exterior para a relação com o outro. Podemos entender a persona como um recurso flexível que permite ao indivíduo experimentar diferentes facetas de si mesmo no coletivo.

Se numa literatura clássica junguiana, temos a persona como dificultando o processo de individuação pela identificação com os grupos, atualmente devemos reconhecer seu potencial

criativo relacionado ao convívio social, à interação, à capacidade de estruturação da consciência pela assimilação das imagens vivenciadas, bem como pelo uso do próprio corpo na experiência, sendo estas questões favoráveis à elaboração simbólica (Freitas, 2005). Através dos relatos observamos que ao estar realizando o cosplay, muitos cosplayers se sentem mais à vontade para interagir socialmente:

“E aí no cosplay eu sinto que eu tenho um pouco mais.... Eu me sinto mais liberto para interação, para interagir, para conversar” (E4).

“se eu vou num evento, eu me sinto mais confortável para falar com as pessoas e conversar sobre, entendeu? Então, também me sinto um pouco mais extrovertida, um pouco mais, sem essa restrição, assim, medo de fazer as coisas. Acho que quando você está de cosplay, você já está fazendo uma coisa que meio que já foge ali assim, do que as pessoas, sei lá, esperam de você” (E2).

A partir disso, foi observado que os cosplayers ao transitarem entre as personas e socializarem, podem interagir cada vez mais e, dependendo, do vínculo, podem se conectar e religar ao coletivo através do cosplay, isto é, o cosplay acaba por atuar enquanto ferramenta de mediação e religação com o social através da máscara (literal e simbolicamente). Quanto a isso, Maffesoli (1998) utiliza o conceito de socialidade, o qual, mais do que uma socialização, se configura como “um conjunto de práticas quotidianas que escapam ao controle social rígido, insistindo numa perspectiva hedonista, tribal, sem perspectivas futuristas, enraizando-se no presente” (Lemos, s/d).

Ao mergulhar na persona e estabelecerem laços com o coletivo, os cosplayers podem também se reconectarem com seus conteúdos e lançarem um olhar mais compassivo para suas próprias vivências. A cosplayer E10 aborda isso em seu relato:

“Eu sempre falo, depois de me tornar tantas pessoas diferentes, eu pude descobrir quem que eu era de verdade, que foi quando eu me achei assim que eu falei, “não, agora eu sei quem eu sou, eu sou isso e eu falo, ‘meu cosplay favorito é ser a E10., o meu cosplay favorito é ser eu mesma’” (E10).

A análise dos relatos apontou ainda para o polo oposto do sentimento de comunidade, isto é, para o seu aspecto sombra. Foi possível verificar que, se por um lado os cosplayers se

sentem livres para performar nos eventos e pertencentes àquela comunidade, por outro, esta mesma comunidade pode se mostrar como um espaço onde acontecem intrigas, rivalidades, bem como a reprodução de crimes de ódio, conforme os relatos ilustram:

“Claro que cosplay também já me já teve momentos que me fez mal, mas porque eu conheci pessoas que foram negativas. Mas isso vale para qualquer hobby, qualquer lugar assim, sabe?” (E8).

“cosplayers plus size, digamos assim, mais gordinhas que sofrem muito hate, então a tem gente que acaba parando de fazer porque aquele hobby que era pra ser uma coisa gostosa, para ela se sentir bem e sentir bem recebida, acaba vindo uma tonelada de comentário de gente falando merda, sabe? Tipo pô, é sempre tem aqueles comentários, ‘ah comeu o personagem, a fulana comeu o personagem’” (E5).

Os relatos demonstram que muitos cosplayers tiveram que lidar com pessoas realizando comentários ofensivos contra a sua imagem. Esse tipo de comentário acontece tanto no ambiente online quanto no presencial, em alguns casos podem ocorrer crimes de ódio, resultando em mudança de cidade, como é o caso relatado por E9: *“A minha melhor amiga, ela foi embora de Curitiba por conta de um caso de racismo que escalou no assim a níveis muito grandes” (E9).* Não é raro que casos assim aconteçam, muitos cosplayers teriam casos consigo e/ou com terceiros para comentar sobre. Importante enfatizar que não foi intenção dessa pesquisa levantar tais questões, não porque não achemos importante debater estas questões, mas porque não foi algo levantado na literatura, entretanto dado a gravidade e a frequência, acabaram aparecendo de forma espontânea nos relatos dos cosplayers entrevistados.

Dessa forma, separamos um capítulo para ampliar o entendimento desses fenômenos relatados aqui, utilizando da amplificação na perspectiva da Psicologia Analítica. Ao estabelecermos paralelos com mitos, portanto, conteúdos do inconsciente coletivo, acreditamos que podemos facilitar e a compreensão de tais elementos, principalmente por constituir um fenômeno estabelecido e perpetuado na coletividade.

6 A DUPLA DIVINA: HERMES E HÉSTIA

Ao amplificarmos as categorias de análise, estabelecendo paralelos com mitos, contos de fadas e com a literatura, podemos abranger a experiência dos cosplayers de forma a compreender suas vivências não somente com o pensamento dirigido da consciência – apesar de a escrita acadêmica se dirigir diretamente a este –, mas com pensamento fantasioso, a partir da perspectiva simbólica. Ao aceitarmos amplificar as vivências dos cosplayers entrevistados – sem deixar de lado as categorias de análise anteriormente discutidas –, estamos propondo observar o fenômeno através do mito, isto é, da universalização da experiência desses cosplayers, porém, sem propor um reducionismo do material. Enfatizamos que a amplificação não visa literalizar a experiência divina, isto é, não acreditamos que de fato os deuses estejam presentes física ou espiritualmente, tampouco que os cosplayers encarnam ou incorporam os deuses. Citamos Jung para esclarecer este ponto: “Na verdade, os deuses constituem personificações de forças psíquicas” (Jung, 1974/2013b, p. 17). Tomados por esse entendimento, continuemos.

6.1 Hermes

Hermes, ou Mercúrio na versão romana, é filho de Zeus e Maia; é fruto de uma relação extraconjugal, já que Maia não era a esposa oficial de Zeus (posição ocupada por Hera). Sua mãe, filha do titã Atlas e da oceânide Pleione, era a mais velha das sete Plêiades, ninfas transformadas em constelação no céu noturno.

Como divindade, Hermes é reconhecido majoritariamente por seu papel de mensageiro dos deuses gregos, função que lhe permitia transitar livremente entre os diferentes reinos: o Olimpo, a Terra e o submundo. Esta capacidade de cruzar fronteiras fez dele um mediador por excelência, não apenas entre deuses e mortais, mas também entre o mundo dos vivos e dos mortos, atuando como psicopompo – o guia das almas falecidas em sua jornada ao mundo inferior. (López-Pedraza, 1999). [Aqui, faz-se importante explicar o uso de autores que fogem ao campo da Psicologia Analítica Clássica, mais especificamente López-Pedraza e James Hillman – o qual será abordado mais abaixo – são autores da Psicologia Arquetípica, uma escola considerada pós-junguiana devido à sua ontologia, epistemologia e metodologia ao abordar o fenômeno psicológico. Contudo, não nos ateremos a nenhuma dessas questões ao abordar um fenômeno estudado em ambas as áreas: os deuses. Apenas utilizaremos os conhecimentos e estudos destes autores para procedermos à amplificação da experiência dos deuses, tendo em

vista que são autores que abordam a experiência dos deuses de forma mais amplamente divulgada sem deixar de lado a forma como o próprio Jung compreendia esses fenômenos: como personificações das forças psíquicas, estando estas relacionadas com a parte inconsciente da psique. Jung faz isso de forma primorosa em seu texto Wotan, no qual analisa a ascensão do Nazismo na Alemanha usando a figura mitológica do deus germânico Wotan (Odin) para explicar essa “possessão” coletiva (Jung, 1974/2013b)].

Em suas representações iconográficas, Hermes frequentemente aparece com símbolos que refletem sua natureza veloz e mediadora: o pétaso (chapéu de abas largas, por vezes alado), as sandálias aladas (talaria) que lhe conferiam velocidade acima da média, e o caduceu – bastão entrelaçado por duas serpentes, simbolizando a união dos opostos.

A natureza multifacetada de Hermes vai muito além de sua conhecida função como mensageiro dos deuses. Ele é igualmente reconhecido como patrono do comércio, dos viajantes, dos pastores e até mesmo dos ladrões. Além disso, traz características de *trickster*, aquele que se utiliza da trapaça e da travessura. Essa multiplicidade manifestou-se desde seu nascimento. Segundo o mito, ainda recém-nascido, Hermes protagoniza um episódio notável ao roubar o rebanho de gado pertencente a seu irmão Apolo. Quando confrontado, demonstra não apenas astúcia, mas também habilidade retórica ao negar o crime diante do próprio Apolo, deus da ordem, e de Zeus, seu pai. O desfecho da situação foge ao padrão esperado nas narrativas mitológicas: ao invés de punir o infrator, como seria comum, Apolo — conhecido por sua rigidez e por eliminar seus adversários — acaba encantado pela esperteza e eloquência do jovem deus. Hermes não apenas consegue evitar represálias, mas também provoca o riso tanto de Zeus quanto de Apolo, subvertendo momentaneamente as hierarquias divinas por meio de sua sagacidade (Bungard, 2011).

Cabe destacar que este episódio de roubo teve uma finalidade maior, o de adquirir sua porção de *timé* (honra) entre os deuses do Olimpo (Virgílio, 2022). O objetivo não era subtrair os gados de Apolo levado pelo simples prazer em roubar, mas esta trapaça, seguida de uma ritualística de sacrifício para os deuses teve a finalidade de conquistar seu lugar, sua honra e dignidade dentre o panteão. Esta intencionalidade se relaciona com um ato nobre, uma finalidade de conquista da dignidade através de algo indigno, o que nós chamamos de *enganação teleológica*. Tal enganação visa não necessariamente somente lesar o enganado, mas permitir que haja uma troca de igual valor através da religação. Para Lopéz-Pedraza, “talvez seu sacrifício proporcione a energia para uma existência naturalmente religiosa, para a existência de uma religião como atividade natural, para o “religare” do si com os outros” (1999,

p. 69). No cosplay, podemos entender que a teleologia da enganação se volta para a religação do cosplayer com o social.

Sob este prisma, o desfecho desse episódio é marcado por um gesto de conciliação divina através de uma troca: Hermes que havia recém-inventado a lira a partir de um casco de tartaruga, oferece o instrumento à Apolo como um presente de reconciliação. Tal atitude ressalta a sua figura como um deus da inteligência transgressora, que encontra formas, por vezes, inusitadas de gerar equilíbrio por meio da negociação, do humor e da sagacidade. Além disso, Apolo expressa o reconhecimento do status divino de Hermes, bem como o presenteia com três coisas: o açoite (para controle do gado, configurando-o como deus do pastoreio), o báculo (o dom da palavra) e a presidência sobre o oráculo das Thíades no Parnasso (para que Hermes possa fazer revelações aos mortais) (Homero, 1914).

Ademais, com isso e a partir disso, destacamos o papel de trickster de Hermes. Jung comenta sobre os motivos “tricksterianos” presentes na figura alquímica de Mercúrio (Hermes), como a “tendência às travessuras astutas, em parte divertidas, em parte malignas (veneno!), sua mutabilidade, sua dupla natureza animal divina, sua vulnerabilidade a todo tipo de tortura e – *last but not least* – sua proximidade da figura de um salvador”. (Jung, 2016, p. 364).

A figura de Hermes na mitologia grega, por vezes, aparece como o embusteiro, aquele que se vale da mentira, da astúcia e da enganação para fins próprios, conforme a já citada situação do roubo dos gados de Apolo. A partir disso, podemos ver que Hermes é muitos em um, possui várias interpretações possíveis. Suas características são tomadas de formas distintas de acordo com a fonte e/ou objetivo. A partir disso, no próximo tópico discutiremos de forma mais aprofundada acerca da forma como Hermes-Mercurius aparece nas obras de Jung.

6.1.1 *Hermes-Mercurius nas obras de Jung*

Em relação à Psicologia Analítica, enfatizamos que Hermes ou *Mercurius* é presente e constantemente trazido à tona por Jung, tanto em sua vida pessoal quanto nas suas obras, principalmente na fase de seus estudos alquímicos, constituindo, assim, uma relação basilar. Aproximadamente na década de 1930, Jung, baseado nos estudos iniciais no campo da Psicologia de Flournoy e Silberer, buscou na Alquimia uma forma de compreender os processos psicológicos, aspectos da psique e da própria vivência clínica, estabelecendo relações entre a Psicologia Analítica e o *Opus alquímico*, sendo a principal destas a integração dos opostos (Calazans, 2017). Não é o foco dessa tese se debruçar sobre os estudos alquímicos de Jung, por

mais interessantes e construtivos que possam ser, porém, é interessante ressaltar que os estudos alquímicos de Jung citam por vezes Hermes ou *Mercurius* como semelhantes.

A Alquimia era majoritariamente escrita de forma obscura de modo a encobrir os procedimentos químicos, de modo que cada alquimista podia escrever seu próprio sistema de vigência. Segundo Jung, essa escrita tomada pela obscuridade era realizada de forma deliberada e apresentava outro lado: estaria relacionada com a “descoberta de uma nomenclatura que utiliza para designar as transformações anímicas que realmente o fascina” (1975/2016, p. 300). Com base nisso que Jung compreendia que o método da Alquimia era o “*amplificatio*” e, de forma análoga a utiliza na análise de sonhos no *setting clínico*, conforme podemos observar abaixo:

A “*amplificatio*” é recomendada sempre que se trate de uma vivência obscura, cuja vaga insinuação deva ser multiplicada e ampliada através de um contexto psicológico a fim de tornar-se compreensível. Por isso na psicologia complexa aplicamos a “*amplificatio*” na interpretação dos sonhos. O sonho é uma insinuação demasiado vaga para o entendimento, devendo, portanto, ser enriquecido com o material associativo e analógico e reforçado até tornar-se inteligível (p.300).

De acordo com Valente (2017), esse formato que envolve a escrita obscura e a presença de figuras fantásticas está relacionada com a própria ontologia da Alquimia como forma de ver o mundo e experienciar o mundo e a necessidade de expressão pela metáfora, revelada por Hermes. Para ele, aspecto duplo de visão de mundo que configura a Alquimia tanto como revelação de Hermes, mas também como o próprio Hermes (Mercúrios/Mercurius) como o elemento principal da transformação dos metais (mercúrio enquanto metal líquido). Sob este prisma, o alquimista enxerga a matéria em de forma a compreender sua (aparente) “contradição”, isto é, enxerga a unicidade e multiplicidade como coexistentes. Embebido disso, Jung aponta que:

O dragão como tal é um monstro, ou seja, um símbolo combinando o princípio ctônico da serpente com o princípio aéreo do pássaro. É uma variante do Mercurius, segundo RULAND. Mercurius porém é o divino Hermes alado que se manifesta na matéria, deus da revelação, senhor do pensamento e psicopompo por excelência. O metal líquido do “*argentum vivum*”, do mercúrio, era a substância maravilhosa que exprimia com

perfeição a natureza do *στίλβων*, daquilo que brilha e vivifica interiormente. (Jung, 1975/2016, pp. 303-304).

Valente (2017) entende que o predicado *στίλβων* (transliterado para *stilbon – the shining one*) aponta para uma qualidade do mercúrio alquímico que o torna similar ao deus Hermes, sendo utilizado na Grécia Antiga para se referir ao planeta Mercúrio, o brilhante ou resplandecente e o próprio deus revelado na matéria. Dessa forma, Jung afirma que “Quando o alquimista fala do Mercurius, está se referindo exteriormente ao mercúrio e interiormente ao espírito criador do mundo oculto ou cativo na matéria” (1975/2016, p. 304). Com base nisso e com base nos estudos de López-Pedraza (1999), entenderemos Mercurius como Hermes.

Ademais, Jung entendia Hermes enquanto uma dualidade manifesta, “se bem que suas oposições internas possam apartar-se dramaticamente em figuras diversas e aparentemente autônomas” (1978/2011, p. 249). Hermes não era somente uma parte da dualidade, mas a dualidade por si mesma. Jung entende ainda que “o psicologema ‘Mercurius’ tem que ser constituído essencialmente de uma dupla natureza antinômica” (p. 337) (Jung, 1978/2011). Hermes era o hermafrodita, que unia o masculino e feminino em si. A partir disso, podemos inferir que o Mercurius carrega uma função mediadora, de unificação dos opostos. Na figura abaixo é possível ver Hermes sendo a própria dualidade manifesta e unificando as antinomias.

Figura 14- Mercurius como “símbolo unificador”



Fonte: Valentinus (1678) citado por Jung (1972/1991)

Rafael López-Pedraza debate em seu livro *Hermes e Seus Filhos* (1999) o significado do nome Hermes enquanto “pilha de pedras” (p. 13), atribuindo ao Professor Nilsson essa tradução. Para além do significado do nome, López-Pedraza aponta para as funções urbanísticas e geográficas das pilhas de pedras enquanto demarcação das estradas, bem como para a fixação de perímetros e fronteiras entre cidades e aldeias. A simbologia das pedras também desempenha um papel significativo na vida de Jung (Jung, 2016). Esse aspecto pode ser relacionado à figura de Hermes, uma vez que, segundo Brandão (1997), era o deus o qual tinha sua imagem colocada em encruzilhadas na Antiga Grécia, sendo estas locais de orientação. Sua representação tomava forma em colunatas (arquitetura grega com uma série de colunas ou pilares dispostas em linha reta) com sua cabeça em cima, a essas colunas se dava o nome de “hértata”, plural de hértata, que significa “apoio, coluna”. Além disso, os viajantes e comerciantes lançavam pedras às margens das estradas em agradecimento ou na esperança de obter bons lucros. Essas pilhas formavam os chamados *hermaion*, termo que significa “lucro inesperado” ou “descoberta feliz”, atribuído a Hermes como manifestação de sua intervenção positiva nos caminhos percorridos (Gago & Reis, s/d, p. 7).

Na nomeada autobiografia *Memórias, Sonhos, Reflexões* (1961/2016) Jung nos relata que aos 75 anos de idade, em meio à construção do muro de separação do jardim do terreno da Torre de *Bollingen* – lugar especial em que Jung costumava se encontrar com sua alma, “*in modest harmony with nature*” (idem, p. 238) –, os pedreiros da obra receberam uma encomenda de uma pedra com as especificações erradas, em formato de cubo ao invés de uma pedra triangular, porém, logo Jung percebeu que esta pedra seria importante na sua jornada. Nela, Jung esculpiu algumas estrofes que lhes vieram “ao espírito” (p. 240) e também esculpe a figura “Cabiro ou Telésforo de Esculápio” (p. 239) com uma lanterna e um manto com o símbolo de Hermes (figura 15).

Figura 15- Inscrição esculpida em pedra por C.G. Jung no ano de 1950



Fonte: Owens, 2010.

Além da relação com as pedras (literais) e alquímicas (lapis), em seus confrontos com a sua alma e com o seu inconsciente, os quais posteriormente foram compilados e publicados como os Livros Negros e O Livro Vermelho, Jung relata que se depara com personificações do seu reino interior, sendo uma dessas figuras Filemon, o Velho Sábio de Jung. Este revela a Jung: “Hermes é seu *daimon*” (2020, p. 87/236). Tal revelação foi feita através de um enigma sobre o mistério do ouro em Setembro de 1915, porém só foi compreendida por Jung duas décadas depois. Apesar da proximidade do vocábulo, *daimon* não deve ser entendido a partir da visão cristã de demônio ou o diabo, mas a partir da ideia de Platão em A República, o qual entende como o portador do nosso destino, como uma espécie de companheiro da alma que auxilia com guiança.

Hillman, pós-junguiano, entende a proximidade do termo com o “chamado” para a realização na vida, o que ao longo da história da civilização teve distintas nomenclaturas como

genius para os romanos, anjo da guarda para os cristãos, *daimon* para os gregos. O autor reconhece ainda que

Essas muitas palavras não nos dizem o que essa coisa é, mas confirmam que existe. Apontam também para seu mistério. Não podemos saber exatamente a que estamos nos referindo porque sua natureza permanece obscura, revelando-se principalmente em pistas, intuições, sussurros, e nas súbitas premências e estranhezas que perturbam a nossa vida e que continuamos a chamar de sintomas. (1996, p.20).

Em sua obra *Aion*, Jung coloca da seguinte forma:

O vocábulo grego “demônio” (*daimon*) exprime um poder determinante que vem ao encontro do homem, de fora, tal como o poder da Providência e do destino. Neste encontro, é ao homem que se reserva a decisão ética. Mas o homem precisa saber a respeito do que decide, e saber também o que está fazendo. Quando presta obediência, não é apenas ao próprio arbítrio que está seguindo, e quando rejeita, não é apenas a própria ficção que está destruindo. (1976/2015, p. 25)

Não é objetivo deste trabalho discutir a fundo este termo – muitos autores já o fizeram de forma primorosa –, todavia, cabe aqui enfatizar que Jung tinha consciência do seu auxílio hermético. Jung compreendeu que Hermes atuava como guia sobre suas obras como uma forma de Providência divina ou mesmo destino, permitindo com que ele compreendesse os fenômenos da psique, bem como a própria Alquimia (López-Pedraza, 1999; Valente, 2017).

6.1.2 *Hermes na vivência dos cosplayers*

No cosplay, se volta principalmente para a questão nos debruçarmos sobre as categorias “Escolha do personagem” e “Implicações Terapêuticas”, podemos relacioná-las com o arquétipo do deus Hermes. Conforme mostrado anteriormente, era a ele que os itinerantes se dirigiam para pedir proteção durante as viagens longas: esta entidade se encarregava de auxiliar para que o viajante partisse e chegasse em segurança. Hermes tinha passe-livre para transitar entre os três mundos, o mundo humano, o dos deuses, além do submundo, onde ficavam as almas que haviam perecido, isto é, o reino de Hades. Devido à natureza do seu

serviço, podemos compreender as razões pelas quais a constante relação desta divindade com os caminhos e, no campo da Psicologia, com a qualidade de Psicopompo. Esse aspecto de se relacionar com os conteúdos internos a fim de escolher uma face para se relacionar com o mundo externo nos remete tanto com a primeira categoria quanto com a segunda, uma vez que a escolha dos personagens também envolve lidar com as implicações terapêuticas do cosplay.

Hermes enquanto psicopompo é quem permite que determinado conteúdo seja deslocado do consciente para o reino do inconsciente e vice-versa. É ele quem é o responsável pelo movimento dos conteúdos psíquicos. Em *A Psique Adolescente* (2021), Richard Frankel identifica a *habilidade hermética* na transição entre personas tão comum entre adolescentes. Podemos ampliar esse entendimento para além da idade e entender que algumas atividades se beneficiam desta característica proveniente do contato arquetípico com o hermético, como é o caso da cena cosplay. Aqui, a fim de evitar leituras equivocadas, decidimos utilizar o termo *experiência hermética* ao invés de *habilidade*. Acreditamos que esta última poderia nos aproximar de uma “ativação” deliberada do arquetípico, quando na verdade, somos tomados por ele.

Quando um cosplay é realizado, esta experiência entra em cena e se desenvolve de forma deliberada e consciente. Há um movimento de escolha do personagem, assim como os dados da nossa pesquisa apontaram. Dessa forma, a amplificação presente na pesquisa se volta principalmente para a Escolha do Personagem, mas não somente. Esta mobilização interna toma materialização na atuação do próprio cosplay, seja este CHOB, CCFT ou ainda CCPT. Quando conectado com esta experiência hermética, o cosplayer entra em contato com questões que não entraria no seu cotidiano. Ao adotar os trejeitos, a voz, a forma de se portar do personagem, isto é, ao, de fato, atuar como se fosse o personagem, o cosplayer entra em contato com questões do inconsciente que possibilitam o seu processo de individuação.

No que se refere à experiência hermética da transição entre as personas, podemos destacar as falas de E1 e E2:

“Tem muitas pessoas que tem vergonha... muito tímido, não consegue se relacionar com as pessoas, fazer amizades. E quando ele tá com o personagem, vestido do personagem, muda totalmente, porque ele não precisa... ele não tem aquela obrigação de ser o que ele é, sabe?” (E1).

“Minha conexão com os personagens, é uma conexão com as outras pessoas também, assim, então... eu sou uma pessoa bem tímida assim, não tenho nada de facilidade de

falar com as pessoas, mas em eventos de cosplay, para mim é uma coisa que me possibilita falar com muito mais pessoas. As pessoas chegam conversam, né? Quando a pessoa conhece seu cosplay...às vezes nem conhece... vem pedir foto, vem perguntar como que eu fiz isso, como que eu fiz aquilo” (E2).

A partir dessas falas podemos observar o uso de personas (máscaras) servindo a uma questão de socialização e adaptação ao coletivo, tal qual o conceito proposto por Jung (1971/2014). A partir do entendimento de Saban (2011), Jung abrange em sua obra a persona a partir de dois aspectos: a) como uma máscara ou um papel social: nesta perspectiva, a persona seria essencialmente a face que apresentamos ao mundo, uma espécie de máscara ou papel social que adotamos para interagir com os outros e nos adaptarmos às expectativas da sociedade. Assim como um ator usa uma máscara para representar um personagem no palco, o indivíduo desenvolve uma persona para lidar com o mundo social. Essa faceta da persona é uma necessidade para a vida em sociedade, permitindo que as pessoas desempenhem seus diversos papéis, como por exemplo, neste momento estou na persona de doutorando enquanto escrevo; b) Como uma mediação entre o indivíduo e a coletividade: Jung entendia a persona como uma estrutura psíquica que serve de ponte ou interface entre a psique individual e o mundo externo, a coletividade; estamos falando da supracitada “pele psíquica” de Stein. A persona, tal como Hermes, permite ao indivíduo se relacionar com o mundo externo sem ser completamente engolido por ele, ao mesmo tempo em que facilita a comunicação e a interação social. Ela representa um compromisso entre as necessidades internas do indivíduo e as demandas do ambiente social.

O relato de E1 e E2 se relacionam com a habilidade de Hermes de se metamorfosear presente na cena cosplay. No primeiro, se faz presente, de forma majoritária, o primeiro aspecto da persona. O personagem, a fantasia, atua como uma máscara social, permitindo que o indivíduo transcenda sua timidez e dificuldades de interação social. Ao "vestir" a persona do personagem, a pessoa se liberta da "obrigação de ser o que é" no seu dia a dia, ou seja, de suas inibições e ansiedades sociais. A persona do personagem oferece um papel predefinido, com comportamentos e até mesmo uma "história" associada, que facilita a interação. É como se a máscara do personagem concedesse permissão para agir de maneiras que seriam difíceis sem esta.

Já a fala de E2 se relaciona também e principalmente com o segundo aspecto da persona, isto é, da persona enquanto mediação entre indivíduo e coletividade. O cosplay atua como um

mediador entre o indivíduo tímido e a coletividade de outros entusiastas. A persona (a máscara) do personagem se torna um elo, um ponto de interesse compartilhado que permite a conexão social. Mesmo que as pessoas não conheçam o cosplayer individualmente, reconhecem e se conectam com o cosplay, abrindo caminho para a interação. O cosplay, nesse sentido, cria um contexto social onde a persona do personagem facilita a relação com a coletividade

Enfatizamos que no cosplay esta experiência hermética acaba sendo utilizada de forma deliberada e consciente para a suspensão temporária de um traço de sua personalidade visando a socialização, uma vez que é uma característica inerente e intrínseca à esta atividade. Essa experiência hermética possibilita que o indivíduo se relacione com o outro, se mostrando, vendo e sendo visto, apesar de conviver com a timidez. Como observado, E2 encontra dificuldades nas relações sociais por conta da sua timidez, admitindo o cosplay como uma ferramenta auxiliar que possibilita a transição da timidez para a interação com outras pessoas.

Vale lembrar que o deus Hermes já mentia e trapaceava desde seu primeiro dia de vida. Mas peço encarecidamente que o leitor não veja isso a partir da bússola do moralismo ocidental, tampouco olhe para essas questões de forma tão literal, porém, se concentre em outro aspecto: Hermes ao utilizar sua astúcia, fez seu pai Zeus e seu sisudo irmão Apolo sorrirem, inclusive, este segundo, reconhecendo a divindade do irmão menor, aceitou que o bebê e, agora, oficialmente, deus Hermes ficasse com os gados roubados em troca da lira, instrumento de cordas recém-criado pelo deus trapaceiro. Isso mostra como a astúcia e a trapaça podem se reconciliar com a ordem, a beleza e a harmonia de Apolo. De forma parecida, a “trapaça” dos cosplayers pode se relacionar com a ordem e a harmonia externa, uma vez que as duas partes compreendem que não há a intenção de nenhuma das partes lesar a outra. Não podemos nos esquecer que essa trapaça visa auxiliar o cosplayer a lidar melhor com as suas questões, portanto, possui caráter teleológico. O fato de o cosplayer se utilizar dessa astúcia tricksteriana/hermética - “trapaceando” na interação humana ao não se mostrar para além do seu cosplay – não quer dizer que não há uma trégua, um acordo de paz selado entre os interessados.

Já mencionamos que o roubo dos gados por parte de Hermes teve uma finalidade – a de adquirir sua porção de *timé* –, o que não mencionamos é que a porção de honra a ser adquirida por Hermes envolvia sair da caverna, moradia imposta pela mãe Maia, e adentrar o mundo dos deuses e dos mortais (Virgolino, 2022), conforme podemos compreender pelo trecho abaixo:

We will not be content to remain here, as you bid, alone of all the gods unfee'd with offerings and prayers. Better to live in fellowship with de deathless gods continually,

rich, wealthy and enjoying stores of grain, than to sit Always in a gloomy cave: and, as regards honour, I too will enter upon the rite that Apollo has. If my Father will not give it me, I will seek – and I am able – to be a prince of robbers.

[Não nos contentaremos em permanecer aqui, como ordenas, sozinhos entre todos os deuses, sem oferendas e orações. É melhor viver em comunhão com os deuses imortais continuamente, ricos, abastados e desfrutando de provisões de grãos, do que ficar sentados para sempre em uma caverna sombria: e, quanto à honra, eu também terei minha parte no que Apolo tem. Se meu Pai não me conceder, buscarei — e sou capaz — ser um príncipe dos ladrões]. (Homero, 1914/600 A.C., p.377, tradução nossa)

Esse processo de separação do universo materno se configura tanto mitologicamente com o mito do herói (Campbell, 2007; Jung, 2016b), quanto o processo arquetípico de desenvolvimento do Ego (Fordham, 2006), a ambos podemos nomear como processo de individuação. Em relação a este último, o estado inicial de realidade unitária da criança com a mãe e a consequente indiferenciação entre o sujeito e o ambiente faz com que a criança atue pelo que o ambiente é, não pelas suas influências, tendo em vista que ele *é* o próprio ambiente, pois ainda não possui o Ego desenvolvido, a isso, Jung entendeu como Participação Mística (Whitmont, 2010). A emergência da consciência do Eu se faz justamente pela diferenciação entre o sujeito e o objeto, isto é, entre bebê e mãe. Posteriormente, já com o Ego desenvolvido, as contínuas saídas simbólicas da caverna e contínuas inserções no mundo dos deuses e dos mortais vai configurar o processo de individuação. No caso de Hermes, dado o seu prodígio de bebê astuto e dotado de lábia, ele convoca seu pai Zeus para mediar o conflito divino justamente para garantir o seu próprio processo de individuação. No âmbito do cosplay, podemos pensar de forma análoga: essa característica hermética, através da mediação divina, possibilita o processo de individuação.

No que se refere à lira reconhecida como instrumento de divinos acordes recebida por Apolo, esta representa a conciliação e o início de uma amizade entre os irmãos deuses. Aristóteles em *Ética a Nicômaco* (1991) pontua que a amizade seria o vínculo que une as cidades, compreendendo que

A amizade também parece manter unidos os Estados, e dir-se-ia que os legisladores têm mais amor à amizade do que à justiça, pois aquilo a que visam acima de tudo é à unanimidade, que tem pontos de semelhança com a amizade; e repelem o facciosismo como se fosse o seu maior inimigo. E quando os homens são amigos não necessitam de

justiça, ao passo que os justos necessitam também da amizade; e considera-se que a mais genuína forma de justiça é uma espécie de amizade (p. 170)

Virgolino (2022) afirma que, na Antiga Grécia, as leis seriam elementos maleáveis, priorizando a produção do ordenamento através dos princípios da demonstração de amizade (reciprocidade), através do banimento da discórdia e na celebração da concórdia. Sob este prisma, ao presentear o deus Hermes, Apolo promove um reordenamento divino promovendo a celebração da concórdia. No caso da cena cosplay, o enganado concede o *status* divino aos cosplayers ao reconhecer que está lidando com o personagem em si, não com a pessoa por trás do traje.

Conforme mencionado anteriormente, Hermes atua enquanto o psicopompo, ou seja, faz parte da sua natureza se relacionar com conteúdos conscientes e inconscientes. Na cena cosplay notamos essa característica hermética no caráter simbólico da mediação: no caso de E2, Hermes não atua excluindo a timidez desta pessoa, mas permite que essa seja posicionada por detrás da máscara, permitindo que a tensão se mostrar x não se mostrar crie vida/conexão na cena cosplay. O indivíduo não é curado instantaneamente da sua condição receosa de se mostrar para o outro, mas passa a se utilizar de subterfúgios, da trapaça e da enganação herméticas para se relacionar com o próximo. Aquele que é enganado não se sente mal com isso, pois tem conhecimento da natureza da relação: é uma relação de boa-fé, de conexão com as outras pessoas como citado por E2.

Na cena cosplay encontramos a característica hermética de transitar consciente entre as personas, possibilitando ao cosplayer a integração à sua personalidade egóica uma parte sua que até então estava no inconsciente, passando, assim, a se sentir mais confiante em seu cotidiano:

“[...] ajudou muito na questão da timidez. Eu iniciei bem tímida, hoje eu sou mais assim, extrovertida, hoje acho que eu me considero mais extrovertida, para ir eventos, eu sou bem tranquila. A questão de apresentação também, eu participo de concursos cosplay, mas é... isso me ajudou muito, por exemplo, na questão de apresentar trabalhos na faculdade, eu percebi que isso melhorou muito assim nas minhas apresentações, no trabalho, na faculdade. Eu consigo apresentar para várias pessoas tranquilamente, sabe? Coisa que antes eu não conseguia” (E8).

A essa dinâmica de integrar partes até então desconhecidas pela personalidade egóica, Jung nomeou de processo de individuação. Como citado anteriormente, Jung entendia Hermes enquanto o próprio processo de individuação e o próprio inconsciente.

Ao falarmos do aspecto sombrio de Hermes, um deus multifacetado, devemos nos ater a cada característica positiva para entender o seu oposto. Abaixo trazemos dois relatos sobre o aspecto de escape emocional positivo do cosplay no que se refere a lidar com o mundo das responsabilidades do mundo material através da socialização:

“E a importância é o escape, né? Que a pessoa tem, que o indivíduo tem quando faz alguma coisa desse tipo. Não necessariamente só o cosplay, né? Qualquer atividade artística é um escape emocional” (E1).

“eu busco me divertir. É... sair um pouco, sabe? Tipo do estresse também, é porque eu falo assim, já tenho bastante coisas que... eu busco diversão” (E8).

Apegar-se ao mundo da fantasia para não ter que lidar com os aspectos da vida adulta/material é algo presente nos relatos dos cosplayers. Os cosplayers assim o fazem como se fosse uma ferramenta; a cena cosplay atua enquanto auxiliar na manutenção da saúde mental dos cosplayers ao dar uma pausa na vida adulta. Isso pode estar relacionado em parte com a experiência hística de sentir-se acolhido e pertencente à cena cosplay (a qual discutiremos posteriormente). Longe de psicopatologizar a experiência de fuga da realidade, se faz importante mostrar que uma experiência arquetípica apresenta sempre dois aspectos, não sendo exceção nesse caso. Seria correto afirmar que a unilateralidade na experiência seria maléfica para o processo de individuação do cosplayer, seja ela viver somente no mundo das responsabilidades, seja viver somente no mundo da fantasia. Com isso, a categoria “Implicações terapêuticas” vai se colocando e firmando.

Abaixo trazemos outro exemplo de como a prática do cosplay ajuda o cosplayer a escapar da realidade para que possa se fortalecer para lidar com outras questões posteriormente:

“Eu usar o cosplay pra me lembrar... Como uma forma de escape daquilo que eu não quero fazer. Pra daí eu fazer, ou falar, ou analisar sobre o que tá acontecendo. E o cosplay veio pra mim numa época que eu estava passando umas dificuldades muito grandes. Muito grandes. Então, era um dos únicos momentos que eu me sentia assim,

vivo. Eu sentia vontade de estar vivo, estar ali, estar vivendo. Então, é algo tipo assim, pra mim, eu falo assim, o cosplay é a minha vida” (E4).

O ato de performar outra personalidade se torna terapêutico para o cosplayer na medida em que ele pode tirar um intervalo das suas responsabilidades e, como disse E4, poder analisar a situação enquanto não está imerso naquilo. É uma pausa necessária. Todavia, se a pausa se torna protagonista ou se o cosplay é performado não para entrar em contato com questões internas (e possivelmente terapêuticas) devido à pressão das redes sociais acarretando um estresse maior do que deveria, podemos estar lidando com um aspecto sombrio do arquétipo de Hermes, conforme veremos abaixo.

6.1.3 Aspectos Sombrios de Hermes

Se por um lado a dimensão hermética promove a conexão com o mundo externo a partir da transição entre personas, por outro, o aspecto sombrio de Hermes se refere ao uso excessivo desta visando a fuga da realidade, isto é, o escapismo de forma excessiva para não ter que lidar com as responsabilidades. Vale enfatizar que os cosplayers entrevistados não trouxeram o escapismo de forma excessiva, sendo visto o escape emocional saudável, conforme abaixo:

“Então, tipo, tanto que eu não gosto do meu trabalho, eu não gosto do que eu trabalho, eu não me sinto confortável no meu trabalho. É um lugar que me deixa muito mal, me ocasiona muitas crises. Mas uma das coisas assim que eu paro pra pensar “Ah, eu tô trabalhando, aí eu vou ter dinheiro, aí eu vou poder fazer cosplay. Eu vou poder me vestir dos personagens que eu gosto.” Então, é nisso, sabe? Eu usar o cosplay pra me lembrar... Como uma forma de escape daquilo que eu não quero fazer. Pra daí eu fazer, ou falar, ou analisar sobre o que tá acontecendo” (E4).

O que poderia vir a ser um aspecto sombrio hermético acaba sendo utilizado de forma saudável para que o cosplayer se volte para as responsabilidades do cotidiano. Esse aspecto pode ser entendido como um movimento regressivo da energia psíquico como uma forma de maturação para o movimento oposto, o de progressão desta energia. O aspecto sombrio de Hermes poderia acontecer caso o cosplayer ficasse fixado em apenas um deles.

Outro aspecto sombrio de Hermes é a já citada intoxicação hermética, aqui representada pelo fast-fashion promovida pelas *trends* (tendências) das redes sociais. A pressão pela

produção acaba afetando a saúde emocional dos cosplayers, que se veem compelidos a confeccionar/comprar/performar cosplays. Algo que demanda tempo para que seja feito da melhor forma possível, é veiculado com prazo de validade. Essa é a velocidade de Hermes, o deus veloz como a morte (Kerényi, 2015). A intoxicação hermética aliada à velocidade de Hermes pode apresentar aspectos que vão acometer os cosplayer, conforme observar no relato a seguir:

“Só que tem está tendo uma parte negativa, que é essa questão dos cosplayers estarem se cobrando muito e se frustrando mais do que elas recebem, sabe? É, acabou se tornando um negócio muito destrutivo, digamos assim. Porque tem muita gente que deixa de fazer e tal, porque não vê mais aquilo como hobby, porque não consegue acompanhar. E aí se frustra demais por não estar conseguindo acompanhar, sabe?” (E5).

A questão colocada por E5 revela a realidade vivida por cosplayers que, mesmo fazendo CHOB, se veem de certa forma compelidos a seguir as tendências das redes sociais, entrando no “negócio destrutivo”, pois deixa de ser um hobby para se tornar um produto levado pelo engajamento. Além disso, a velocidade hermética se torna algo difícil de alcançar se não for realizada por pessoas que ganham seu sustento disso:

“Hoje em dia com rede social que você entra e as pessoas têm, né? Esses perfis grandes de cosplay tem um novo toda semana e, tipo, isso não é muito alcançável para uma pessoa normal, assim, que não trabalha com isso” (E2).

Além disso, vale enfatizar que o arquétipo do deus Hermes também pode ser lido como um trickster (Fletcher, 2008). Para Jung, o trickster é uma figura da sombra coletiva, uma vez que seria uma soma de todos os traços de caráter inferior. Jung nos coloca a seguinte reflexão: Estabelecendo um paralelo entre o “trickster” e a sombra individual, pode-se colocar a seguinte pergunta: será que a mudança que se observa em direção ao pleno-sentido (*sinnvolle*), conforme o mito do “trickster”, também se aplica à sombra pessoal subjetiva?” (2016, p. 382). O mito do trickster geralmente ocorre com a figura do salvador ao seu final, o que pode representar que. A catástrofe chegou ao nível consciente. No nível pessoal, podemos dizer que houve um confronto com a sombra. Em relação ao cosplayer, podemos dizer que o contato com a sombra

pode levar a outro nível de consciência acerca de si mesmo, o que só pode ser resolvido nas relações interpessoais. Para Jung: “No caso individual, o problema suscitado pela sombra será respondido ao nível da anima, ou seja, do relacionamento”. (p. 383). Dessa forma, o cosplayer pode vivenciar um outro lado da sua personalidade, isto é, “Tal como na forma coletivo-mitológica, a sombra individual também traz em si o germe da enantiodromia, da conversão, em seu oposto”. (p. 383). Lembremos que Jung entendia que o processo de individuação passava pelo confronto com as sombras para posteriormente lidar com a anima. (o homem e seus símbolos).

Sob esta perspectiva, a transformação no cosplay acontece não somente pela mobilização dos conteúdos internos e conscientização destes, mas também, e, principalmente, pela liberdade de agir como aquele personagem. Estamos falando de, literalmente, um ambiente que não traga opressões ou interdições quanto a isso. E, um dos formatos que um cosplay pode encontrar para performar isto, é através de um ambiente que possibilite estas vivências: as convenções.

As convenções por si só não são transformadoras, mas podem se tornar vetores para que isso aconteça. Observamos nos relatos dos participantes que a comunidade cosplay atua como um refúgio para os marginalizados, para os diferentes do *status quo*. É justamente nas convenções que a socialização e a socialidade são feitas e refeitas. Ao nos depararmos com os diferentes tipos de cosplay (amador ou profissional ou ainda CHOB, CCPT, CCFT e CPRO) com questões semelhantes em relação à como viam a sua comunidade, ou seja, como um lar, percebemos que a transição deliberada entre personas (o arquétipo de Hermes) andava de mãos dadas com um outro arquétipo: o da deusa Héstia. É sobre esse mito que falaremos no tópico seguinte.

6.2 Héstia

Héstia, Vesta para os romanos, simboliza a estabilidade, o recolhimento e a permanência. Filha primogênita dos titãs Cronos e Reia, ela ocupa uma posição singular entre os doze deuses olímpicos. De acordo com a mitologia, Cronos, temendo ser destronado por seus filhos, devorava cada um ao nascer. Héstia foi a primeira a ser engolida e a última a ser libertada, quando Zeus finalmente concretizou seu plano de resgate, marcando o início da era dos deuses olímpicos. Com isso, ela, paradoxalmente, é tanto a deusa primogênita quanto a última. Esse ciclo de entrada e saída do ventre de Cronos demarca, simbolicamente, sua ligação com os extremos: o começo e o fim, o nascimento e o retorno. Após a derrota dos titãs, Héstia recusa

as investidas amorosas de seu irmão Poseidon e do deus Apolo, solicitando a Zeus a dignidade de permanecer virgem - escolhendo um caminho de autonomia e recolhimento -, consagrando-se ao cuidado do fogo e do lar. Além disso, solicitou que o primeiro e o último sacrifícios realizados em ritos fossem consagrados a ela, constituindo-se, assim, como a deusa que inaugura e encerra os cerimoniais (Kerenyi, 1997).

O mito desta deusa se refere ao centro do lar, o centro da Terra e o nosso próprio centro pessoal. Os lares gregos médios eram construídos em torno da lareira central, conferindo um princípio organizador. Héstia era a deusa e era também a *própria* lareira. No grego antigo, assim como a palavra “orgasmo” era representada por Afrodite, a palavra “lareira” era representada por Héstia (Paris, 1994). Deusa do lar, do fogo doméstico e dos espaços sagrados, Héstia é presença constante, embora silenciosa. Sua figura discreta contrasta com as aventuras e conflitos que marcam a mitologia grega. Paris entende que na literatura clássica, é frequentemente representada de forma ereta, coberta por vestes modestas e com semblante sereno, transmitindo compostura, interioridade e contenção. Essa sobriedade visual acompanha sua escolha pela virgindade e pelo distanciamento das disputas amorosas ou heroicas que envolvem outras divindades. Sua presença discreta, porém, constante, representa a base silenciosa sobre a qual se constroem as relações humanas e sociais. Brandão entendia que a deusa “Jamais foi estatuada ou pintada, por já estar retratada de corpo inteiro no lume vivo no centro da casa, do templo e da cidade” (1997, p. 347).

Naturalmente que sua ausência das grandes aventuras mitológicas não deve ser confundida com irrelevância. Pelo contrário, sua importância era vivida na intimidade dos lares gregos, onde era a primeira a ser homenageada nos rituais e a última a ser esquecida. Como observa Paris (1994), sua descrição não condiz com a centralidade de seu culto. Se Héstia não muda o mundo com ações grandiosas, é porque representa aquilo que permanece: o calor do lar, a coesão da família, a continuidade da tradição. Em um panteão marcado por deuses inquietos e transformadores, ela é a chama constante, símbolo da paz, da interiorização e da sacralidade cotidiana.

Como já vimos, Héstia é a deusa da interioridade, do acolhimento às nossas experiências internas. Seu mito se volta para as formas pelas quais uma mera estrutura residencial pode se transformar em lar, isto é, em um ambiente aconchegante, repleto de afeto e segurança. Esse último tem uma grande tonalidade se olharmos para as vivências do cosplay. Podemos considerar essa característica de sentir-se seguro, acolhido e em um ambiente de confiança interior e exterior como uma característica de Héstia. Especificamente na cena cosplay, vemos Héstia representada no sentimento de liberdade para ser quem se é, bem como sentindo-se

pertencente à cena. Trouxemos abaixo a fala de E3 quando perguntado sobre o que buscava com a prática do cosplay:

“Liberdade, talvez? Porque se você pegar de uns tempos pra cá, fazer cosplay, gostar de animes essas coisas, se tornou algo normal, mas eu faço isso, gosto dessas coisas há muito...desde os meus 10, 9 anos. Então, naquela época era muito estranho você gostar dessas coisas”. (E3)

O relato está de acordo com a literatura quando dizem que as convenções são espaço de liberdade nos quais os cosplayers podem performar e serem quem quiserem que não sofrerão nenhum tipo de julgamento (Nunes, 2014b; Pushkareva & Agaltsova, 2021). A liberdade para ser quem você quiser ser é uma realidade buscada e vivenciada pelos cosplayers em convenções e festivais. Entretanto, mais do que isso, a liberdade vem acompanhada de um sentimento de pertencimento e acolhimento da sua forma de viver. Os sentimentos de lar que aludem à deusa Héstia se fazem presentes na cena cosplay, conforme podemos ver no relato de E3 destacado abaixo:

“Você vai pra um lugar onde só tem pessoas que gostam disso, é meio que libertador, você se sente em casa” (E3).

Paris (1994) entende que na Antiguidade grega, a organização do espaço doméstico girava em torno da lareira, onde as famílias se reuniam, congregavam e compartilhavam sua vida cotidiana. A deusa era considerada o coração da casa, o lugar da intimidade da família, conferindo senso de segurança e confiança. Sempre que uma nova família era constituída, levava consigo brasas da lareira materna para que acendesse a chama do novo lar (Paris, 1994). Dessa forma, Héstia não era somente o fogo da lareira, mas a própria lareira que reunia as famílias, a qual conferia conforto, acolhimento e significado àquela experiência coletiva. A deusa que ali habitava era a encarregada de transfigurar o espaço físico da casa no aconchego do lar.

Essa experiência de dupla transformação – subjetiva e coletiva – se relaciona diretamente com a forma como a deusa era consagrada nos ritos cerimoniais: ela era o início e o fim. Brandão (1997) aponta para Héstia como a “personificação da lareira colocada como um mandala (antigamente a lareira era redonda) no centro do altar” (p. 347). Jung estudou a

emergência do Self enquanto forma de mandala ao longo da história como uma forma de busca pela integração de opostos, bem como uma forma de se voltar para a interioridade. Não queremos aqui relacionar Héstia com o Self, mas tão somente ressaltar sua característica de unificação de opostos, assim como Hermes também possui. Por esse motivo, talvez Brandão (1997, vol 3) aponte para ela como a lareira em sentido religioso, mas também como personificação da lareira colocada no centro, não somente dos lares, da cidade e da Terra, mas também como “da *lareira* do universo” (grifos do autor, p.347), destacando seu papel central na cosmovisão grega.

Brandão (1997b) entende que mesmo guardando sua virgindade, ainda possuía qualidades fecundantes, assegurando uma vida nutridora. Mais especificamente, entende que

É preciso observar, além do mais, que toda realização, toda prosperidade, toda vitória são colocadas sob o signo desta pureza absoluta. Héstia, como Vesta e suas dez Vestais, talvez simbolizem o sacrifício permanente, através do qual uma perpétua inocência serve de elemento substitutivo ou até mesmo de respaldo às faltas perpétuas dos homens, granjeando-lhes êxito e proteção (p. 276).

Podemos entender que Héstia e suas sacerdotisas se sacrificam com sua castidade, consagrando suas vidas, para que a lareira continua acesa e fornecendo qualidade para a vida do coletivo. É como se a sua inocência compensasse as faltas dos ocorridas nas suas dependências. A partir desta perspectiva, podemos entender que a experiência héstica reside em transformar a espacialidade em uma forma de realidade psicológica, dando à psique um lugar para congregar, portanto, proporcionando que esta (a psique) se misture com o mundo. (Kirksey, 1997).

Ao abordarmos os locais de eventos como espaços de liberdade héstico – um espaço numinoso que congrega os cosplayers – estamos falando justamente de um refúgio para as normas sociais cotidianas, as quais julgam e impedem que os cosplayers usem trajes para expressarem suas verdades, mais do que isso, que impedem que estes entrem em contato com suas próprias questões, bem como se relacionem, marginalizando experiências e vivências.

Quanto à busca de refúgio e de sentir-se livre de julgamentos, Paris (1994, p. 131) pontua, em relação à Héstia enquanto lareira, que,

Esta era o coração da casa, o lugar da intimidade familiar, um abrigo do tumulto, pois Héstia protege, recebe e dá segurança. Quando um estranho era convidado para essa

área, estava protegido, pois este lugar era sagrado. O templo de Héstia preenchia esta mesma função em relação à cidade. Quem quer que nele adentrasse gozava de imunidade política e social, semelhante à do hóspede recebido diante da lareira, pois ele era um asilo sagrado, onde se podia buscar refúgio.

Seria um equívoco literalizarmos a experiência da deusa ao restringirmos o espaço de liberdade e de refúgio somente a um espaço físico. O refúgio pode ser – e muitas vezes é – interior. Abaixo trazemos uma fala que ilustra essa questão:

“para mim sempre foi uma coisa de antes... tipo uma coisa confortável para eu poder voltar sempre. Então, ah, aconteceu uma coisa ruim, aconteceu uma coisa boa, né? Mas você sabe que tem ali esse personagem, essa história que você pode voltar para ele, então o cosplay possibilita amplificar isso mais ainda” (E2).

Acima, vemos um exemplo da prática do cosplay enquanto um refúgio interior algo a que o cosplayer pode se voltar quando não se sente bem ou ainda quando acontece algo de bom, é um acolhimento. Aqui, podemos compreender o cosplay como Héstia em si, independentemente de espaço urbano – um refúgio na interioridade.

6.2.1 Aspectos sombrios de Héstia

Todavia, uma vez que estamos lidando com um arquétipo e toda parte carrega sua contraparte (Jung, 1976/2016c), Paris entende que “Brigas e disputas não podiam ter lugar na presença de Héstia, pois a lareira era um lugar de paz e segurança. Como observou Platão, quando os deuses brigavam, apenas Héstia não participava” (1994, p. 131). É interessante notar que não existe somente o aspecto luz do arquétipo, isto é, somente o aspecto em que a luz da consciência toca, mas, assim como qualquer conteúdo da psique, o arquétipo traz uma contraparte, sua porção inferior. Não devemos, entretanto, entender inferior como negativo por si só, mas como uma parte que não está acessível à consciência naquele momento.

Sob esta perspectiva, compreendemos que o entendimento de Paris e Platão de que o arquétipo de Héstia se relaciona somente com a segurança do lar se encontra equivocado, justamente pela existência inerente de sua parcela inferior. Dessa forma, pressupor que um

ambiente de hostilidade é configurado pela ausência da deusa Héstia, é ignorar que os deuses existem em sua totalidade. A parcela inferior, ou seja, a contraparte de Héstia seria o extremo oposto da segurança: a insegurança ou a hostilidade. Entendemos que em um ambiente em que grande parte das pessoas relata se sentir bem para “ser quem se é”, bem como relatarem que se sentem em casa, longe de julgamentos, a contraparte é justamente a ocorrência de casos opostos a isso: casos de machismo, xenofobia, racismo, gordofobia. Como bem sabemos pelos relatos dos participantes, esses casos não configuram exceções.

Dessa forma, o aspecto inferior do arquétipo da deusa se apresentou na fala dos participantes, se manifestando em casos de crimes de ódio, citados anteriormente: racismo, xenofobia, machismo ou qualquer segregação que quebre essa habilidade héstica, ou pelo menos, seu aspecto luz. Importante mencionar que foram respostas que surgiram de forma espontânea, pois perguntas sobre isso não estavam sequer listadas no roteiro de entrevista, todavia os participantes resolveram falar sobre um aspecto que quebra a confiança e o respeito que deveriam ser inerentes a essa experiência. Abaixo trazemos relatos sobre:

“essa relação assim da autoimagem com o cosplay é uma coisa muito delicada que no quesito que depende muito de pessoa para pessoa, porque eu sei que tem muita gente que leva muito a sério, ao ponto de tipo ter problemas psicológicos” (E6).

“cosplayer, que era, por exemplo negro ou que não tinha característica do personagem, por exemplo, a cor da pele, sofria bastante hate, pela sua...porque não era igual” (E7).

“Se você não é o branco... O branco mesmo, você sofre muito hate ou quando você tem um nariz maior ou uma carinha mais redonda, ou se você até mesmo gorda você sofre muito hate se você faz cosplay” (E7).

Apesar de ser um espaço de refúgio e de segurança, os relatos de discriminação são comuns e estão de acordo com o encontrado nos estudos de Nunes (2013). A autora aponta que por mais que tenha sido relatado que a cena cosplay permite a liberdade dos sujeitos, está só pode ser exercida plenamente se puder ser sustentada financeiramente ao se referir à expressão que estigmatiza as fantasias de cosplay com execução precária: “cospobre”; termo que por si só demarca a diferença entre as classes sociais. Brincar custa dinheiro.

Quanto à questão da racialidade, Nunes (2014b) observou que uma vez que a identificação física é algo buscada na escolha dos cosplayers, os negros têm poucas opções

representadas na cultura pop, por vezes, optando por utilizar apenas camisetas pretas e/ou adereços que remetem à cultura pop.

Já a participante E6 aborda a questão do grande número de pessoas envolvidas no evento como parte da possível justificativa para as ofensas proferidas:

“É claro, que é uma coisa que eu sempre falo para todo mundo, que qualquer aglomerado de pessoas vai ter o seu lado tóxico. Isso vai ser sempre mais forte ou mais fraco, dependendo da comunidade, mas sempre vai ter esse tipo de gente.” (E6).

Esses atos que corrompem os sentimentos de segurança, de refúgio e de pertencimento são manifestações do lado sombrio da deusa Héstia. A liberdade e a ausência de julgamentos até então proporcionados pela parte positiva de Héstia perdem lugar para um sentimento de não compartilhamento do lar com a diversidade. Hillman (ano) entende que

A defesa hestiana das "boas e velhas maneiras locais" fornecem uma barricada trancada contra a torrente de uma fantasia multicultural miscigenada do futuro. Os sintomas da limpeza étnica, tribalismo e xenofobia tentam conter esse "futuro." Eles afirmam o "local" como uma proteção contra as mudanças que vêm com o "tempo." Eles reafirmam o primado do lugar sobre o tempo como o princípio dominante mais importante para ordenar a existência. Eles tentam colocar um fim no tempo (p. 9).

O autor entende que o equilíbrio entre as partes é necessário. Tal equilíbrio perpassa pela comunicação e conexão com o externo, o coletivo é imprescindível para que a oposição Hermes-Héstia seja harmônica:

Assim como Hermes pode enlouquecer com a intoxicação hermética quando separado de Héstia, um monoteísmo de Héstia torna-se apenas pureza fanática, devoção fanática, o foco único no lar, na terra natal e nas relações familiares. Nenhum contato com os outros – eles se tornam um império maligno, um eixo do mal” (Hillman, s/d, p. 9)

Além disso, ela representa a lareira, espaço em torno do qual os antigos gregos se reuniam para congregar. De forma semelhante, podemos dizer que cosplayers se reúnem em volta de algo que ganha vida e dá sentido para as atividades ali desenvolvidas, sejam elas por

hobby, sejam elas no campo competitivo/profissional. Mais especificamente na experiência dos cosplayers entrevistados, verificamos que, independente do tipo de cosplay desenvolvido, se CCFT, CHOB, a deusa Héstia poderia se fazer presente simbolicamente. Os relatos demonstraram que a experiência de comunidade poderia se relacionar tanto com o fortalecimento desta pela socialização quanto pela ajuda com os que estão iniciando a sua jornada no competitivo.

O E9, por exemplo, é um cosplayer experiente que atualmente atua como jurado e organizador de eventos. Em cada evento, procura fazer daquele, um ambiente de respeito, confiança e liberdade para que as pessoas possam ser quem verdadeiramente são. No relato abaixo podemos observar essa dinâmica:

“Então, quando a gente tá trabalhando com concurso, isso foi uma coisa que uma amiga minha me falou no meu primeiro concurso. A gente está lidando com o psicológico de todas as pessoas, então a gente vai ter a pessoa com ansiedade, a gente vai ter a pessoa que tem medo de palco, a gente vai ter a pessoa que está tão pilhada da competição que destrata os outros. Então a gente tem que se preparar para transformar esse ambiente num ambiente acolhedor, para que essas pessoas se sintam à vontade para competir.” (E9).

O participante aponta para o ambiente de confiança e de acolhimento que busca trazer nas competições, uma vez que é organizador de eventos. É preciso um ambiente de confiança e de respeito para que o cosplayer possa se sentir não somente em casa, mas no seu lar, para que este possa sentir a liberdade para ser quem se é ou, pelo menos, quem gostaria de ser. Mais do que congrega com a comunidade, o cosplayer precisa sentir que faz parte da comunidade, para aí sim, poder agir com toda a liberdade dentro das suas possibilidades e potencialidades.

Lembremos que a deusa é também o fogo da lareira, bem como realiza o sacrifício da inocência para compensar o erro dos homens. Sob este prisma, Brandão (1986) aponta para o simbolismo do fogo relacionando com os aspectos da deusa. Ora toma aspectos regeneradores, purificadores, mas também tem seu aspecto destruidor e diabólico. As experiências dos cosplayers nos mostra que o fogo de Héstia atua de forma ora a trazer purificação, ora para queimar e destruir a si próprio e ao outro.

Esse aspecto da sombra já foi abordado anteriormente, porém, quando utilizamos o mito de Héstia enquanto deusa da interioridade, podemos ampliar esse olhar e enxergar a possibilidade de que, antes que o cosplayer possa se colocar no mundo (e no evento), ele deve

se sentir bem consigo mesmo, isto é, seu espaço interior deve estar confortável o suficiente para que possa se colocar no mundo externo. É preciso de água para o fogo não destruir. A energia psíquica do cosplayer só toma sua direção progressiva, caso encontre força de empuxo na interioridade, o que nos levou a pensar na oposição Hermes-Héstia, o qual abordaremos mais adiante. É preciso primeiro entendê-los como um par para, posteriormente, abordá-los enquanto oposições.

6.3 Hermes e Héstia: laços de amizade e complementaridade

Segundo Vernant (1990), Hermes e Héstia costumavam ser representados juntos na arte grega, refletindo uma relação simbólica de complementaridade. Um exemplo destacado pelo autor é a base da grande estátua de Zeus em Olímpia, obra de Fídias, onde as divindades aparecem em duplas: casais ligados pelo matrimônio (como Zeus e Hera, Poseidon e Anfitrite, Hefesto e Cárites), irmãos (Apolo e Ártemis, Hélios e Selene), mãe e filho (Afrodite e Eros), protetora e protegido (Atena e Hércules) e, por fim, Hermes e Héstia, cuja ligação é marcada pela amizade. Essa associação evidencia o contraste e a complementaridade entre os deuses: enquanto Héstia representa o espaço fixo e central do lar, Hermes simboliza o movimento e a comunicação, formando juntos uma dupla que expressa a harmonia entre o interior e o exterior, o estático e o dinâmico, na concepção grega de mundo

Nos estudos do autor, encontramos ainda a dupla divina no Vaso de Sosíbio exposto no Museu do Louvre na França, além disso, em Hino homérico à Héstia, podemos ler “ambos habitais as belas moradas dos homens que vivem na superfície da terra, com sentimentos de mútua amizade” (Vernant, 1990, p. 191). Conforme a literatura referida anteriormente e os dados da presente pesquisa, o campo da amizade é algo basilar na cena cosplay. É através dessa prática que os cosplayers começam e reforçam laços de amizade e companheirismo. Nada mais significativo para retratar e amplificar essas vivências do que a dupla divina de amigos.

Héstia e Hermes eram comumente consagrados e reverenciados de forma conjunta, conforme podemos observar no Hino Homérico 29, transcrito abaixo:

Héstia, que habitas a tua morada no topo do mundo,/Deram-te os deuses eternos e os homens que vagam na terra/Honras das mais elevadas bem como um assento perene./Bela e honrada é a tua porção. Onde tu não te encontras,/Não há banquete pros homens mortais, pois alguém sempre liba/A Héstia primeiro e por fim com um vinho de mélea

doçura./ Já quanto a ti, Argicida, rebento de Zeus e Maia,/Núncio dos deuses, do cetro dourado, doador de benesses, Sê favorável e ajuda com a querida e augusta./Vinde habitar esta casa bonita com mente amistosa/Juntos, pois vós conheceis as ações elevadas dos homens/Sobre esta terra, a quem vós ajudais com saber e vigor./Salve, nascida de Cronos e tu, Hermes do cetro dourado!/Ora de vós eu irei me lembrar e de uma outra canção (Antunes, 2016, p. 20)

O Hino a Héstia nos mostra não apenas a centralidade da deusa no culto doméstico e público, mas também a relação de complementaridade e amizade com Hermes. Embora à primeira vista representem domínios opostos – Héstia associada à estabilidade do lar e Hermes ao movimento e à mediação –, o rito os convoca a habitarem juntos uma casa “com mente amistosa”, ou seja, em amizade, sugerindo o convívio harmonioso entre o interno e o externo, o fixo e o transitório. Acreditamos que o hino aponta para o vínculo de existência entre o sagrado na centralidade do lar (interno e externo), mas também na fluidez das relações.

Bolen (1990) também nos atenta para a sagrada dupla aparecendo de forma complementar nas casas e templos antigos, segundo a autora, nas casas, a lareira (Héstia) ficava no centro da residência, enquanto o *hérma* – uma pedra em formato de pilar, a qual era a representação primitiva de Hermes –, era situada na frente das casas para proteção contra o mal e acreditava-se trazer fertilidade. Já nos templos, Bolen aponta que em Roma, o santuário de Mercúrio (Hermes) ficava à direita dos degraus que conduziam ao templo de Vesta (Héstia), o que representa essa relação de proximidade e complementaridade entre esses deuses.

6.4 Hermes-Héstia como oposição

Jung entende que a realidade é constituída de polaridades, uma vez que o Self se constitui de uma *complexio oppositorum* (complementaridade dos opostos), uma intrincada complexidade de opostos, e não como uma entidade unitária (Jung, 1976/2015). A oposição entre os opostos possui caráter central no modelo de psique pensado por Jung, pois é ela quem possibilita e movimenta a vida. Conforme citado anteriormente, a dinâmica psíquica, portanto, emerge e se dá na interação e no conflito entre polaridades como a consciência e o inconsciente. Nessa perspectiva, esses opostos não são mutuamente excludentes, mas antes complementares, em um processo de busca por equilíbrio dinâmico. Para ele:

como o que está em cima sempre tende para baixo, e o quente para o frio, assim todo consciente procura, talvez sem perceber, o seu oposto inconsciente, sem o qual está condenado à estagnação, à obstrução ou à petrificação. É no oposto que se acende a chama da vida.” (Jung, 1970/2013, p. 65)

Se no oposto se acende a vida, se faz mister pensar que essa tensão entre opostos busca exatamente o equilíbrio entre as partes, de modo que uma não se sobressaia à outra. Isso porque o modelo de psique pensado por Jung funciona de modo que se autorregula. O autor entende que, “energeticamente, a oposição significa um potencial, e onde há um potencial, há a possibilidade de um fluxo e de um acontecimento, pois a tensão dos opostos busca o equilíbrio”. (Jung, 1976/2016, p. 330).

No campo da Psicologia Arquetípica, Hillman discute a intoxicação hermética na virada do século XXI. Nesta obra, o autor apresenta a oposição Hermes-Héstia voltada para a questão do foco no aqui e agora e do pertencimento ao lar providos por Héstia, que seria como uma complementaridade para o “momento Hermes” vivenciado pela humanidade. Para ele, a nossa sociedade já aprendeu que a dupla deve andar de mãos dadas para manter o equilíbrio, uma vez que introduzimos atividades “tediosas”, que exigem foco e repetição em meio ao vício hermético em imediatismos eletrônicos.

O autor pondera que “se Hermes traz possibilidades à mente, Héstia as centraliza e fornece foco. O mercúrio elemental se espalha por toda parte em um milhão de pedaços, enquanto o sal, a matéria elemental dela, é o princípio alquímico da fixação e da imutabilidade.” (Hillman, s/d, p. 7). De forma análoga, podemos compreender a prática do cosplay como uma atividade que vai permitir, por um lado, a transição entre as várias possibilidades de ser e estar no mundo, o espalhar-se nas distintas formas, isto é, a *metamorfose*, entre as diferentes personas, por outro, a experiência héstica possibilita a centralidade e foco advindos do acolhimento interno e externo. Esta interação dialética abre caminho para a *transformação* do cosplayer, ou seja, abre caminho para o processo de individuação e a consequente transformação do ser. Se Hillman (idem) entende que esta dupla deve andar de mãos dadas é justamente pela sua qualidade dialética. Sob este prisma, não há hierarquia entre uma e outra, não há sobreposição, apenas uma parte e sua contraparte complementar.

Cabe aqui, analisar a relação e diferenciação entre metamorfose e transformação. Aqui, utilizaremos as ideias de Nise da Silveira (2001), a qual dedica um capítulo inteiro em seu livro *O Mundo das Imagens* para abordar tais questões. A partir da perspectiva de Nise, a metamorfose estaria voltada para a mudança apenas da forma, sem que houvesse

necessariamente uma mudança na *essência* do metamorfoseado. A autora traz vários exemplos de metamorfose como os presentes em contos de fadas (príncipe em sapo, humano em asno), no campo da mitologia (deuses em formas apreensíveis para os seres humanos, às vezes com objetivo de sedução, às vezes visando o castigo, bem como as metamorfoses no campo da literatura (podemos citar o livro *Metamorfose* de Kafka) e a licantria, que abrange o campo da psiquiatria e o das lendas urbanas.

Em relação ao arbítrio, a mudança de forma pode ser uma escolha ou pode ainda ser uma imposição mágica ou divina. Os deuses teriam uma vantagem, possuindo um poder de escolha maior em relação aos humanos, uma vez que os humanos estariam sujeitos ao uso de artefatos mágicos ou ainda de condições mediadas por divindades. Ao trazermos a experiência hermética da metamorfose e transição entre personas nesta pesquisa como uma premissa presente na prática do cosplay, entendemos que os cosplayers – enquanto meros mortais –, podem chegar próximos aos deuses nesse quesito.

Já a transformação para Silveira (2001) se relaciona com o proposto por Jung em suas obras. Nise relembra que em *A Prática da Psicoterapia* (1985/1998), Jung traz o conceito de transformação enquanto quarta etapa do processo de psicoterapia — antecedida por Catarse, Esclarecimento e Educação para o ser social, respectivamente. A despeito de Jung ter discutido a relação dialética analista-paciente como um método de transformação, buscando a diferenciação dos métodos propostos pela Psicologia da época (principalmente, a Psicanálise), Nise também nos atenta para a dialética subjetiva e a consequente transformação advinda do processo de individuação, relacionando com o movimento teleológico da Psique de realização dos potenciais internos existentes *a priori* no sujeito ao ter completado o seu nível de adaptação ao externo (terceira etapa). A transformação, portanto, seria semelhante ao processo de individuação, onde o indivíduo estaria buscando a integração dos opostos para a realização do Self (Silveira, 2001). A autora faz ainda uma analogia (assim como Jung) com o *opus alquímico*, todavia, esta fase foge à alçada do presente trabalho.

No campo da Psicologia Analítica voltada para o *setting* clínico, podemos citar o trabalho de Smartt (2022) que pesquisou a dupla divina no campo do mito pessoal e, principalmente, os papéis desses deuses no campo da análise pessoal. Em sua pesquisa, a autora relata ter se deparado com esta oposição divina em seus trabalhos clínicos pessoais, também “em busca do seu mito pessoal”. Em relação ao mito de Hermes, Smartt baseada nos estudos de Bolen (1989) enfatiza especificamente a sua práxis de condutor de almas, principalmente no que concerne ao “*Child Rescuer*” [tradução nossa: resgatador infantil], tendo em vista os vários resgates de crianças realizados por esse deus: Perséfone no submundo de Hades, o deus criança

Dionísio, Ares quando criança. Quanto a isso, Bolen (idem) entende que “Hermes is the archetype or metaphor that saves what is innocent and vulnerable, or divine and sacred, by providing meaning for an otherwise terrible experience (p. 170)”. A autora entende que a atuação do deus se volta para a transformação das experiências traumática infantis, isto é, Hermes com o papel de cura ao resgatar as questões infantis, o que na contemporaneidade tem sido chamado de “cura da criança interior”. Além disso, Smartt (2022) aponta para a já citada relação que Hermes tem com a cura, com a transformação, bem como com o seu papel primordial no campo da comunicação. Dessa forma, a autora (idem) entende que Hermes teria uma atuação fundamental na clínica e na relação do analista com o paciente.

Já em relação à Héstia, a autora destaca os seus aspectos de centramento, acolhimento e auxílio na introspecção. Além disso, Smartt (idem) pontua que Héstia estaria relacionada com o *mothering role* [tradução nossa: papel maternal] adotado pelos analistas, destacando o papel da transferência intrínsecas nesse papel de parentalidade, bem como as características de generosidade e imparcialidade possibilitadas pela deusa. Em relação à dupla divina, a presença de ambos é requerida para que algo de novo pudesse nascer, é justamente essa tensão que possibilita o processo de individuação tanto no campo do mito pessoal, quanto no campo clínico: *For change to occur and persist, for lasting transformation to happen, the presence of both Hermes and Hestia is required in psychotherapy and personal myth discovery* [tradução nossa: Para que a mudança ocorra e persista, para que haja uma transformação duradoura, é necessária a presença tanto de Hermes quanto de Héstia na psicoterapia e na descoberta do mito pessoal] (2023, p.104).

Ainda que a visão de mundo da Antiga Grécia se apoiasse em um biologicismo criacionista, cabe-nos refletir sobre a força que esses arquétipos continuam a exercer sobre nossa psique. Naturalmente, essas atitudes não devem ser interpretadas de forma literal, uma vez que conhecer suas origens nos ajuda a compreendê-las enquanto expressões simbólicas da psique e não como definições fixas de papéis sociais. Nesse sentido, compreender a maneira como os gregos antigos concebiam os espaços público e privado é essencial para entendermos por que o primeiro foi associado a Hermes e o segundo a Héstia. O pensador grego Xenofonte em sua obra *Econômico* nos traz que:

E, como o deus os fez parceiros quanto aos filhos, assim também a lei os instituiu como parceiros na casa. E a lei declara nobre aquilo para o que os fez mais capazes por natureza. Para a mulher é mais belo ficar dentro de casa que permanecer fora dela e para o homem é mais feio ficar dentro de casa que cuidar do que está fora. Se alguém faz

coisas estranhas à natureza que a divindade lhe deu, talvez os deuses não deixem de perceber que ele está fora de seu lugar e ele é punido por descuidar-se de tarefas que são suas ou fazer tarefas da mulher (1999, p. 39).

A sociedade grega entendia que a ideia de virilidade estava associada aos espaços abertos, enquanto os espaços fechados eram relegados à feminilidade. Por isso que muitos autores entendem que o roubo dos gados de Apolo visando a saída da caverna imposta pela mãe Maia, era uma forma do recém-nascido Hermes passar para a idade adulta, isto é, sair da caverna (espaço privado) para o mundo externo e viril (espaço público) através do reconhecimento do irmão e do pai (Virgolino, 2022).

Conforme citado anteriormente, o mito se atualiza. O mito de Héstia desde seu início esteve relacionada à coletividade, mas também ao feminino, como vimos, por trazer aspectos do que era entendido e esperado do feminino na sociedade grega da época, não podia ser pensado fora do ambiente físico, pois este – o espaço privado – era um espaço atribuído ao feminino. Já Hermes era ligado ao aspecto masculino uma vez que estava relacionado com o espaço público (externo). Faz-se importante que tenhamos em mente que: 1) Hermes e Héstia são arquétipos, portanto, não possuem gênero essencial. As características que poderíamos levantar são relacionadas às formas simbólicas que de manifestação arquetípica. Poderíamos chamar de A Hermes e O Héstia, sem prejuízo na semântica e nos valores intrínsecos a estes; 2) é preciso que se faça uma leitura pós-modernas das questões de gênero presentes nesses mitos, principalmente, porque são tensões presentes na contemporaneidade. Focaremos nisso abaixo.

O século XX trouxe muitas mudanças nos pensamentos e práticas da sociedade pós-moderna. Especialmente na década de 1970, os movimentos sociais passaram a reivindicar por seus direitos e constituíram frentes necessárias. Desde então, nos EUA negros puderam frequentar os mesmos espaços que brancos, a população LGBTQIA+ passou a reivindicar direitos a casamento, bem como criminalização de violências e as mulheres saíram de casa, começaram a inserção no mercado de trabalho. Todas essas mudanças não foram realizadas como favores, mas conquistadas a partir de lutas sociais necessárias para o estabelecimento de novos padrões.

Nesse sentido, temos a pós-modernidade estabelecendo novas formas de se relacionar, novos modelos de lidar com as constantes mudanças. Uma nova era, mais tecnológica e mais fluída se movimenta em frente aos nossos olhos. Enquanto escrevo esse parágrafo, vejo em outra aba no navegador da internet que uma tripulação totalmente feminina (entre elas a cantora

pop Katy Perry) realizou voo ao espaço, em uma missão suborbital a bordo da nave *New Shepard*. Tais façanhas (e palavras) sequer seriam pensadas por um antigo grego regido pelo pensamento da época que o lugar da mulher era dentro de casa – se alguém deveria chegar perto dos deuses seria: 1. Ser um homem; 2. Deveria ter suas asas de cera derretidas por ousar demais (Hybris).

Foucault em seu livro *A História da Sexualidade Vol. I* (1999) propõe que o poder moderno não se exerce apenas pela repressão, mas principalmente por meio da produção de saberes sobre os corpos e os desejos. Para ele, a sexualidade não é apenas um dado biológico, mas um dispositivo de poder que regula comportamentos, classifica sujeitos e molda identidades. A normatização do corpo e da sexualidade passa a ser central para a organização social desde o século XVIII, e é aí que gênero, sexualidade e subjetividade se tornam terrenos de disputa.

Essa leitura acerca do corpo e da sexualidade nos ajuda a compreender que os papéis sociais – como o da mulher “recatada e do lar” ou o homem “provedor” – não são naturais, mas sim construções históricas e discursivas. O cosplay, nesse sentido, pode ser interpretado como um espaço de subversão desses discursos, na medida em que permite a experimentação de identidades para além das normativas impostas pelo binarismo de gênero e pelo ideal da heteronormatividade.

A partir dessa leitura, é possível perceber que os papéis tradicionalmente atribuídos às mulheres – como o confinamento ao espaço doméstico e à função de cuidado – não derivam de uma ordem natural, mas de dispositivos históricos e culturais que perpetuam relações de dominação. A desconstrução desses papéis, impulsionada pelos movimentos feministas e por autores críticos como Foucault (1999) e Bourdieu (2002), tem promovido uma reconfiguração do espaço social e simbólico ocupado pelas mulheres, bem como a problematização da masculinidade hegemônica. Na contemporaneidade, essas transformações se intensificam com a emergência da pós-modernidade, marcada pela fragmentação das identidades, pela fluidez das relações sociais e pela ascensão de novas formas de expressão subjetiva.

Nesse cenário, práticas culturais como o cosplay ganham relevância por constituírem espaços alternativos de experimentação identitária e de resistência simbólica. Ao incorporar personagens oriundos da cultura pop, o indivíduo pode transitar entre diferentes representações de si, deslocando-se das categorias fixas de gênero, sexualidade e comportamento. Essa movimentação entre personas remete ao deus Hermes. Ao mesmo tempo, o pertencimento à comunidade cosplay, o acolhimento mútuo e a partilha de afetos evocam a dimensão hética do cuidado, do recolhimento e da socialidade, conforme conceituado por Maffesoli (2014).

O cosplay, portanto, pode ser compreendido como uma prática micropolítica no interior do tecido social pós-moderno. Embora inserido nas dinâmicas de consumo, da hipervisibilidade e da lógica algorítmica das redes sociais, o ato de performar um personagem permite ao sujeito reelaborar narrativas pessoais, dar vazão a complexos e encontrar no coletivo um espaço de expressão legítima. Hermes e Héstia caminham juntos, unindo transgressão e pertencimento, exterioridade e interioridade, em consonância com os desafios e possibilidades da pós-modernidade.

Podemos compreender que esta relação, por mais que traga complementaridade, também se fundamenta numa oposição basilar: a proximidade se dá em termos. Constituem o mesmo aspecto - a casa (interna ou externa) -, todavia, não podem se mostrar de forma simultânea, assim como uma moeda não pode mostrar as duas faces ao mesmo tempo. É justamente a tensão entre opostos que possibilita o movimento energético no cosplay e é sobre ela que versaremos no próximo tópico.

6.5 A oposição Hermes-Héstia no cosplay

A pós-modernidade nos trouxe novos formatos de laços sociais, entre elas a socialidade, isto é, a religação consigo e com o exterior através do coletivo. O sentimento de comunidade, advindo da deusa Héstia, bem como a experiência hermética de transição entre diferentes personas dentro da mesma tribo, estariam relacionados com o conceito de socialidade de Maffesoli. Essa seria uma forma de convidar a dupla Hermes-Héstia com um novo acordo: um acordo firmado na amizade e no desenvolvimento interno com e a partir do coletivo.

No cosplay, se por um lado ao lidarmos com a hiper-representação, nos fazendo estar em constante contato com as redes sociais e sua consequente saturação simbólica, movidos pelo consumo e pelo algoritmo (seria um pleonasmo?), por outro, temos a emoção compartilhada e a religação presentes na socialidade (Maffesoli, 2014): essa dupla ação carrega o tensionamento energético de Hermes e Héstia em seu bojo.

Conforme mencionado anteriormente, no fast-fashion, observa-se uma espécie de "intoxicação hermética" também presente na cena cosplay, que muitas vezes pressiona os indivíduos a produzirem cosplays sem significado pessoal. Entretanto, sob a ótica da psicologia analítica, a vivência dos aspectos sombrios de Hermes pode ser benéfica ao processo de individuação. Isso se dá porque o psiquismo tende à autorregulação, e a experiência de uma polaridade ativa a possibilidade de seu oposto — a já citada enantiodromia (Jung, 2013). Nesse

sentido, mesmo um excesso de produção de cosplay pode se converter, com o tempo, em transformação.

Interessante notar que, como em qualquer outro campo, a prática do cosplay carrega em si aspectos relacionados a outros deuses também, como, por exemplo, a utilização da performance teatral, o encontro com a alteridade e o uso de máscaras, o que nos possibilitaria analisá-la sob a ótica dionisiaca, uma vez que Dionísio é o deus do teatro e deus-máscara, além disso é considerado o deus da alteridade. Para Freitas, ele “chama ao encontro olho-no-olho, quando ocorre uma transformação. A experiência dionisiaca, ao invés de nos integrar ao mundo, projeta-nos fora dele, eliminando barreiras entre o divino e o humano, o humano e o bestial, o aquém e o além, dissolvendo fixações e permitindo o desenrolar de processos”. (2005, p. 48-49). Enfatizamos que a autora ao trabalhar vivências em grupos terapêuticos com a técnica de confecção de máscaras sob a perspectiva da Psicologia Complexa se aproxima do fenômeno também a partir da imagética de outras personagens da mitologia grega que se aproximam das máscaras além do próprio Dionísio, como a Górgona e Ártemis, divindades vinculadas às máscaras.

Com isso, queremos dizer que não negamos que os aspectos dessas e de outras divindades da mitologia grega e de quaisquer outras mitologias podem e devem, sim, se apresentar na cena cosplay (ainda mais por serem locais onde são utilizadas máscaras de modo literal), todavia, iremos nos ater às experiências dos entrevistados que estão relacionadas diretamente à oposição Hermes-Héstia, pois trata-se de uma tensão que revela tanto a experiência interna individual quanto a coletiva da cena cosplay.

No contexto específico do cosplay, a *complexio oppositorum* manifesta-se de forma multifacetada. A própria atividade do cosplay implica uma oposição basilar entre a identidade cotidiana do cosplayer e a persona adotada do personagem representado. Adicionalmente, observa-se a tensão entre a individualidade do cosplayer e o sentimento de pertencimento à comunidade, na qual o indivíduo busca simultaneamente expressar sua singularidade e estabelecer conexões com outros que compartilham interesses afins. Ademais, conforme evidenciado anteriormente, os arquétipos de Hermes e Héstia configuram uma oposição fundamental entre os princípios de movimento e estabilidade, transformação e lar, extroversão e introversão, em um reflexo das tensões inerentes à dinâmica da cena cosplay.

É importante destacar que além da oposição entre Hermes e Héstia, temos ainda uma oposição dentro de cada uma dessas imagens, pois cada arquétipo carrega seu aspecto luz e sombra (Jung, 1976/2016). Como todos os arquétipos têm um caráter positivo, favorável,

luminoso, que aponta para o alto, também têm um outro, que aponta para baixo, em parte negativo e desfavorável, e em parte ctônico, porém neutro, p. 222).

A oposição Hermes-Héstia e suas próprias oposições luminosas e sombrias dão movimento e vida à cena cosplay. Se é na interioridade que o cosplayer se acolhe, este acolhimento deve ser proporcionado, de certa forma, também pelo externo para que ele possa congrega com outros cosplayers.

Abaixo, trazemos a fala de um participante com diagnóstico de Fobia Social¹ o qual tem dificuldades de sair de casa por uma condição psiquiátrica:

eu sempre fui uma pessoa muito isolada, eu tenho fobia social diagnosticada, eu faço tratamento até hoje pra isso. Pra mim, é muito difícil interagir com outras pessoas e quando eu tô de cosplay eu sinto que ameniza um pouco isso, porque assim, eu sou um personagem. E eu sei que as pessoas virem falar comigo, elas tão vindo falar comigo por causa do personagem. Então eu não preciso me preocupar em ser eu, sabe? Em ter os meus problemas ali. É o meu momento, tipo, seguro. O meu momento de só relaxar e fazer o que eu gosto, realmente. Eu não tenho que me preocupar com nada” (E4).

O relato de E4 aborda a questão de como Hermes abre caminho para Héstia. É como se o deus psicopompo possibilitasse que a transfiguração exerça algum tipo de refúgio e alívio dos anseios percebidos pelo ego. Além disso, não há a possibilidade de julgamento à pessoa cosplayer, pois o que é mostrado é completamente distinto da vida pessoal do cosplayer (visualmente, pelo menos), há um acordo hermético entre o enganador (o cosplayer) e o enganado (o outro em questão), o qual possibilita emergir a segurança em Héstia: ambos sabem muito bem quem eles próprios são por debaixo das máscaras.

Dessa forma, a dinâmica da *complexio oppositorum* impulsiona o processo de individuação. Ao confrontar e integrar os opostos internos, o indivíduo progride em direção a um estado de maior completude e autenticidade, podendo inclusive lidar com o ambiente externo mesmo com um diagnóstico de Fobia Social. A cena cosplay pode funcionar como um espaço de “negociação” interna dessas tensões internas. Um “recuar” na interioridade (Héstia) para poder transitar livremente (Hermes). Sob este prisma, a oposição pode ser entendida como a necessidade tanto da liberdade de expressão e transformação individual (Hermes) quanto do

¹ Segundo a Classificação Internacional de Doenças – CID 10, a Fobia Social pode ser entendida como “Medo de ser exposto à observação atenta de outrem e que leva a evitar situações sociais. As fobias sociais graves se acompanham habitualmente de uma perda da autoestima e de um medo de ser criticado”.

sentimento de pertencimento e segurança interior e da coletividade (Héstia). Um desequilíbrio nessa dinâmica pode acarretar problemáticas como isolamento e alienação (excesso de ênfase em Hermes) ou fanatismo, exclusão e crimes de ódio (excesso de ênfase em Héstia).

Ressaltamos que a própria cena cosplay em si também reflete a oposição Hermes-Héstia. Por um lado, o espaço coletivo funciona como ambiente fértil para a criatividade, a pluralidade e a transgressão de normas, bem como para a socialização e socialidade (Hermes); por outro, exige certo grau de conformidade, normas de conduta e pertencimento grupal (Héstia). A vivência dessa ambivalência estimula o cosplayer a negociar continuamente sua posição entre o eu e o grupo, entre o desejo de autenticidade e a necessidade de aceitação.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Pesquisar sobre cena cosplay é adentrar num universo completamente distinto. É um multiverso em constante movimento e atualização de vivências, conceitos e possibilidades. Esta pesquisa carregou um grande desafio, talvez um dos grandes desafios de se fazer ciência: como analisar de forma respeitosa as vidas de pessoas que se colocaram como vulneráveis nas entrevistas, abrindo seus corações para nós, meros pesquisadores? Como realizar um trabalho que vise a não perpetuação de estereótipos e de violências, os quais são ouvidos diariamente por essas pessoas?

Para dar início a esta jornada, iniciamos com o pressuposto de que obras da cultura pop podem ser entendidas como contos de fadas modernos, os quais refletem questões da psique. De forma generalizada, elaboramos a hipótese inicial desse trabalho que compreendia que através da performance de personagem da cultura pop, o cosplayer poderia entrar em contato com seus próprios conteúdos, bem como conteúdos coletivos, conferindo vida, coloração, traje e voz a estes e que na prática do cosplay o indivíduo estaria de personificando questões arquetípicas, além de personificar também seus próprios conteúdos.

De forma orgânica e exploratória, elencamos três objetivos específicos, os quais foram reformulados conforme íamos entrando em contato com o campo: “Realizar levantamento sociodemográfico dos cosplayers adultos da cena de Curitiba”; “Descrever os tipos de cosplay encontrados na cena presencial de Curitiba”; “Analisar as vivências dos cosplayers a partir da técnica de Amplificação conforme proposto por C.G. Jung”. Com essas questões e objetivos em mente, nos deparamos com obras científicas que reproduziam estereotípias, ouvimos cosplayers trazendo de forma completamente espontânea questões emergentes sobre as violências ocorridas dentro da própria cena – como se já a violência do externo já não fosse o suficiente –, enfim, contradições inerentes ao campo e à vida. Percebemos que estas questões não eram abarcadas de forma majoritária em publicações e buscamos abarcar estas questões também, uma vez que constituem de forma basilar as vivências da cena cosplay, de modo a dar voz e espaço no meio acadêmico e científico ao cosplayers. Acreditamos que a partir disso, possam ser pensadas novas formas de abarcar a complexidade desse fenômeno contemporâneo.

Para cumprirmos os objetivos, primeiro realizamos o levantamento sociodemográfico dos cosplayers adultos da cena de Curitiba, sendo uma etapa online, o que nos permitiu compor um corpus de análise de modo a compreendermos melhor o nosso público pesquisado. A partir desse primeiro contato com os cosplayers já percebemos que era um público muito disposto a auxiliar com o preenchimento do questionário online, porém, nem todos queriam conversar com

os pesquisadores sobre essas experiências. Acreditamos que novas pesquisas são necessárias para compreender as motivações da diferença entre as entrevistas realizadas online e presencial. Uma hipótese que temos é sobre o perfil dos cosplayers, os que concordaram em fazer presencial são competidores, isto é, cosplayers do âmbito profissional, onde há uma forma diferente de lidar com a cena, mediada pela competição em si. Essa foi uma das muitas questões que não havia nenhuma diferenciação na literatura. As obras não abarcavam as diferenciações entre cosplayers, seja na motivação, seja no objetivo, o que faz com que muitas publicações generalizem a experiência do cosplayer, colocando todos na mesma categoria. Com base nisso, emergiu o nosso segundo objetivo de pesquisa, “Descrever os tipos de cosplay encontrados na cena presencial de Curitiba”; essa parte foi fundamental, pois nos ajudou a olhar melhor para a nossa hipótese inicial, a qual foi parcialmente respondida a partir dos nossos dados coletados. É importante reconhecer que foi uma hipótese elaborada tanto por uma generalização, mas também pela escassez de dados na literatura. Começamos a perceber que o cosplayer que se apresenta no TikTok, monetizando a experiência de fast-fashion, não está na mesma categoria do cosplay que faz para ficar em casa e jogar com seus amigos. Através da pesquisa, vimos que essa generalização anterior não se sustentava. A fim de exemplo: um CHOB lida com a experiência do cosplay de uma forma bem diferente de um CCPT, o primeiro quer se divertir ao performar para si ou mesmo para o outro, é um hobby que pode ser feito para escape emocional momentâneo, já o outro, talvez levado pela adrenalina, quer testar suas habilidades de confecção, de teatro e ser julgado por pessoas que possuem a formação técnica. A partir das colocações da banca de qualificação e das próprias entrevistas, vimos a necessidade de demarcar essa diferença. Consideramos isso uma forma de respeitar a cena. Além disso, como vimos, pela atual condição de já existir agência de cosplay profissional em São Paulo, há a possibilidade da configuração do cosplay enquanto um trabalho regulamentado, o que faz com que essas demarcações sejam necessárias na sociedade atual. Com base nisso, seria interessante realizar novas pesquisas com as categorias específicas de cosplay – CHOB, CCPT, CCFT, CPRO –, uma vez que cada uma delas traz particularidades e nuances próprias inerentes às suas condições.

As revisões de literatura foram realizadas de forma incomum, é verdade, entretanto, buscamos com isso, mostrar que não somente há uma grande lacuna na forma como esse objeto de pesquisa é retratado na ciência brasileira, mas também na escassez de relação com o campo da Psicologia Analítica. Com isso, cabem os questionamentos: o que faz com não existam produções de artigos científicos (me refiro somente a esta categoria, pois bem sei que existem livros e outras produções) desde 2014 sobre o tema? O que faz um campo que trabalha com o

símbolo, inconsciente coletivo, arquétipos, não buscar analisar esse fenômeno da contemporaneidade?

A escassez tanto nas produções brasileiras quanto na relação com o campo da Psicologia Analítica nos mostra que há, sim, muita coisa para ser dita e atualizada. Cosplay – em suas diversas categorias – não é “coisa de criança” ou “coisa de otaku”, cosplay enquanto pertencente à indústria cultural, movimenta milhões em editais, festas; enquanto veiculado pelas redes sociais, carrega muitas questões da Mediosfera; enquanto paixão, movimenta milhões de pessoas para o fortalecimento interior e a religação com o mundo externo portanto, entendemos que este trabalho fornece subsídios para que a ciência possa olhar para esse movimento de forma distinta.

Além disso, há muito mais sobre cosplay para ser estudado. No presente trabalho, elencamos e discutimos apenas as categorias de cosplay trazidas pelos cosplayers nas entrevistas, entretanto, o cosplay é um campo vasto e heterogêneo que pode ser praticado de formas e com fins distintos dos vistos aqui, como por exemplo, o cosplay de engajamento em redes sociais – levado pelo fast-fashion – é realizado visando o engajamento e a consequente monetização.

Seria interessante ouvir os próprios cosplayers acerca da vida pessoal a fim de estabelecer relações com questões de socialização. Um dado que saltou aos nossos olhos foi o alto número de solteiros presentes na cena cosplay. Caberia perguntar para os indivíduos se existe relação entre o estado civil e a prática do cosplay, quais as variáveis envolvidas nesse processo.

Enfatizamos novos estudos podem se realizados no que diz respeito à relação subjetiva de pessoas não-binária e gênero fluído com a cena cosplay. O cosplay enquanto campo de arte, bem como as convenções enquanto Free Areas, sustentam e possibilitam com que pessoas que vivenciam a sua sexualidade para além da normatividade se sintam confortáveis para experimentar, porém não conseguimos aprofundar essas questões, o que acreditamos que seria importante para o levantamento de dados para fornecer subsídios para a criação de políticas públicas voltadas para o campo da saúde mental desta população.

Caberiam estudos acerca das principais convergências e divergências existentes entre essas categorias e as categorias encontradas no presente estudo; existe ainda a prática do cosplay em relação ao fetiche, o que também aparece, majoritariamente, nas redes sociais. Em relação a este, caberia uma discussão profunda sobre a forma pela qual as mulheres são representadas na cultura pop. Isto foi abordado, de certa forma, no artigo encontrado na revisão de literatura que visava encontrar relação entre cosplay e Psicologia Analítica. Há plataformas online de

venda de fotos sensuais, onde muitas vezes o cosplay é feito exclusivamente para esses fins. São questões que podem ser mais bem aprofundadas em estudos futuros. Além desses exemplos, existem muitos outros dependendo da sociedade estudada, o ideal é que seja feito um mapeamento para que questões específicas possam ser pensadas, levantadas e respondidas.

Para respondermos ao último objetivo proposto, seguimos o caminho exploratório. Conforme íamos vendo que as vivências dos cosplayers eram dotadas de alta complexidade, íamos revendo o modelo adotado para representarmos. Num primeiro momento, o modelo econômico da psique parecia abarcar muito bem as vivências dos participantes, entretanto, percebemos que o movimento orgânico progressivo e regressivo da energia psíquica precisava ser colocado em paralelo à amplificação, não por estar errado, por isso não foi excluído do trabalho, mas por não abarcar a multidimensionalidade da experiência dos cosplayers. Entender esses movimentos energéticos na dinâmica do cosplay nos permitiu amplificar para a experiência da oposição Hermes-Héstia. O contato com os mitos nos permitiu abarcar não a totalidade do indivíduo, mas grande parte da sua experiência no cosplay, bem como seu caráter coletivo. Com a nossa questão inicial de olhar de forma respeitosa para as subjetividades dos nossos participantes em mente, optamos por entender que, por um lado, havia muito da dinâmica energética presente no cosplayer, e, por outro lado, que essa dinâmica carregava muito da dualidade vista por Jung em seus estudos sobre a psique.

Sob esta perspectiva, decidimos deixar registrado nosso caminho percorrido. Primeiro aglutinamos e categorizamos o que vimos, isto é, estabelecemos categorias iniciais e finais, pois isto por si só, já era importantíssimo para compreendermos as vivências; após, percebemos que havia uma dualidade, uma contradição que só nos foi possível registrar e discutir através da amplificação com os mitos dos deuses, os quais carregam a dualidade de forma intrínseca.

A análise das diversas tensões e oposições presentes na prática do cosplay possibilita uma apreensão mais aprofundada e abrangente de seus aspectos tanto psicológico quanto social. Acreditamos que a nossa proposta de compreender o background do cosplay através das teorias da Mediosfera e dos estudos do Maffesoli nos possibilitaram compreender um pouco das dinâmicas sociais e do imaginário presentes na prática do cosplay.

Dentre os achados desta pesquisa, destaca-se o papel do cosplay como prática simbólica vivenciada especialmente no que a literatura denomina como *Free Areas*, isto é, espaços, como convenções e eventos presenciais, os quais são compreendidos como ambientes em que há uma suspensão temporária das normas sociais mais rígidas, permitindo maior liberdade expressiva. Nessas áreas, os cosplayers relatam sentir-se mais à vontade para experimentar identidades alternativas, expressar traços de personalidade que normalmente reprimem e interagir com

maior autenticidade com seus pares. Longe da vigilância cotidiana, esses espaços oferecem um ambiente mais acolhedor e menos normativo, onde diferentes formas de ser e de se apresentar podem ser vivenciadas com menor receio de julgamento. A partir disso, observou-se que o cosplay, quando inserido nessas *Free Areas*, pode contribuir significativamente para processos de construção identitária, fortalecimento de vínculos sociais e expressão simbólica de conteúdos internos.

Dessa forma, destacamos o caráter lúdico e terapêutico da prática do cosplay. Aqui, nos referimos não somente aos espaços físicos e presenciais, mas toda a dinâmica envolvida nesta prática, que engloba o contato com conteúdos internos através do consumo da mídia até a personificação de conteúdos internos e a possibilidade de lidar com estas questões em ambiente clínico. Além disso, o entendimento dessa dinâmica a partir de mais estudos no futuro podem nos fornecer subsídios para o uso do cosplay como ferramenta clínica. É importante para o clínico se abrir para essas questões, independentemente se o paciente é cosplayer ou não, todavia, acreditamos que os resultados possam ser ampliados para o pensamento clínico no que diz respeito às relações com as obras da cultura pop, bem como com a relação do paciente com as fantasias e imagens. Além disso, a própria dinâmica de oposições que aparecem em Hermes-Héstia pode, talvez, ser ampliadas, ou pelo menos pensadas, no contexto de outras tribos urbanas.

Por fim, esperamos que a pesquisa tenha lançado luz sobre esse universo pouco estudado e muito vivenciado. Esperamos que esse estudo possa fornecer subsídios para que políticas possam ser adotadas pelos organizadores de eventos visando a proposição de espaços em que cosplayers possam se sentir seguros e livres para performarem e socializarem, sem sofrer preconceito ou ofensas, bem como somar na luta para o respeito e a regulamentação da prática do cosplay profissional.

REFERÊNCIAS

- Almendola, B. (7 dezembro, 2014). *Como a CCXP se tornou o maior evento de cultura pop do mundo?* Estadão. Disponível em: <https://www.estadao.com.br/cultura/cinema/como-a-ccxp-se-tornou-o-maior-evento-de-cultura-pop-do-mundo/#:~:text=A%20CCXP%20chegou%20%C3%A0%20sua,Timoth%C3%A9%20Chalamet%20e%20Jason%20Momoa>
- Araujo e Bruno. (8 dezembro, 2018) *Praticantes de 'cosplay' falam sobre assédio em eventos: 'Triste': Grupos virtuais reagem contra abusos e pregam união para garantir liberdade de expressão na cultura 'geek'*. Disponível em: <https://g1.globo.com/sp/santos-regiao/educacao/noticia/2018/12/08/praticantes-de-cosplay-denunciam-assedio-sexual-em-eventos-muito-triste.ghtml>
- Aristóteles. *Ética a Nicômaco (Poética)*. Editora Nova Cultural, Ltda., São Paulo, 4a. edição, 1991.
- Baudin, J., & Chavez, M. (2025). A narrative inquiry into self-discovery, social, and emotional development among young adults through cosplay. *International Journal of Social Science and Education Research Studies*, 5(1).
- Bazanini, H. L. (2018). *A representação da figura paterna pelos seriados norte-americanos: o imaginário midiático, vínculos e mitos* [Tese de Doutorado, Universidade Paulista].
- Boni, V., & Quaresma, S. J. (2005). Aprendendo a entrevistar: como fazer entrevistas em Ciências Sociais. *Em Tese – Revista Eletrônica dos Pós-Graduandos em Sociologia Política da UFSC*, 2(1), 68-80.
- Bourdieu, P. (2002). *A dominação masculina*. 2 ed. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil.
- Brandão, D. F. (2015). *Consumo como experiência social: experimentações, vivências e práticas da cultura pop em um coletivo juvenil* [Dissertação de Mestrado, Universidade Federal da Paraíba].
- Breve, G. (4 dezembro, 2022). *Cosplayers relatam problemas, mas notam evolução da relação com público: Performers diversos contam ao Omelete experiências: “A CCXP é para todo mundo”*. Disponível em: <https://www.omelete.com.br/ccxp/ccxp22-cosplay-seguranca#:~:text=N%C3%A3o%20que%20seja%20abusivo%2C%20mas%20%C3%A9%20meio%20chato.%22&text=J%C3%A1%20Thamyres%20Azevedo%2C%20cosplaye%20profissional,%2C%20psicol%C3%B3gico.%22%2C%20diz.&text=Para%20a%20comunidade%20de%20Pessoas,que%20voc%C3%AA%20tem%20uma%20necessidade%22.&text=Contudo%2C%20os%20cosplayers%20reconhecem%20que,confort%C3%A1vel%20e%20acolhido%20na%20CCXP%E2%80%9D>
- Caetano, C.C. (2013). *O cross-branding e a crocristação no âmbito do varejo de moda*. Dissertação (Mestrado em Ciências). Programa de Pós-Graduação em Têxtil e Moda, Escola de Artes, Ciências e Humanidades de São Paulo. 183 fl.
- Calazans, D.L. (2017). *A Destilação da Psique no Século XX: uma análise da interpretação de C.G. Jung sobre as ideias de Gerhard Dorn*. Tese (doutorado) em História da Ciência pelo Programa de Pós-Graduação em História – PUC-SP.

- Campbell, J. (1988). *O poder do mito*. Palas Athenas.
- Campbell, J. (2007). *O herói de mil faces* (11ª reimpressão da 1ª ed.). Pensamento.
- Cashdan, S. (2000). *Os sete pecados capitais nos contos de fadas: como os contos podem influenciar nossas vidas*. Campos.
- Chahini, R.H & Chahini, T.H. (2020). Relatos de cosplayers em relação ao processo da arte de se fantasiar. In: *Estudos Japoneses em Foco: Singularidades e Trajetórias Contemporâneas*. Organização: Ayako Akamine, Neide Hissae Nagae. São Paulo. FFLCH/USP.
- CCXP. (2021). Site oficial. <https://www.ccxp.com.br/a-ccxp>
- Colomer, T. (2003). *A formação do leitor literário*. Global.
- Contrera, M. S. (2000). *O mito na mídia: a presença de conteúdos arcaicos nos meios de comunicação* (2ª ed.). Annablum.
- Contrera, M. S. (2017). *Mediosfera: meios, imaginário e desencantamento do mundo* (2ª ed.). Imaginalis.
- Correia, M. C. B. (2009). A observação participante enquanto técnica de investigação. *Pensar Enfermagem*, 13(2).
- Dream Fest. (2023) *Carta aberta | Respeito e Cosplay: Uma Declaração de Não Consentimento para Abusos*. Disponível em: <https://www.instagram.com/dreamfestoficial/p/CthEdbzuwD5/>
- Durand, G. (1998). *Campos do imaginário*. Instituto Piaget.
- Durand, G. (2001). *As estruturas antropológicas do imaginário: introdução à arquetipologia geral* (4ª ed.). WMF Martins Fontes.
- Ellard, A. (8 setembro, 2023). *When escaping reality helps define identity: Expression and empowerment in the cosplay community*. Smithsonian Folklife. <https://folklife.si.edu/magazine/cosplay-community>
- Faleiros, F., K  ppler, C., Pontes, F., Silva, S., Goes, F., & Cucick, C. (2016). Uso de question  rio online e divulga  o virtual como estrat  gia de coleta de dados em estudos cient  ficos. *Texto & Contexto Enfermagem*, 25(4), e3880014.
- Fonseca, J. J. S. (2002). *Metodologia da pesquisa cient  fica* (Apostila). UEC.
- Fontanella, B. J. B., Ricas, J., & Turato, E. R. (2008). Amostragem por satura  o em pesquisas qualitativas em sa  de: Contribui  es te  ricas. *Cadernos de Sa  de P  blica*, 24(1), 17-27.
- Fordham, M. (2006). *A crian  a como indiv  duo*. 10 ed. Cultrix.
- Fortim, I. (2017). Arigato, mangak  s! Animang  s no Brasil. In I. Fortim (Org.), *Mang  s, animes e a psicologia*. Homo Ludens.

- Foucault, M. (1999). *História da Sexualidade I: a vontade de saber*. 13 ed. Rio de Janeiro: Graal, 1999.
- Frankel, R. (2021). *A psique adolescente: Perspectivas junguianas e winnicottianas* (Edição digital). Vozes.
- Gago, C.; Reis, M.F. (s/d). *A Pedra No Meio do Caminho ou do Caminho do Meio*. Hermes.
- Gioeffi, M. C. (1997). Michel Maffesoli, estilística... imagens... comunicação e sociedade. *Logos: Comunicação e Universidade*, 4(1).
- Globo Esporte. (2022, 1º de junho). *Gaules foi streamer mais assistido do mundo em maio*. Globo Esporte. <https://ge.globo.com/esports/streamers/noticia/2022/06/01/gaules-foi-streamer-mais-assistido-do-mundo-em-maio.ghtml>
- Governo de São Paulo. (2024). *No dia do orgulho nerd, governo de São Paulo anuncia editais para cultura pop com investimento de R\$ 9,5 milhões*. Cultura SP. <https://www.cultura.sp.gov.br/no-dia-do-orgulho-nerd-governo-de-sao-paulo-anuncia-editais-para-cultura-pop-com-investimento-de-r-95-milhoes/>
- Günther, H. (2006). Pesquisa qualitativa versus pesquisa quantitativa: Esta é a questão? *Psicologia: Teoria e Pesquisa*, 22(2), 201-210.
- Hillman, J. (1995). *Psicologia arquetípica: Um breve relato* (9ª ed.). Cultrix.
- Homer. (1914). *Hesiod, the Homeric hymns and Homerica* (Hugh G. White). (Original work published ca. 600 B.C.E.). LONDON : WILLIAM HEINEMANN | NEW YORK : THE MACMILLAN CO. Disponível em: https://archive.org/details/hesiodhomerichym00hesi_0/page/454/mode/2up. Acesso em: 30.03.2025.
- Jenkins, H. (2009). *A cultura da convergência*. Aleph.
- Jung, C.G. (1974/2013). *Estudos Psiquiátricos*. (Vol. I). Vozes.
- Jung, C.G. (1974/2013b). *Aspectos do drama contemporâneo*. (Vol. X/2). Vozes.
- Jung, C.G. (1971/2000). *A Natureza da Psique*. (5ª ed., Vol. VIII/2). Vozes.
- Jung, C. G. (1971/2013). *Psicologia do inconsciente* (5ª ed., Vol. VII/1). Vozes.
- Jung, C. G. (1973/2011). *Símbolos da transformação* (Vol. V). Vozes.
- Jung, C. G. (1971/2015). *Tipos psicológicos* (7ª ed., Vol. VI). Vozes.
- Jung, C.G. (1970/2013). *Psicologia do Inconsciente*. (Vol. VII/1). Vozes.
- Jung, C. G. (1971/2014). *O eu e o inconsciente* (edição digital, Vol. VII/2). Vozes.

- Jung, C. G. (1934/2011). *Considerações gerais sobre a teoria dos complexos* (1934). In Obras completas (Vol. VIII/2). Vozes.
- Jung, C.G. (1970/2014). *Energia Psíquica* (Vol. XIII). Vozes.
- Jung, C.G. (1976/2015). *Aion: estudo sobre o simbolismo do si-mesmo* (Vol. IX/2). Edição digital.
- Jung, C.G. (1976/2016). *Os arquétipos e o inconsciente coletivo* (Vol. IX/1). Edição digital. Vozes.
- Jung, C.G. (1975/2016). *Psicologia e Alquimia* (Vol. XII). Vozes
- Jung, C.G. (1978/2011). *Estudos Alquímicos* (Vol. XIII). Vozes.
- Jung, C.G. (1971/2011). *Mysterium Coniunctionis*. Rex e Regina; Adão e Eva; a conjunção. (Vol. XIV/2). Vozes.
- Jung, C.G. (1964/2008). *O homem e seus símbolos*. Nova edição. Nova Fronteira.
- Jung, C.G. (1961/2016). *Memórias, Sonhos, Reflexões*. 31 ed. Nova Fronteira.
- Jung, C.G. (2013). *O Livro Vermelho*. Liber Novus. Edição Sem Ilustrações. 3 ed.Vozes.
- Jung, C.G. (2020). *Os Livros Negros*. 1913-1932. Cadernos de Transformação. Livro 5. Vozes.
- Karen, K., & Whittaker, J. (2023). Commonalities in the experience of cosplay as meaningful co-occupation affecting identity development. *The American Journal of Occupational Therapy*, 77(Supplement_2), 7711505188p1.
- Kerenyi, K. (1997). *Los dioses de los gregos*. Monte Ávila Editores.
- Kerenyi, K. (2015). *Arquétipos da Religião Grega*. Vozes.
- Kirksey, B (1997). Héstia: um fundamento de enfoque psicológico. In: Hilman, J. (org.). *Encarando os deuses*. 12 ed. Ed. Pensamento.
- Kyodo News. (2021). *Japan to clarify copyright rules to prevent "cosplay" violations*. Kyodo News. <https://english.kyodonews.net/news/2021/01/3b89c6cd375c-japan-to-clarify-rules-to-prevent-violations-by-cosplayers.html>
- Lemos, A. (s.d.). *Ciber-socialidade: Tecnologia e vida social na cultura contemporânea*. Facom UFBA. <https://facom.ufba.br/pesq/cyber/lemos/cibersoc.html>
- Lemos, V. (10 julho 2019). 'Me redescobri com o cosplay': a diarista que enfrentou depressão e relação abusiva se fantasiando. Disponível em: [https://www.bbc.com/portuguese/geral-48931224#:~:text=A%20luta%20contra%20a%20depress%C3%A3o,Mundial%20de%20Sa%C3%BAde%20\(OMS\).](https://www.bbc.com/portuguese/geral-48931224#:~:text=A%20luta%20contra%20a%20depress%C3%A3o,Mundial%20de%20Sa%C3%BAde%20(OMS).)

- Lima, A.P. (2009). O modelo estrutural de Freud e o cérebro: uma proposta de integração entre a psicanálise e a neurofisiologia. *Rev Psiq Clín.* 2010;37(6):270-7.
- Machado, I. A. (1994). *Literatura e redação*. Scipione.
- Maffesoli, M. (1998). *O tempo das tribos: O declínio do individualismo nas sociedades de massa* (2ª ed.). Forense Universitária.
- Marietto, M. L. (2018). Observação participante e não participante: Contextualização teórica e sugestão de roteiro para aplicação dos métodos. *Revista Ibero-Americana de Estratégia*, 17(4), 5-18.
- Marinho, A. (2021). *Processos da cena cosplay: Conexões entre jogo e teatro na prática em São Luís*. Viseu.
- Mark, M., & Pearson, C. S. (2001). *The hero and the outlaw*. McGraw-Hill.
- Mason-Bertrand, A.C. (2018). *Cosplay: An Ethnographic Study of Subculture and Escape*. [PhD Thesis]. The University of Sheffield Faculty of Social Sciences Department of Sociological Studies.
- Minayo, M. C. (2010). *O desafio do conhecimento: Pesquisa qualitativa em saúde* (12ª ed.). Hucitec
- Mónico, L., Alferes, V., Castro, P., & Parreira, P. (2017). A observação participante enquanto metodologia de investigação qualitativa. *Investigação Qualitativa em Ciências Sociais. Atas CIAIQ*, 3.
- Morris Chambers, J. A. (2023). *Cosplay fandom leisure engagement: Exploring cosplay participation and involvement on depression and wellbeing toward a recreation therapy* (Electronic Theses and Dissertations, 2846). University of Mississippi. <https://egrove.olemiss.edu/etd/2846>
- Mulkerin, T. (2017). *How the “Cosplay Is Not Consent” movement changed New York Comic Con*. Mic. <https://www.mic.com/articles/185079/how-the-cosplay-is-not-consent-movement-changed-new-york-comic-con>
- Nascimento, L. B. (2020). *Jovens no cosplay: Representação e consumo cultural no SANA* [Dissertação de mestrado, Universidade Federal do Ceará].
- Nemerski, J. B. (2016). Do mangá ao cosplay: Processos criativos e performáticos no ensino das artes. *Educação, Artes e Inclusão*, 12(1).
- Noronha, F. S. (2013). *Animês e mangás: O mito vivo e vivido no imaginário infantil* [Tese de doutorado, Universidade de São Paulo].
- Nunes, M. R. (2014). A emergência da cultura cosplay nas culturas juvenis. *Significação*, 41(41).

- Oliveira, G. (2016). *Estrutura composicional em contos de fadas de Marina Colasanti* [Tese de doutorado, Pontifícia Universidade Católica de São Paulo].
- Owens, L. (2010). The Hermeneutics of Vision: C. G. Jung and Liber Novus. *The Gnostic: A Journal of Gnosticism*, Western Esotericism and Spirituality Issue 3, July, pp. 23–46.
- Portes, G. P., & Haig, E. (2013). Busca por uma metodologia da influência dos animês em jovens brasileiros – uma perspectiva pós-junguiana. *Matrizes*, 7(1), 247-262.
- Propp, V. (1928/2001). *Morfologia do conto maravilhoso*. https://monoskop.org/images/3/3d/Propp_Vladimir_Morfologia_do_conto_maravilhoso.pdf
- Queiroz, D. T., Vall, J., Souza, A. M. A., & Vieira, N. F. (2007). Observação participante na pesquisa qualitativa: conceitos e aplicações na área da saúde. *Revista de Enfermagem UERJ*, 15(2), 276-283.
- Robichez, A. (4 junho 2024). Faz cosplay de super-heróis e outros personagens? Veja como ganhar dinheiro em concursos e eventos. *Estadão*. <https://www.estadao.com.br/pme/cosplay-super-herois-personagensganhar-dinheiro-fantasias-nprei/?srsltid=AfmBOorkpzKRAcrEsXMsRhbajpX2AN90g3uzGv4UhrEoWPqdNB9Iu mL>
- Saban, M. (2010). Staging the Self: Performance, individuation and embodiment. In: Jones, Raya. *Body, Mind and Healing After Jung: A Space of Questions*. London: Routledge.
- Schneider, R. E., & Torossian, S. D. (2009). Contos de fadas: de sua origem à clínica contemporânea. *Psicologia em Revista*, 15(2), 132-148.
- Serbena, C. A. (1999). *Temas arquetípicos nas histórias em quadrinhos do Batman* [Dissertação de mestrado, Universidade Federal de Santa Catarina].
- Silva, M.M. (2020). Para além da saúde e da doença: o caminho de Freud. *Ágora* (Rio de Janeiro) v. XII n. 2 jul/dez 2009 259-274.
- Silveira, N. (2001). *O Mundo das Imagens*. 1 ed. 2 reimpressão. Ática.
- Smartt, K. W. (2022). *How Hermes guides and Hestia resides in therapeutic personal myth discovery* [Doctoral dissertation, Pacifica Graduate Institute]. Pacifica Graduate Institute
- Soares, T. (2014). Abordagens teóricas para estudos sobre cultura pop. *Logos: Comunicação e Universidade*, 2(24). <https://www.e-publicacoes.uerj.br/index.php/logos/issue/view/922/showToc>
- Souza, R. T. (2017). *Cosplayers: Uma identidade cultural permeada pela indústria cultural* [Monografia de graduação, Universidade Federal da Paraíba].
- Stein, M. (2006). *Jung: O mapa da alma: Uma introdução* (5ª ed.). Cultrix.

- Stein, M. (2020). *Jung e o caminho da individuação: Uma introdução concisa*. Cultrix.
- The Jamovi Project. (2024). *jamovi* (Version 2.5) [Software de computador]. <https://www.jamovi.org>
- Todorov, T. (1975). *Introdução à literatura fantástica*. Perspectiva.
- Vanderlei, D. R. (2021). *O cosplay sob a ótica da cultura material: Como essa prática contribui para a cultura identitária do fã no fandom?* [Dissertação de mestrado, Universidade Federal Rural de Pernambuco].
- Vechi, L. G. (2018). A hermenêutica junguiana em estudo: aplicações possíveis na pesquisa qualitativa em Psicologia. *Revista De Psicologia*, 9(2), 21–30.
- Vechi, L. G. (2020). Unus Mundus E Visão De Mundo Na Psicologia Analítica. *Psicologia em Revista*, Belo Horizonte, v. 26, n. 3, p. 941-958, dez.
- Vechi, L. G. (2022). *A Psicologia Junguiana Aplicada em Instituições*. 3 ed. rev. e ampl. Curitiba: Appris.
- Virgolino, M.F. “GRAVE É ESTE CASO QUE CHEGA AO CONSELHO DOS DEUSES”: resolução de conflitos, harmonia e justiça no Hino Homérico IV: a Hermes. *História* (São Paulo), v.41, e2022018, 2022.
- Vitorio, T. (2019). CCXP de SP bate recorde de público e se consolida como a maior do mundo. *Revista Exame*. <https://exame.com/negocios/ccxp-bate-recorde-de-publico-e-se-consolida-como-a-maior-do-mundo/>
- Von Franz, M. L. (1990). *A interpretação dos contos de fada* (3ª ed.). Paulus.
- Whitmont, E. (2010). *A busca do símbolo: Conceitos básicos de psicologia analítica* (14ª ed.). Cultrix.
- Yorath, B. (2022). *Cosplay and mental health: A thematic analysis* [Dissertação de mestrado, University of Surrey].

APÊNDICES

APÊNDICE A – TERMO DE CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO – TCLE ETAPA ON-LINE

TERMO DE CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO – TCLE ETAPA ON-LINE

Título do Projeto: Análise simbólica das vivências de cosplayers à luz da Psicologia Analítica

Pesquisador/a responsável: Carlos Augusto Serbena

Pesquisador/a assistente: Norcirio Silva Queiroz

Local da Pesquisa: Ambiente virtual

Endereço: Ambiente virtual

Você está sendo convidado/a a participar de uma pesquisa. Este documento, chamado “Termo de Consentimento Livre e Esclarecido” visa assegurar seus direitos como participante da pesquisa. Por favor, leia com atenção e calma, aproveitando para tirar suas dúvidas. Se houver perguntas antes ou depois de assiná-lo, você poderá buscar orientação junto a equipe de pesquisadores. Você é livre para decidir participar e pode desistir a qualquer momento, sem que isto lhe traga prejuízo algum.

A pesquisa intitulada Análise simbólica das vivências de cosplayers à luz da Psicologia Analítica, tem como objetivo compreender as formas pelas quais o *fazer cosplay* para cosplayers adultos na cidade de Curitiba.

Participando do estudo você está sendo convidado/a a:

- i) Responder o formulário on-line, sem necessidade de deslocamento;
- ii) O tempo de resposta médio deste formulário é de 15 minutos.

Desconfortos e riscos:

i) Desconfortos e riscos: Responder a essas perguntas pode trazer riscos mínimos nas áreas sociais, culturais, morais, intelectuais ou mesmo psíquica, emocional e espiritual. Não descartamos que talvez haja certo desconforto ao ter que lembrar questões sensíveis da sua vida. Além disso, por ser uma pesquisa on-line, há riscos característicos do ambiente virtual em razão das limitações das tecnologias utilizadas;

ii) Providências e cautelas: Caso você venha a sentir qualquer tipo de desconforto ou constrangimento psíquico, emocional ou espiritual, imediato ou em longo prazo, decorrente direta ou indiretamente da sua participação nessa pesquisa, você pode entrar em contato com os pesquisadores que será realizado o seu encaminhamento para o Centro de Psicologia Aplicada (CPA). Em consideração aos riscos característicos do ambiente virtual, ressaltamos que concluída a etapa de coleta de dados, serão deletados todos e quaisquer registros na plataforma, sendo realizado o download dos dados coletados para que não fiquem armazenados em nuvem;

iii) Forma de assistência e acompanhamento: Como mencionando acima, caso você venha a sentir algum incômodo ou situação adversa em decorrência de sua participação direta ou indireta na pesquisa, será realizado o encaminhamento para acompanhamento psicoterapêutico

no Centro de Psicologia Aplicada (CPA) localizado no prédio histórico da Universidade Federal do Paraná – UFPR;

iv) Benefícios: A participação na pesquisa possibilita ao participante a oportunidade de reflexão e a possibilidade de ressignificação de conteúdos relativos ao *fazer cosplay* – aqui entendido enquanto processo, portanto, englobando vivências para além do evento de se fantasiar –, bem como de suas implicações subjetivas. Além do mais, a divulgação dos resultados da pesquisa visa um maior entendimento acerca do tema, auxiliando a comunidade acadêmica e científica na compreensão da cultura pop e do cosplay enquanto mediação simbólica entre inconsciente e consciente.

Os dados obtidos para este estudo serão utilizados unicamente para essa pesquisa e armazenados pelo período de cinco anos após o término da pesquisa, sob responsabilidade dos pesquisadores responsáveis (Resol. 466/2012 e 510/2016).

Forma de armazenamento dos dados: Os dados coletados ficarão armazenados em HD externo em posse dos pesquisadores, não utilizaremos ambiente compartilhado ou armazenamento em nuvem.

Sigilo e privacidade: Você tem garantia de manutenção do sigilo e da sua privacidade durante todas as fases da pesquisa, exceto quando houver sua manifestação explícita em sentido contrário. Ou seja, seu nome nunca será citado, a não ser que você manifeste que abre mão do direito ao sigilo.

Ressarcimento e indenização: Diante de eventual despesa em decorrência da sua participação na pesquisa, você será ressarcido pelos pesquisadores. Você terá a garantia ao direito à indenização diante de eventuais danos decorrentes da pesquisa.

Resultados da pesquisa: Você terá garantia de acesso aos resultados da pesquisa. Ao final da pesquisa, será publicada a tese de doutorado no repositório da UFPR e serão realizados artigos publicados em periódicos. Caso você tenha interesse nas produções, entre em contato com os pesquisadores para enviarmos diretamente para você.

Contato:

Em caso de dúvidas sobre a pesquisa, você poderá entrar em contato com os pesquisadores:

Pesquisador responsável: Carlos Augusto Serbena

Endereço: Universidade Federal do Paraná - Praça Santos Andrade, 50 - Centro, Curitiba - PR, 80020-300 – LabFeno, 1º andar.

Telefone: (41) 991916886

E-mail: caserbena@gmail.com

Pesquisador Assistente: Norcirio Silva Queiroz

Endereço: Universidade Federal do Paraná - Praça Santos Andrade, 50 - Centro, Curitiba - PR, 80020-300 – LabFeno, 1º andar.

Telefone: (41) 987223129

E-mail: norcirio@gmail.com

Em caso de denúncias ou reclamações sobre sua participação e sobre questões éticas do estudo, você poderá entrar em contato com a secretaria do Comitê de Ética em Pesquisa em Ciências Humanas e Sociais do Setor de Ciências Humanas (CEP/CHS) da Universidade Federal do Paraná, rua General Carneiro, 460 – Edifício D. Pedro I – 11º andar, sala 1121, Curitiba – Paraná, Telefone: (41) 3360 – 5094 ou pelo e-mail cep_chs@ufpr.br.

O Comitê de Ética em Pesquisa (CEP): O papel do CEP é avaliar e acompanhar os aspectos éticos de todas as pesquisas envolvendo seres humanos. A Comissão Nacional de Ética em Pesquisa (CONEP), tem por objetivo desenvolver a regulamentação sobre proteção dos seres humanos envolvidos nas pesquisas. Desempenha um papel coordenador da rede de Comitês de Ética em Pesquisa (CEPs) das instituições, além de assumir a função de órgão consultor na área de ética em pesquisas.

Você tem o direito de acessar este documento sempre que precisar. Para isso, você pode baixá-lo em formato pdf através do link abaixo (<https://forms.gle/xdarBLsyU6DQHzw36>) ou, caso prefira, pode solicitar uma via com os pesquisadores.

Esta pesquisa foi submetida ao Comitê de Ética em Pesquisa com seres humanos da UFPR sob o número CAAE nº [70998923.5.0000.0214 e aprovada com o Parecer número 6.204.975 emitido em 27 de Julho de 2023.

Consentimento livre e esclarecido:

Após ter lido este documento com informações sobre a pesquisa e não tendo dúvidas, informo que aceito participar:

() Aceito participar

() Não aceito participar

APÊNDICE B – TERMO DE CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO – TCLE ETAPA DE ENTREVISTA

TERMO DE CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO – TCLE ETAPA DE ENTREVISTA

Título do Projeto: Análise simbólica das vivências de cosplayers à luz da Psicologia Analítica

Pesquisador/a responsável: Carlos Augusto Serbena

Pesquisador/a assistente: Norcirio Silva Queiroz

Local da Pesquisa: a combinar

Endereço: a combinar

Você está sendo convidado/a a participar de uma pesquisa. Este documento, chamado “Termo de Consentimento Livre e Esclarecido” visa assegurar seus direitos como participante da pesquisa. Por favor, leia com atenção e calma, aproveitando para tirar suas dúvidas. Se houver perguntas antes ou depois de assiná-lo, você poderá buscar orientação junto a equipe de pesquisadores. Você é livre para decidir participar e pode desistir a qualquer momento, sem que isto lhe traga prejuízo algum.

A pesquisa intitulada Análise simbólica das vivências de cosplayers à luz da Psicologia Analítica, tem como objetivo compreender as formas pelas quais o fazer cosplay para cosplayers adultos na cidade de Curitiba.

Participando do estudo você está sendo convidado/a a:

- i) Participar de uma entrevista com o pesquisador em dia, horário e local de sua escolha;
- ii) A entrevista conta com cerca de nove perguntas e será gravada em áudio para posterior transcrição;
- iii) A estimativa de tempo é entre 50-60 minutos.

Desconfortos e riscos:

i) Desconfortos e riscos: Responder a essas perguntas pode trazer riscos mínimos nas áreas sociais, culturais, morais, intelectuais ou mesmo psíquica, emocional e espiritual. Não descartamos que talvez haja certo desconforto ao ter que relembrar questões sensíveis da sua vida;

ii) Providências e cautelas: Caso você venha a sentir qualquer tipo de desconforto ou constrangimento psíquico, emocional ou espiritual, imediato ou em longo prazo, decorrente direta ou indiretamente da sua participação nessa pesquisa, você pode entrar em contato com os pesquisadores que será realizado o seu encaminhamento para o Centro de Psicologia Aplicada (CPA);

iii) Forma de assistência e acompanhamento: Como mencionando acima, caso você venha a sentir algum incômodo ou situação adversa em decorrência de sua participação direta ou indireta na pesquisa, será realizado o encaminhamento para acompanhamento psicoterapêutico

no Centro de Psicologia Aplicada (CPA) localizado no prédio histórico da Universidade Federal do Paraná – UFPR;

iv) Benefícios: A participação na pesquisa possibilita ao participante a oportunidade de reflexão e a possibilidade de ressignificação de conteúdos relativos ao fazer cosplay – aqui entendido enquanto processo, portanto, englobando vivências para além do evento de se fantasiar –, bem como de suas implicações subjetivas. Além do mais, a divulgação dos resultados da pesquisa visa um maior entendimento acerca do tema, auxiliando a comunidade acadêmica e científica na compreensão da cultura pop e do cosplay enquanto mediação simbólica entre inconsciente e consciente.

Os dados obtidos para este estudo serão utilizados unicamente para essa pesquisa e armazenados pelo período de cinco anos após o término da pesquisa, sob responsabilidade dos pesquisadores responsáveis (Resol. 466/2012 e 510/2016).

Forma de armazenamento dos dados: Os dados coletados ficarão armazenados em HD externo em posse dos pesquisadores, não utilizaremos ambiente compartilhado ou armazenamento em nuvem.

Sigilo e privacidade: Você tem garantia de manutenção do sigilo e da sua privacidade durante todas as fases da pesquisa, exceto quando houver sua manifestação explícita em sentido contrário. Ou seja, seu nome nunca será citado, a não ser que você manifeste que abre mão do direito ao sigilo.

() Permito a gravação de som de voz e/ou depoimentos unicamente para esta pesquisa e tenho ciência que a guarda dos dados são de responsabilidade do(s) pesquisador(es), que se compromete(m) em garantir o sigilo e privacidade dos dados.

() Não permito a gravação de som de voz e/ou depoimentos para esta pesquisa.

Ressarcimento e Indenização: Diante de eventual despesa em decorrência da sua participação na pesquisa, como por exemplo, transporte e alimentação, você será ressarcido pelos pesquisadores. Você terá a garantia ao direito à indenização diante de eventuais danos decorrentes da pesquisa.

Resultados da pesquisa: Você terá garantia de acesso aos resultados da pesquisa. Ao final da pesquisa, será publicada a tese de doutorado no repositório da UFPR e serão realizados artigos publicados em periódicos. Caso você tenha interesse nas produções, entre em contato com os pesquisadores para enviarmos diretamente para você.

Contato:

Em caso de dúvidas sobre a pesquisa, você poderá entrar em contato com os pesquisadores:

Pesquisador responsável: Carlos Augusto Serbena

Endereço: Universidade Federal do Paraná - Praça Santos Andrade, 50 - Centro, Curitiba - PR, 80020-300 – LabFeno, 1º andar.

Telefone: (41) 991916886

E-mail: caserbena@gmail.com

Pesquisador Assistente: Norcirio Silva Queiroz

Endereço: Universidade Federal do Paraná - Praça Santos Andrade, 50 - Centro, Curitiba - PR, 80020-300 – LabFeno, 1º andar.

Telefone: (41) 987223129

E-mail: norcirio@gmail.com

Em caso de denúncias ou reclamações sobre sua participação e sobre questões éticas do estudo, você poderá entrar em contato com a secretaria do Comitê de Ética em Pesquisa em Ciências Humanas e Sociais do Setor de Ciências Humanas (CEP/CHS) da Universidade Federal do Paraná, rua General Carneiro, 460 – Edifício D. Pedro I – 11º andar, sala 1121, Curitiba – Paraná, Telefone: (41) 3360 – 5094 ou pelo e-mail cep_chs@ufpr.br.

O Comitê de Ética em Pesquisa (CEP): O papel do CEP é avaliar e acompanhar os aspectos éticos de todas as pesquisas envolvendo seres humanos. A Comissão Nacional de Ética em Pesquisa (CONEP), tem por objetivo desenvolver a regulamentação sobre proteção dos seres humanos envolvidos nas pesquisas. Desempenha um papel coordenador da rede de Comitês de Ética em Pesquisa (CEPs) das instituições, além de assumir a função de órgão consultor na área de ética em pesquisas.

Você tem o direito de acessar este documento sempre que precisar. Para garantir seu direito de acesso ao TCLE, este documento é elaborado em duas vias, assinadas e rubricadas pelo pesquisador e pelo participante, sendo que uma via deverá ficar com você e outra com o pesquisador.

Esta pesquisa foi submetida ao Comitê de Ética em Pesquisa com seres humanos da UFPR sob o número CAAE nº [70998923.5.0000.0214 e aprovada com o Parecer número 6.204.975 emitido em 27 de Julho de 2023.

Consentimento livre e esclarecido:

Após ter lido este documento com informações sobre a pesquisa e não tendo dúvidas, informo que aceito participar.

Nome do/a participante da pesquisa:

(Assinatura do/a participante da pesquisa)

Data: ____/____/____.

APÊNDICE C – QUESTIONÁRIO ON-LINE

Idade: _____

Sexo: () M () F () Não-binário () Outro

Escolaridade: _____ Curso: _____

Profissão: _____ Estado Civil : _____

Renda familiar: () Abaixo de 2 salários mínimos () Entre 2 e 4 salários mínimos
() Entre 4 e 6 salários mínimos () acima de 6 salários mínimos

1. Faz cosplay em qual (s) situação (s) (pode marcar mais de um): () Em redes sociais () Somente em eventos - Lazer () Em eventos - Profissional
2. Há quanto tempo faz cosplay: () Mais de um ano () Entre 2 e 4 anos () entre 4 e 6 anos () mais de 6 anos
1. Faz a sua própria fantasia () Sim () Não () Às vezes
2. Qual a média de gasto com um cosplay: () até 50 reais () até 100 reais () até 500 reais () Acima de um salário mínimo () acima de dois salários mínimos () entre 3 e 5 salários mínimos () acima de 5 salários mínimos
3. Quanto dinheiro dedicou no total durante todos os anos em que já fez cosplay: () abaixo de um salário mínimo () Acima de um salário mínimo () acima de dois salários mínimos () entre 3 e 5 salários mínimos () acima de 5 salários mínimos
4. Quanto tempo você dedica ao consumo de material da cultura pop/geek diariamente? () entre 15 e 30 minutos () entre 30 minutos e 1 hora () Entre 1 hora e 2 horas () entre 2 horas e 4 horas () Mais de 4 horas
5. Quanto tempo você dedica ao cosplay diariamente? (seja na confecção, seja pesquisando personagens, seja consumindo material) () entre 15 e 30 minutos () entre 30 minutos e 1 hora () Entre 1 hora e 2 horas () entre 2 horas e 4 horas () Mais de 4 horas
6. Qual a importância do cosplay na sua vida atualmente (1 irrelevante, 2 pouco importante, 3 neutro, 4 importante e 5 para muito importante)
7. Para você, o quão importante é a sociabilização em eventos de cosplay? (1 irrelevante, 2 pouco importante, 3 neutro, 4 importante e 5 para muito importante)
8. Você fez amizades por conta do cosplay? () Sim () Não
9. O que você busca quando faz um cosplay?

10. O que é o fazer cosplay para você?
11. Como resumiria sua experiência com o cosplay? _____
12. O que leva em consideração na escolha do personagem? _____
13. Você segue algum protocolo desde a pesquisa de cada personagem até o fazer cosplay? (se sim, como é?)
14. Qual cosplay você considera que foi o mais marcante e por quê?

APÊNDICE D – ROTEIRO DE ENTREVISTA

- 1) O que é o fazer cosplay para você?
- 2) Fale sobre a importância do fazer cosplay na sua vida
- 3) O que você busca quando faz cosplay?
- 4) Descreva como é para você as diferentes etapas do fazer cosplay, abrangendo desde a produção, o evento em si (que pode ser postar no instagram ou no youtube, por exemplo) e até os comentários recebidos
- 5) Como é o seu processo para a escolha do personagem?
- 6) Como é para você vivenciar cada personagem?
- 7) Você segue algum protocolo desde a pesquisa de cada personagem até o fazer cosplay?
- 8) Qual foi o personagem mais marcante que você fez cosplay?
- 9) Qual cosplay você considera que foi o mais marcante e por quê?

APÊNDICE E - EXEMPLO DE ENTREVISTA CODIFICADA

Cosplay como escape
emocional

P2, 21 anos, não-binária

Estudante de design

Eu. Bom, o que é fazer cosplay para você?

P: Hum, acho que para mim é... Ficar mais próximo e entrar mais em contato com personagens e as histórias que eu gosto muito e você poder ser inserido nesse mundo, assim, um pouco diferente do nosso.

Eu: Como assim, sair desse é ser inserida nesse grupo, nesse mundo diferente? Como assim?

P: Eu acho que é poder essa coisa bem fantasiosa mesmo... assim, é que eu acho que acaba mudando assim o nome, né? Diferença entre cosplay e fantasia. Mas é ainda acredito que tem uma parte que seja bem essa coisa de você, assim, poder por alguns momentos ... assim estar numa história, né... pelo menos fingir que você está numa história. Que... não sei, que você ou gosta muito ou que você se vê refletido nela e poder, tipo, ter um pouco dessa experiência assim de como que é isso, então... Principalmente as histórias que... geralmente assim as pessoas geralmente fazem cosplay, que é mais de desenho jogo, anime, que são histórias que tem essa reflexão muito grande com a aparência, né? E com a estética... de como que essa estética se refere é. Tipo, se refere aos aspectos da história, os aspectos dos personagens, assim, na roupa, na aparência. Então assim, é legal ter esses elementos assim, você poder experimentar e viver esses elementos em uma partezinha, né, do que a gente vê.

E: Que como é para ti, não é, já entra aqui nas perguntas, como é que é para você vivenciar essa toda essa questão que você falou, né? A questão estética de estar. Nesse outro mundo?

P: Eu gosto bastante, tipo, acho que tem muita gente assim... Tem partes, processos diferentes de cosplay que as pessoas gostam mais. Tem gente que gosta muito de fazer, dessa parte em si e não gosta de usar muito assim. Eu sou pessoa que gosta de colocar o cosplay e usar e... Ah, eu... para mim é uma coisa bem confortável, assim é... Principalmente os personagens que eu gosto muito e que são importantes para mim de alguma forma. Eu acho que isso também...que eu vejo refletido nas outras pessoas que eu conheço, que fazem cosplay, geralmente alguém assim que... Um personagem, é uma história que é especial para você, que tem um significado a mais, assim, então às vezes é um personagem que em algum momento que, sei lá que estava passando por algo na sua vida, você viu aquele personagem que era história e foi uma coisa boa pra você, te ajudou assim, então

Cosplay ajudando a superar limitações

Implicações terapêuticas

Socialização pelo cosplay

Implicações terapêuticas

poder meio que assim ser esse personagem, estar nessa história, sim, é uma coisa bem agradável assim, de passar o tempo.

E: Aham, aí eu queria que tu falasse um pouquinho mais sobre a importância do cosplay, né? Da prática, do cosplay na tua vida atualmente.

P: Pra mim, eu acho uma coisa bem importante assim, né? Bem pessoal...é, eu to sempre investida nesse meio. Eu estou sempre querendo, pensando no que eu vou fazer no próximo que eu vou... Em quais lugares que eu vou com cosplay. Então, no momento da minha vida significa bastante. Também, eu já passei coisas boas e coisas ruins com cosplay assim, então até hoje, eu continuo fazendo porque é uma coisa que, como eu disse, me possibilita me conectar com essas histórias e eu tenho uma... Não vou dizer dependência, assim rs, mas eu tenho... Eu gosto muito de ver as coisas, tipo, eu gosto muito de animes, sempre gostei bastante de jogo, sempre gostei muito. E, não sei, passei minha infância, adolescência, agora também que eu já sou adulta, passo muito tempo com essas coisas, passo muito tempo vendo série, jogando, fazendo essas coisas assim. E, não sei, para mim sempre foi uma coisa de antes, tipo uma coisa confortável para eu poder voltar sempre assim. Então, ah, aconteceu uma coisa ruim, aconteceu uma coisa boa, né? Mas você sabe que tem ali esse personagem, essa história que você pode voltar para ele, então o cosplay possibilita amplificar isso mais ainda. E além disso, essa coisa bem pessoal assim de... Da minha conexão com os personagens, é uma conexão com as outras pessoas também, assim, então... eu sou uma pessoa bem tímida assim, não tenho nada de facilidade de falar com as pessoas, mas em eventos de cosplay, para mim é uma coisa que me possibilita falar com muito mais pessoas. As pessoas chegam conversam, né? Quando a pessoa conhece seu cosplay...às vezes nem conhece... vem pedir foto, vem perguntar como que eu fiz isso, como que eu fiz aquilo. Então, assim, socialmente também, eu acho uma coisa bem importante para mim.

E: E eu sei que você já falou um pouquinho sobre isso, mas se pudesse, é falar mais sobre o que você busca com cosplay, né? Que seria isso que você falou um pouquinho sobre, né, que pudesse falar mais.

P: É, eu acho que eu busco mesmo essa proximidade. Assim, com os personagens que eu gosto muito. Também acho que tem uma questão de confiança, assim que eu sou uma pessoa muito mais confiante quando eu estou de cosplay assim...é.. da minha pessoa assim, de aparência e...

Cosplay ajudando a superar
limitações

Socialização pelo cosplay

eu também gosto de mostrar assim para os outros. Eu acho que geralmente eu não gosto muito de... Tipo, eu desenho também, eu faço design, então eu faço muita, muitas coisas gráficas assim, de desenho e de pintura, e isso é uma coisa que eu não é uma coisa bem pessoal que eu não gosto de mostrar para os outros. Mas a questão do cosplay é algo que eu gosto assim, de mostrar. Eu gosto de ir nos lugares, então... mesmo, tipo, com a minha família assim, minha família sabe e às vezes me leva nos lugares também de cosplay, então, tipo, eu procuro muito essa coisa também de... Poder assim me aproximar dos outros por meio do cosplay, né? Além dessa questão minha entre histórias e personagens assim. Mas acho que é isso. Vou ver se consigo pensar em... Outra coisa, agora. Mas se eu for pensando em, eu vou. Eu vou comentando.

E: Tranquilo, tranquilo. É, você tem um protocolo na hora de fazer o cosplay, por exemplo. A parte antes de pesquisar personagem, né? Se tem um protocolo pra entrar no personagem e se tem alguma coisa que você faz depois, por exemplo, com os feedbacks que você recebe.

P: É, geralmente. Tenho sim listas de personagens. Sim, eu também vejo que a maioria das pessoas tem assim, aí você meio que deixa o personagem lá na lista, vai pensando, pensando. Aí tive meus processos para escolher, assim, qual personagem geralmente envolve... Tipo, o quanto eu gosto assim do personagem, às vezes eu gosto muito e aí depois meio que passa assim, aí eu falo “assim eu não vou investir tudo nisso nele”, mas tem essa questão de dinheiro também rs, porque tem uns que são muito caros, muito complexos, e tem uns que assim, aí eu teria que fazer e eu não tenho assim a capacidade assim de fazer assim, não tenho ainda assim, tanto esse nível de costura. Porque é muita coisa que não é só costurar, é fazer coisa com argila, com EVA, com qualquer coisa que esteja pela frente. Então tem isso também, então eu meio que tem que fazer um balanço assim do “ah, esse aqui é um personagem que é realmente eu gosto muito e eu conseguiria fazer ou conseguiria comprar por um preço ok?” E aí eu meio que escolho, aí depende se eu comprei ou se eu vou fazer o cosplay, se eu estou fazendo, eu vou ter que, é... toda semana eu tomar um tempo para ir comprar tecido, comprar material, né? Fazer a costura, fazer molde, colocar um monte de foto do personagem para ver em todos os ângulos para ver se está certinho. Mas esse eu comprei é um processo diferente, né? Você tem que esperar. Geralmente, quando chegar cosplay que você comprou, tem que adaptar alguma coisa porque nunca vem perfeito, assim, você vai ter que arrumar algumas coisas, arrumar a

peruca, diminuir, aumentar o tamanho das coisas. É, não sei se eu tenho um ritual assim muito grande para me colocar assim no cosplay, mas acho que, sei lá quando eu vou pra evento, por exemplo, ou tirar foto, alguma coisa assim, eu geralmente coloco música que tem a ver assim com o personagem, então, tipo, você é de um anime, eu coloco a abertura de um do anime, que é do personagem, ou se é um jogo, coloco as músicas do jogo assim, sabe? Geralmente faço isso assim, mas não é uma coisa certinha, mas acho que eu... é uma coisa que eu geralmente faço tipo para me arrumar. Que demora um pouco o tempo para me arrumar. É, mas assim... É isso. Se eu vou tirar fotos, alguma coisa assim, eu vou no evento. Eu sei que as pessoas vão pedir para tirar foto. Eu geralmente olho personagem, tipo para ver as poses assim, mais conhecidas dos personagens para quando eu for tirar foto, pra é eu ter essas coisas assim na mente, mas eu não saio... tipo, sempre agindo como o personagem. Eu faço cosplay mais tranquilo assim, sabe? É mais para aproveitar mesmo. Eu geralmente não participo de competição também, então tem isso. E depois? Depois geralmente não tem muita coisa rs, eu só fico vendo as fotos, as coisas que eu fiz assim. E eu geralmente chego em casa e tiro na hora, assim que geralmente é bem desconfortável ficar de cosplay, principalmente por longas horas assim, então. Chego, tiro e aí eu só meio que fico vendo assim, o que eu fiz, mas não tem nenhum ritual específico.

Eu: Beleza, que beleza. Bastante coisa, né? Que você vai fazendo de pouquinho, em pouquinho, você vai montando semanalmente as coisas. Bem complexo... E tem uma coisa assim específica que você é leva em consideração para escolher o personagem. Você falou da complexidade da roupa, né? Mas tem mais alguma coisa?

P: É, tem essa parte complexidade de fazer ou de comprar, dependendo do valor. Aí Pra Mim, Geralmente são 2 coisas assim que eu escolho na hora de fazer cosplay ou é um personagem que eu gosto muito, que eu tenho uma relação assim muito forte, com um personagem assim, que... Eu me identifico ou acontece algo na história assim do personagem ou de alguma coisa ali que me atrai bastante. Ou a parte estética do personagem, se eu gosto dele muito esteticamente assim... Posso não me identificar muito com ele assim, mas se eu acho a parte estética muito bonita, aí eu geralmente considero mais também.

E: Pode falar um pouquinho mais sobre essa parte estética? Que que geralmente te atrai?

P: É, não sei, é porque...

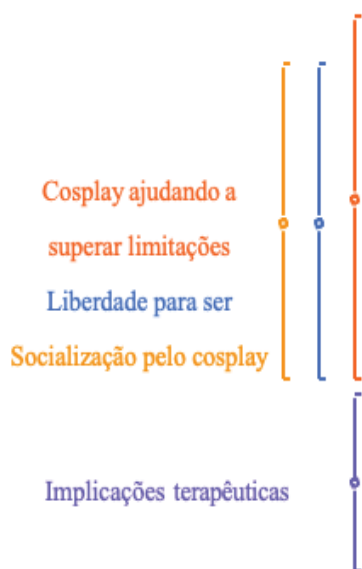
E: Se não soubesse colocar tudo bem também. Só uma curiosidade assim.

P: Posso tentar assim é. Geralmente eu gosto das coisas mais fantasiosas assim de... porque tem cosplay que é só uma roupa normal e pra mim você vai colocar tipo uma peruca, mas aí, sei lá, é só uma camiseta e uma calça a roupa da do personagem, que eu acho legal para um momento em que tipo, você não precisa ir super arrumado ou para inventar uma coisa com que você tenha no armário mesmo uma coisa assim, mas quando meus planos de cosplayers grandes assim, geralmente eu gosto de personagens que tenham alguma coisa diferente, assim, que ah, tem uma cor de cabelo que não é natural ou tem, sei lá, uma roupa de super-herói que é diferente lá ou tem uma roupa tradicional da cultura, que também acho que é diferente. Então assim tem isso... É... eu geralmente faço cosplay de personagem masculino... eu fazia cosplay de personagem feminino há muito tempo atrás, só quando era bem criança, mas isso mudou. Hoje em dia geralmente são as personagens que me atraem mais pra fazer cosplay, mas também não é que eu tire completamente das opções cosplay femininas assim, mas geralmente é isso que eu pelo menos percebo que me atrai mais. Acho que é isso, assim é só... Realmente, esteticamente eu vejo e “ah não, esse personagem, eu acho interessante” e não é tipo um cosplay que...é que tem muita gente que tem bastante vergonha de fazer cosplay e aí quando quer começar a fazer, começa por esses que são mais assim, “esse aqui é só um terno e aí é só uma peruca loira” que é diferente do meu cabelo, mas assim é mais tranquilo. Eu geralmente gosto dos que são mais absurdos, que tem mais coisa que são bem diferentes assim.

P: Entendi, entendi.

E: E saberia explicar como é que você sente vivenciando esses personagens que você escolhe. Aí complica um pouquinho mais, né?

P: É rs Com certeza, eu me sinto muito bem assim. Eu já tive experiências ruins assim, quando era menor, então por um tempo eu me sentia meio ainda receosa, assim desconfortável, mas hoje em dia, para mim é bem tranquilo, assim, essas coisas parecem que não me afetam mais. Pelo menos, eu acho, eu me sinto um pouco mais...Que eu falei, tipo assim, ah, se eu vou num evento, eu me sinto mais confortável para falar com as pessoas e conversar sobre, entendeu? Então, também me sinto um pouco mais extrovertida, um pouco mais, sem essa restrição, assim, medo de fazer as coisas. Acho que quando você está de cosplay, você já está fazendo uma coisa que meio que já



Validação/Reconhecimento

foge ali assim, do que as pessoas, sei lá, esperam de você. Principalmente, você está num lugar que não é um lugar que as pessoas esperam que você faz de cosplay. Então você já está fazendo algo ali, meio audacioso. Então acho que ajuda a quebrar um pouco essa rigidez assim, talvez que eu tenha comigo mesmo.

E: E agora são 2 perguntas. Que geralmente não é. As pessoas respondem com uma coisa só, mas eu vou separar para caso seja separado para você, tá é, qual seria o personagem mais marcante que você já fez? E qual cosplay mais marcante que você já fez?

P: De personagem aí...Eu já tinha respondido isso no forms, mas personagem que foi mais importante para mim foi o Endogawa Ranpo do Bungou Stray Dogs, porque ele é um personagem muito importante para mim, assim. E aí, como eu tenho essa coisa emocional muito forte com ele, assim, poder fazer esse personagem foi uma coisa muito, muito legal. E eu costurei ele inteiro, então foi um processo assim grande. Não foi só "ah, eu comprei e usei uma vez assim", foi uma coisa de construir realmente assim por muito tempo. Então, como personagem...É, eu gosto, eu gostei muito ainda gosto muito de fazer ele. E eu vou usar ele agora no próximo Matsuri que vai ter. Então, acho que foi ele, mas assim de cosplay em si... É.. tem um personagem que foi Xie Lian de Heaven's Officials Blessings, que eu gosto muito do cosplay dele em si, porque as pessoas, mesmo em lugares assim, eventos que não são de jogo, de anime, as pessoas gostam muito de ver assim porque é bem tradicionalzão assim, ele é um Deus, então é uma coisa bem majéstica assim, sabe? Então é uma coisa que as pessoas sempre pedem para tirar foto, mesmo não sabendo o que é, mesmo não fazendo ideia do que que eu estou fazendo ali daquele jeito? Assim como é uma coisa visualmente assim, muito legal, tem muita gente que vem, que tira foto, que pergunta, que quer saber o que que é, que nunca viu aquilo antes. E também tive amiga minha agora que também está fazendo outro cosplay, de um de um outro personagem da mesma série, e a gente vai também tira foto juntas? Assim, as pessoas sempre ficam tipo, nossa, que coisa diferente assim, sabe? Então é, acho que esse, como cosplay em si, eu acho que foi o mais legal.

E:Entendi, estou. Você falou que já tinha comentado, não é? No questionário sobre o personagem, é como é que é o nome dele mesmo?

P: É Edogawa ranpo.

E:Para um pouco que depois de você falou que ele foi muito importante pra ti, né? Até pelo processo da costura, né, da

Escolha do Personagem

confeção, tu pode falar um pouquinho mais da tua relação com esse personagem?

P: É...assim, eu acho que... Primeiramente, assim, as primeiras vezes que eu vi, assim eu gostava muito dele como personagem e achava ele divertido assim. E aí eu comecei a me identificar assim, bastante com as coisas do personagem, então me identificava um pouco como ele agia, as coisas que ele falava, como... não sei, como ele lidava com as situações assim, que geralmente um pouco... Não sei, era um personagem meio doidinho assim na cabeça, tipo ele é bem esperto assim, mas também não muito esperto para certas coisas, com algumas coisas ele não sabe de nada, assim. Então aí eu me identificava com umas coisas que eu acho difícil de achar em personagens, sabe? E aí eu acho que por isso que ele ficou tão importante assim, que tem vários personagens que são parecidos e meio que acaba diluindo assim, né? Aí como ele... ele, pelo menos, para mim, é um personagem bem diferente assim do que geralmente eu vejo. Foi um personagem que eu consegui me identificar com essas diferenças que ele tem assim, eu acho que eu gostei bastante. Aí eu comecei a ir atrás. É..Eles são... todos os personagens desse anime que é Stray Dogs, eles são baseados em livros e autores na vida real. Então eu fui atrás também do autor da vida real e li os livros dele... Tenho aqui todos os livros rs é... tem os livros sobre a história do personagem mesmo assim. Aí quanto mais eu fui vendo a história dele, mais eu fui me identificando. E aí ele ficou muito especial para mim, assim, porque, realmente, para mim, ele difere bastante dos outros personagens e eu gostei bastante disso.

E: ah que legal que. Legal, então foi realmente identificação com a história dele. Uma forma dele lidar com as questões.

P: Sim.

E: OK? É isso, assim é. Você quer comentar mais alguma coisa? O que você acha importante?

P: É, e assim. Eu mais alguma coisa que. Você queira saber aí.

E: Eu quero entender muito a questão da relação, né? De construir o cosplay. E o cosplay, tem esse *background* da cultura pop, tem background também da pessoa viva mesmo, como você falou, né? O personagem que você falou, Edogawa Ranpo...

P: Pelo que eu vejo assim de outras pessoas, tem gente que tem uma relação bem mais tranquila. Que é tipo assim “ah eu compro uns“ ”eu vou assim às vezes ando em evento, tranquilo”, mas para mim é uma coisa que significa bastante, sabe? Então, acho que tem pessoas e pessoas

Fast Fashion e pressão para produzir

assim que fazem cosplay. E é uma coisa que, para você realmente fazer requer bastante, porque você além de muito dinheiro, é muito tempo, principalmente se vai fazer, não é só costurar, é mexer com tudo que é tipo de material. Então é uma coisa que se você realmente gosta, vira uma parte da sua vida, você fazer, porque você tem que estar sempre fazendo, sempre eventos. Principalmente, hoje em dia com rede social que você entra e as pessoas têm, né? Esses perfis grandes de cosplay tem um novo toda semana e, tipo, isso não é muito alcançável pra uma pessoa normal, assim, que não trabalha com isso. Então você ter que estar sempre fazendo, sempre vendo isso, é uma coisa que realmente que vira uma parte ali da sua vida, né? Mas é uma coisa que eu gosto bastante assim, às vezes me estressa rs, as vezes acontece umas coisas, mas assim, geralmente é uma coisa super boa, pra mim. Acho que tem muita gente que acha que é bem infantil, que é tipo ficar brincando de fantasia assim. Mas hoje em dia já não me importo mais se é infantil, se não é. Eu sei que é uma coisa que me faz feliz e me faz bem. E ter esse relacionamento com essas histórias, assim, dessa forma, é uma coisa que me faz bem. Então assim, não ligo muito mais se as pessoas acham que é coisa de criança, mas assim. É uma coisa boa, divertida, é um hobby, né? Para poder passar o tempo, mas é um hobby. Que requer bastante de você, né?

E: Requer bastante investimento, né? Tanto financeiro quanto de tempo mesmo, não é? Você falou que você estressa... O que que tem de estresse assim, na sua experiência?

P: O estresse que eu tenho, hoje em dia, com um cosplay é mais esse de realmente fazer: você costurar, as coisas darem errado, você não saber como fazer o molde de alguma coisa, aí não fica bom e você gastou um monte de dinheiro com uma coisa que não fica bom. Eu já tive estresse maiores assim, quando eu era menor que... também, eu acho que mudou muito, bastante a perspectiva cultural em relação à cosplay, em relação a anime, hoje em dia. Mas assim, quando eu comecei a fazer cosplay, devia ter uns 13 anos... Tipo, as pessoas criticavam muito. Principalmente as pessoas na escola, achavam ridículo, achavam bobo. Mas assim isso passou bastante também, acho que, além dessa perspectiva cultural, as pessoas ao redor de mim também amadureceram, né? Com a idade. Então, isso acaba passando, mas é uma coisa que acho que muita gente que faz cosplay, principalmente há muito tempo tem essa experiência, de em algum momento ter sido bastante criticado por causa disso, julgado. Mas hoje em dia eu já

não deixo isso mais me afetar. Eu ficava, que eu falei, ficava receosa que acontecia algumas coisas, mas hoje em dia assim, também é difícil mais de acontecer.

E: Muito, muito obrigado!

ANEXO I – CARTA DE ATENDIMENTO DO CENTRO DE PSICOLOGIA APLICADA (CPA)



Ministério da Educação
UNIVERSIDADE FEDERAL DO PARANÁ
SETOR DE CIÊNCIAS HUMANAS – CENTRO DE PSICOLOGIA APLICADA
centrodepsicologia@ufpr.br Tel. 41 3310 2614

CONCORDÂNCIA DOS SERVIÇOS ENVOLVIDOS

Curitiba, Estado do Paraná, 08 de Agosto de 2022.

Senhor/a Coordenador/a

Declaramos para os devidos fins que estamos de acordo com o atendimento psicológico, caso necessário, dos participantes da pesquisa intitulada “Análise simbólica das vivências de cosplayers à luz da Psicologia Analítica”, sob a orientação do professor Carlos Augusto Serbena, a ser desenvolvida pelo doutorando Norcirio Silva Queiroz. Projeto vinculado ao Programa de Pós-Graduação em Psicologia da Universidade Federal do Paraná, o qual terá apoio deste Centro de Psicologia Aplicada (CPA).

Atenciosamente,

Debora P.N. Pinheiro

Dra Débora Patricia Nemer Pinheiro- Responsável técnica.

CRP 08/4635