

UMA VISÃO FINANCEIRA SOBRE A PROFISSIONALIZAÇÃO DO COSPLAY NO BRASIL

Edi Willian da Silva Goncalves ¹
Francis W. Hiroito Obara²
Renato N. Perez Avila³

RESUMO

Este artigo apresentará uma visão financeira sobre a profissionalização do cosplay no país, como uma atividade que se iniciou nos anos 1970 e se mantém até hoje continua atraindo mais público, e de que maneiras o cosplay que antes era considerado apenas hobby passou a se tornar profissão e podendo gerar altos ganhos.

Palavras-chave: *Cosplay, Juventude, Cultura japonesa, Consumo.*

ABSTRACT

This article will present a financial vision on the professionalization of cosplay in the country, as an activity that began in the 1970s and continues to attract more public, and in what ways the cosplay that was once considered just hobby became a profession and could generate high earnings.

Keywords: *Cosplay, Youth, Japanese Culture, Consumption.*

¹Bacharelado em Farmácia no Instituto de Ensino Superior de Londrina– INESUL² Graduado em Farmácia e Bioquímica, Mestre em Biotecnologia, Coordenador do Curso de Farmácia no Instituto de Ensino Superior de Londrina– INESUL ³ Graduado em Tecnologia e Processamento de Dados, Graduado em Licenciatura Plena em Informática, Especialista em Ciência da Computação e Mestre em Telecomunicações, Doutorando em Ciência da Educação, Docente de vários cursos de Graduação no Instituto de Ensino Superior de Londrina– INESUL.

INTRODUÇÃO

O traje e fantasia , brincadeira e interpretação é uma junção da palavra *custom* e *play que seria* , o *cosplay* , é uma atividade onde os praticantes se vestem e se comportam de modo semelhante aos seus personagens preferidos, sejam eles de animes, jogos de *RPG*, *mangás*, *games*, filmes, quadrinhos, e etc. Nos EUA nos anos 40, iniciou-se essa atividade nas feiras de ficção científica. A prática cresceu com o passar do tempo culminando no surgimento dos mascarados, concursos que, além da demonstração de fantasias, englobavam a apresentação e entretenimento do público. No Japão nos anos 80, iniciou-se essa prática com outra nomenclatura, *cosplay*. Esta atividade encontrou um vasto local no Japão, difundindo-se de maneira muito rápida, criando assim, uma verdadeira indústria de *cosplay* (Figura 1). Nos anos 90, houve o crescimento dos animes pelo mundo, reintroduzindo o *cosplay* nos EUA e America Latina e popularizando-o novamente como nas décadas anteriores.

Figura 1: Cosplay na Blizzcon® 2016



Fonte: (BLIZZCON® 2016)

O *cosplay* como profissão surgiu como uma alternativa para uma atividade que gera apenas gastos, com cada vez mais detalhes e novos personagens, pode observar que não é nada barato investir em fantasias e nos

diversos acessórios que elas envolvem. No Brasil ainda é difícil ter ganhos muito representativos apenas participando como *cosplayer* dentro de eventos. Entretanto se especializar em algumas áreas pode trazer retornos maiores e mais significativos atuando por exemplo como promotor, *cosmaker*, estando presente em festas infantis ou vender fotos fantasiado, gerando reconhecimento em redes sociais, angariando público e podendo trabalhar com produtos licenciados.

DESENVOLVIMENTO

A jornada do *cosplay* está diretamente ligada à história das feiras de ficção científica nos EUA, pois o primeiro exemplo moderno dessa prática ocorreu em 1939, durante a 1ª *World Science Fiction Convention*®, ou *World com*®, em Nova Iorque, quando Forrest Ackerman um jovem de 22 anos e sua amiga Myrtle Douglas compareceram ao evento como os únicos fantasiados entre um público de 185 pessoas. Ackerman se tornou um dos nomes mais importantes no campo da ficção científica, e na data usava um rústico traje de piloto espacial o qual chamou de "futuri costume", e Myrtle estava caracterizada com um vestido inspirado no filme clássico de 1936 "Thingsto Come", baseado na obra de H.G. Wells (figura 2).

Figura 2: Forrest Ackerman e Myrtle Douglas



(Cosmosnerd.com 2019)

O sucesso das roupas utilizadas por ambos foi tão grande que no ano seguinte diversos fãs, inspirados por esta dupla, foram a Convenção com trajes de seus heróis, mas foi só em 1979 que surgiu de fato o primeiro *cosplay*, Karen Schnaubelt apresentou-se na convenção usando o traje do personagem de anime Captain Harlock (Figura 3)(ANDREONI & RAMALHO, 2012).

Figura 3: Karen Schnaubelt trajando Captain Harlock



Fonte: (cosmonerd.com 2019)

Cosplay como Hobby

De certa maneira, o *cosplay* é uma homenagem de um fã a seu personagem. Muitos usam as fantasias como uma maneira de se encontrar com sua personalidade, esta que as vezes pela rotina do trabalho é suprimida, com isso podem demonstrar seu outro lado sem se preocupar. Eles se encontram em eventos como encontros de *cosplayers*(Figura 4), convenções de *animê* e *mangá*, e ainda participam de concursos onde podem até receber premiações com o *hobby*.

Figura 4: Power Ranger fazendo pose com o Link



Fonte: (dois-players.blogspot.com)

Atuação dos cosmakers

Os *cosmakers* são aqueles que são responsáveis pela criação de cosplays e acessórios (Figura 5), como o nome representa *cosmaker* é uma junção de *cosplay* e *maker* que na língua inglesa significa "fazedor/criador". Dentro desta classe é encontrado ainda subdivisões dos *cosmakers* como, costureiros que são especializados em corte e costura; Estilizadores ou modeladores de perucas que dominam técnicas de modelagem e restauração destes itens; e *PropMakers* que são os profissionais mais procurados nessa classe dentro do mercado dos *cosplays*, são eles que criam armas, armaduras, e acessórios complexos usando materiais como polímeros e usando técnicas específicas para cada tipo de item.

Figura 5: Vencendo as limitações



Fonte: (jornalnorte.com.br)

Promoters e presença em eventos

Atuar como promoter é uma atividade dentro do *cosplay* que já se expandiu nos EUA e JAPAO, e agora está crescendo dentro da américa latina (Figura 6) com o aumento das plataformas de games e crescimento dos animes e *mangás*. Trabalhar como promoter consiste em ser convidado para falar sobre um evento, ou se caracterizar de um personagem e a empresa detentora deste personagem paga por hora para que ele seja representado no evento.

Figura 6: Servidores da Secretaria de Justiça do Distrito Federal



Fonte: (g1.globo.com/distrito-federal)

Usando redes sociais para promoção

Usando as redes sociais para promoção é possível se firmar como um nome dentro do negócio, se tornando referência dentro deste nicho de mercado. Com isso é possível investir em produtos licenciados, participar de eventos de maneira especial como VIP, e possuir uma audiência viabilizando a venda de produtos deste mercado.

Figura 7: Uso de redes sociais para falar do seu trabalho



Fonte: (pinterest.com/laurabcosplay)

Uso de cosplay para diversão

Existem pessoas que por algum motivo específico e particular não conseguem terminar suas fantasias e estes com muito humor criaram o cospobre, que consiste na participação do cospobre de uma forma tosca e engraçada. O cospobre, diferente do *cosplay*, não prioriza a caracterização e sim sua intenção e irreverência.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Após o desenvolvimento do presente trabalho, é demonstrado que cada vez mais pessoas se encantam com esse mundo e através dele pode-se realizar diversos sonhos de infância, também, através deste, pode-se conhecer um pouco mais sobre a arte do *cosplay*, que possui vários tipos de segmentos dentro deste *hobby*, e como os *cosplayers* levam o *cosplay*, sendo como *hobby* uma diversão para não ficar em uma obrigação de trabalho. São vistas pessoas de todos os tipos de ramos do *cosplay*, no Brasil tem uma *cosplayer* que dá aulas de marketing para *cosplay* como ter fundamentos em suas redes sociais para ter uma produtividade e um alcance maior de público; E , como *cosmaker* temos uma Australiana que cria livros que ajudam muito *cosplayer* brasileiro para conseguir fazer suas peças *cosplay* para ir em concursos.

Nos concursos , sempre quem julga os *cosplays* são *cosplayers* ou que viveram no mundo *cosplay* ou que ainda estão, isso para que seja mais fácil julgar a performance do candidato, viver no *cosplay* é tão mágico que se pode fugir da rotina, e se tornar por muitos momentos aquele seu personagem preferido.

REFERENCIAS

HELLER, B. Cosplay E Cosplayers: Quando A Cultura Pop É Levada A Sério. Galaxia(São Paulo, Online), N. 32, P. 216-220, Ago. 2016.

BARBOZA, Renata Andreoni; SILVA, Rogério Ramalho Da. Universo Cosplay: Identidades, Cultura E Consumo De Um Grupo De Jovens. Enanpad, [S. L.], P. 1-16, 11 Set. 2013.

DANTAS, Gabriela Cabral da Silva. "Cosplay"; Brasil Escola. Disponível em: <https://brasilescola.uol.com.br/artes/cosplay.htm>. Acesso em 20 de novembro de 2019.

JACAUNA, Thais. A origem do cosplay. [S. l.], 17 set. 2018. Disponível em: <https://cosmonerd.com.br/outros/colunas/mundo-cosplay/origem-do-cosplay/>. Acesso em: 17 nov. 2019.

COELHO JUNIOR, Leconte de Lisle; SILVA, Sara Santos. Cosplayers como fenômeno psicossocial: do reflexo da cultura de massa ao desejo de ser herói. Rev. Bras. Crescimento desenvolv. Hum., São Paulo , v. 17, n. 1, p. 64-75, abr.2007 Disponível em:

<http://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?Script=sci_arttext&pid=S010412822007000100007&lng=pt&nrm=iso>. Acessos em 20 nov. 2019.