

FACULDADE DE TECNOLOGIA DE AMERICANA “MINISTRO RALPH BIASI”
Curso Superior de Tecnologia em Design de Moda

EMILLY ZARDO

**COSPLAY COMO MANIFESTAÇÃO DA CULTURA POP E IDENTIDADE
PESSOAL**

AMERICANA, SP
2025

EMILLY ZARDO

**COSPLAY COMO MANIFESTAÇÃO DA CULTURA POP E IDENTIDADE
PESSOAL**

Trabalho de Conclusão de Curso
desenvolvido em cumprimento à
exigência curricular do Curso Superior
de Tecnologia em Design de Moda pelo
CEETEPS/Faculdade de Tecnologia
“Ministro Ralph Biasi”.

**Área de concentração: Comportamento
de Moda**

Orientador: Prof. Ms. Daniella Romanato

**AMERICANA, SP
2025**

ZARDO, Emilly

Cosplay como manifestação da cultura pop e identidade pessoal.
/ Emilly Zardo – Americana, 2025.

46f.

Monografia (Curso Superior de Tecnologia em Design de Moda) -
- Faculdade de Tecnologia de Americana Ministro Ralph Biasi – Centro
Estadual de Educação Tecnológica Paula Souza

Orientadora: Profa. Ms. Daniella Romanato

1. Comportamento do consumidor 2. Cultura pós-moderna 3.
Moda. I. ZARDO, Emilly II. ROMANATO, Daniella III. Centro Estadual de
Educação Tecnológica Paula Souza – Faculdade de Tecnologia de
Americana Ministro Ralph Biasi

CDU: 658.89
316.7
687016

Elaborada pelo autor por meio de sistema automático gerador de ficha
catalográfica da Fatec de Americana Ministro Ralph Biasi.

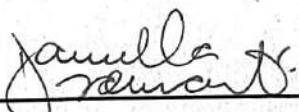
EMILLY ZARDO

**COSPLAY COMO MANIFESTAÇÃO DA CULTURA POP E IDENTIDADE
PESSOAL**

Trabalho de graduação apresentado
como exigência parcial para obtenção
do título de Tecnólogo em Curso
Superior de Tecnologia em Design de
Moda pelo Centro Paula Souza – FATEC
Faculdade de Tecnologia de Americana
– Ministro Ralph Biasi.

Americana, 03 de dezembro de 2025.

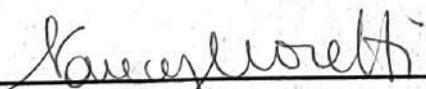
Banca Examinadora:



Daniella Romanato (Presidente)

Mestre

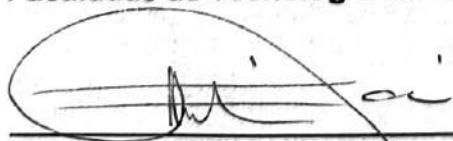
Faculdade de Tecnologia de Americana, SP



Nancy de Palma Moretti (Membro)

Doutora

Faculdade de Tecnologia de Americana, SP



Carlos Frederico Faé (Membro)

Especialista

Faculdade de Tecnologia de Americana, SP

DEDICATÓRIA

Este trabalho é dedicação a mim mais nova, que procurou um novo jeito de passar o tempo e achou os amores da minha vida: a moda, o *cosplay* e a costura.

AGRADECIMENTOS

Primeiramente gostaria de agradecer a minha orientadora, Daniella por toda paciência comigo e por ter compartilhado todo seu profundo conhecimento. Sou grata também a toda banca que aceitou examinar este trabalho.

Agradeço ao meu namorado Irio por toda paciência, carinho e amor que ele tem por mim, e eu por ele, e pelo seu grande apoio em todos os finais de semestres que eu quis desistir.

Sou grata também a todas minhas amigas do trabalho pelo encorajamento na conclusão de minha faculdade.

A todos meus familiares, principalmente minha mãe Geisa, pelo encorajamento e apoio aos meus estudos por toda minha vida e ao meu pai Willian também por todo o apoio e suporte em meu dia a dia. Amo toda minha família que sempre esteve em meu apoio.

Também agradeço a todos os meus amigos, tanto os de longa data, que, apesar de pelos anos ocupada não conseguimos nos ver tanto, e pelos meus amigos e colegas que conheci na faculdade obrigada pela oportunidade de convívio e pela cooperação mútua durante todos esses anos.

Por fim, agradeço a todos os professores do curso por compartilharem tantas experiencias e lições que lembrei por toda minha carreira.

Por fim, agradeço a qualquer um que procure conhecimento pelo tema deste trabalho e pelo tempo disponibilizado a leitura do mesmo. Espero que, ao menos um pouco, você, leitor, consiga entender o porquê de eu ter me apaixonado ao mundo da costura e do *cosplay*.

RESUMO

O presente trabalho tem como objetivo analisar o *cosplay* como uma forma de expressão cultural e social que contribui para a formação da identidade e o fortalecimento da autoestima de seus praticantes. A pesquisa investiga como o ato de se caracterizar e interpretar personagens transcende o simples uso de fantasias, tornando-se uma ferramenta de autoconhecimento, pertencimento e reconstrução subjetiva. Por meio de pesquisa bibliográfica e experiências pessoais, o estudo dialoga com autores que discutem moda, cultura *pop* e psicologia, em relação aos impactos do *cosplay* na vida de indivíduos. Acredita-se que a prática do *cosplay* favorece o desenvolvimento pessoal, o engajamento social e a superação de dificuldades emocionais, embora ainda enfrente desafios como o preconceito, o assédio, a pressão estética e a falta de representatividade de corpos e raças diversas. Por fim, este trabalho busca contribuir para uma reflexão mais profunda sobre o *cosplay* como manifestação cultural e social, destacando seu papel transformador na vida de quem o pratica e sua importância dentro da cultura *pop* contemporânea.

Palavras-chave: Cosplay; Moda; Identidade.

ABSTRACT

This work aims to analyze cosplay as a form of cultural and social expression that contributes to the formation of identity and the strengthening of self-esteem among its practitioners. The research investigates how the act of dressing up and interpreting characters transcends the simple use of costumes, becoming a tool for self-knowledge, belonging, and subjective reconstruction. Through bibliographic research and personal experiences, the study engages with authors who discuss fashion, pop culture, and psychology regarding the impacts of cosplay on individuals' lives. It is believed that the practice of cosplay favors personal development, social engagement, and overcoming emotional difficulties, although it still faces challenges such as prejudice, harassment, aesthetic pressure, and the lack of representation of diverse bodies and races. Finally, this work seeks to contribute to a deeper reflection on cosplay as a cultural and social manifestation, highlighting its transformative role in the lives of those who practice it and its importance within contemporary pop culture.

Keywords: Cosplay; Fashion; Identity.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 – Figurino X fantasia	11
Figura 2 – Figurino da Arlequina (2020) e o <i>cosplay</i> da Arlequina.....	12
Figura 3 – Forrest J. e Myrtle na primeira <i>Worldcon</i>	13
Figura 4 – Participantes da do concurso de <i>cosplay</i> da <i>MangáCon</i> 2 no dia 12 de outubro de 1997	14
Figura 5 – Pablo Vittar com <i>cosplay</i> de Sakura e Megan Thee Stallion de Jolyne... Figura 6 – A capa da Haute Couture e a imagem de Dio Brando no <i>mangá</i> e a capa de uma <i>One-shot</i> de Jojo em parceria com a Gucci	18
Figura 7 – Personagens de Sailor Monn vestindo exemplares de alta-costura.....	19
Figura 8 – <i>Anime Friends</i> de julho de 2022.....	20
Figura 9 – BGS de outubro de 2023.....	22
Figura 10 – <i>Anime Fest</i> de Americana de outubro de 2022	23
Figura 11 – CCXP 2019	24
Figura 12 – Vencedores Luis e Kelly da <i>World Cosplay Summit</i> , classificatória do Brasil de 2025	25
Figura 13 – <i>Cosplay</i> e cospobre de Homem de Ferro.....	28
Figura 14 – Ganhadores do “O Concurso de Cospobre - Edição Carnaval” do <i>Genshin Impact</i> (2021)	29
Figura 15 – Solange caracterizada como a personagem Vovó, do desenho “Piu Piu e Frajola”, seu primeiro <i>cosplay</i>	30
Figura 16 – <i>Cosplayer</i> ao lado de um banner da campanha “ <i>Cosplay</i> não é consentimento”.....	33
Figura 17 – Personagem Nami Anime: One Piece 2011	36
Figura 18 – Desafios de ser um <i>cosplay</i>	38
Figura 19 – Adaptação de uma <i>cosplayer</i> negra vestida de Frieren.	39

SUMÁRIO

1	Introdução	10
2	A origem do <i>cosplay</i>	11
2.1	O <i>cosplay</i> no Brasil.....	13
3	A relação da moda com o <i>cosplay</i>	15
3.1	A influência dos jogos na moda <i>cosplay</i>	17
3.2	Moda, celebridades e cultura <i>pop</i>	17
3.3	Jojo's Bizarre Adventure e a moda de vanguarda	18
3.4	Sailor Moon e a alta-costura.....	19
4	A cultura <i>cosplay</i>	21
4.1	A produção de um <i>cosplay</i>	26
4.2	"Cospobre".....	28
5	A formação de identidades através do <i>cosplay</i>	30
5.1	Desafios de ser um <i>cosplay</i>	32
5.1.1	Corpos que não se encaixam	35
6	Conclusão	41
	Referências	42

1 INTRODUÇÃO

O *cosplay*, termo derivado da junção das palavras *costume* (fantasia) e *play* (brincar, interpretar), ultrapassa há muito tempo o *status* de simples *hobby* para se consolidar como uma manifestação artística, cultural e identitária. Originado no Japão e popularizado mundialmente por meio de convenções de cultura *pop*, o *cosplay* tornou-se um fenômeno social que permite a seus praticantes, conhecidos como *cosplayers*, vivenciarem personagens de *animes*, *mangás*, filmes, jogos e outras mídias.

A partir disso, a pesquisa parte da seguinte problemática: considerando seu papel como expressão da cultura *pop*, como o *cosplay* influencia a construção da identidade pessoal e social de seus praticantes?

Parte-se da hipótese de que o *cosplay* estimula a socialização, fortalece laços de pertencimento e ajuda no desenvolvimento da autoestima e da confiança pessoal, especialmente entre jovens e adultos que encontram nessa prática uma forma de se expressar e ser aceitos.

A justificativa para este estudo está no fato de que, apesar do crescimento do *cosplay* como fenômeno cultural, ainda há poucas pesquisas acadêmicas que abordam sua influência na formação identitária. Compreender o *cosplay* sob essa ótica é fundamental para reconhecer seu papel dentro da cultura contemporânea, que valoriza a diversidade e a autenticidade das expressões individuais. O tema também se torna relevante por trazer à tona debates sobre inclusão, representação, corpo e comportamento dentro dos espaços de cultura *pop*.

Para estudar este público, a pesquisa tem como objetivo conhecer a história e a evolução do *cosplay*, compreender sua trajetória no Brasil, descrever os eventos e produções relacionadas a essa prática, discutir seu papel na autoestima e na formação identitária, além de abordar as dificuldades enfrentadas pelos *cosplayers* em relação ao preconceito, representatividade e padrões corporais. Também tem o propósito de compreender o *cosplay* de forma ampla, como uma prática cultural que une arte, moda, performance e identidade.

Este trabalho terá sua pesquisa baseada em livros, artigos e sites especializados no assunto, e nas experiências pessoais vividas pela autora.

Por fim, busca-se contribuir para uma reflexão mais profunda sobre o *cosplay* como manifestação cultural e social, destacando seu papel transformador na vida de quem o pratica e sua importância dentro da cultura *pop* contemporânea.

2 A ORIGEM DO COSPLAY

Desde os tempos do teatro grego, por volta de 550 a.C., ou no século XV, com a *Commedia dell'arte* (uma vertente popular do teatro renascentista), que o homem usa roupas e adereços para caracterizar seus personagens. Isto é o que se denomina como figurino. Porém, de acordo com (Viana; Muniz, 2008, p. 36), quando alguém se veste como um Arlequim (um personagem da *Commedia dell'arte*) (Fig. 1a) exercendo o ofício de ator em um espetáculo, este traje é considerado como figurino, mas se o usar para ir a um baile de carnaval (Fig. 1b), este ganha nova dimensão: a de fantasia. Portanto, uma “fantasia é uma roupa utilizada por qualquer pessoa fora de um contexto dramático preestabelecido”.

Figura 1 – Figurino X fantasia



Fonte: Pinterest, 2025.

Já o *cosplay*, de acordo com Souza (2017, p. 13-14), tem o termo derivado da “junção das palavras inglesas “costume” (traje/fantasia) e “play” / “role play” (brincadeira, interpretação)”, que teria sido cunhado nos anos de 1980 no Japão, partindo de “Nobuyuki Takahashi, que costumava visitar anualmente a “Worldcon” em Los Angeles, levou a ideia do *cosplay* para o Japão através das revistas de ficção científica”. “A palavra teve sua primeira aparição num artigo de 1983, escrito por Takahashi para a revista *My Anime*”.

Takahashi não pôde usar a palavra mascarada porque esta palavra traduzida em japonês significa "uma festa de fantasia aristocrática", que é drasticamente diferente das competições de fantasia vistas nas convenções. Em vez disso, ele criou o termo costume play, que foi eventualmente encurtado para o *kosupure*, ou *cosplay*. (Lunning, 2006, pag. 67 apud Souza, 2017, p. 14)

Portanto, de acordo com Souza (2017, p. 13) estes são “indivíduos que se travestem e agem como algum personagem que admiram, sendo esse personagem advindo de algum tipo de mídia ou segmento cultural, como cinema, animações, revistas em quadrinhos, livros, *mangás*¹, *animes*², entre outros”, sendo estes trajes, geralmente, usados em “eventos voltados para a cultura *pop* ou exclusivamente para concursos de *cosplay*, que acontecem em todo o Brasil e no mundo”.

Figura 2 – Figurino da Arlequina (2020) e o *cosplay* da Arlequina



Fonte: Pinterest, 2025; China Show Festas, 2020.

Ainda segundo Souza (2017, p. 13-14), esta prática teria se iniciado por volta de 1939, nos Estados Unidos, em convenções de ficção científica, durante a primeira “*Worldcon*” (a maior feira de ficção científica existente), em que Forrest J. Ackerman (famoso editor de revistas e escritor de ficção científica) e Myrtle Rebecca Douglas “utilizaram fantasias futuristas que Myrtle confeccionou para que eles utilizassem durante o evento”.

¹ Mangá é o nome dado a histórias em quadrinhos japonesas. Os mangás possuem características marcantes nos seus desenhos, como olhos acentuados e expressivos. Existem vários tipos e gêneros de mangás. Há uma forma específica para ler mangá, que deve obedecer ao sentido da direita para a esquerda. (Caetano, S/d.)

² Anime: Com o passar do tempo, os mangás saíram do papel e foram parar na televisão, transformando-se em animes, os desenhos animados japoneses. Isso foi muito importante para a disseminação do mangá no mundo todo. (Caetano, S/d.)

Já nos anos de 1970, Souza (2017, p. 14) descreve que “os jovens japoneses, que haviam crescido influenciados por *mangás* e desenhos *animes*, passaram a criar competições dentro dos eventos e convenções”. Esta convenção, a *Comic Market (Comiket)*, iniciada em 1975, em 1979 teria se tornado “algo tão massivo que a organização enfrentou problemas para aumentar a infraestrutura do evento. Essa febre pode ser entendida pelo fato de que era justamente nos anos 70 que a produção de *animes* e *mangás* estava a todo vapor”.

Figura 3 – Forrest J. e Myrtle na primeira *Worldcon*



Fonte: Souza, 2017, p. 13.

2.1 O cosplay no Brasil

No Brasil, segundo Pinheiro (2021, p. 26), “a primeira fantasia de animê foi feita no Brasil e foi o de “Mu de Áries” (de Cavaleiros do Zodíaco), confeccionada pela Cristiane A. Sato, hoje presidente da Abrademi” (Associação Brasileira de Desenhistas de *Mangá* e Ilustrações), usada no 12º aniversário da associação em fevereiro de 1996. Para a confecção desta fantasia, a Abrademi buscou ajuda na Escola de Samba Vai-Vai, devido ao fato de que “os desfiles do Rei Momo conseguem um ótimo efeito visual utilizando materiais baratos e fáceis de achar”. Sendo assim, foi considerada a “primeira cosplayer do Brasil em evento de *mangá* e *anime*”.

A notícia correu rápido pelo Brasil (e olha que não havia internet na época), e prevendo que haveria muitos *cosplayers*, a Abrademi anunciou o primeiro Concurso de *Cosplay* do Brasil, para a 1ª *MangáCon*, realizada no dia 13 de outubro de 1996. Este também foi a primeira convenção de *mangá* e animê realizada na América do Sul. (Pinheiro, 2021, p. 26)

Figura 4 – Participantes da do concurso de *cosplay* da *MangáCon* 2 no dia 12 de outubro de 1997



Fonte: Abrademi, S/d.

Atualmente, ainda segundo Pinheiro (2021, p. 31), “os maiores eventos do Brasil são *Anime Friends*, *Ressaca Friends*, que são realizados pela mesma organização, e a *Comic Con Experience*. Todos realizados na cidade de São Paulo. Atraem um grande público, de todo o Brasil”.

A CCXP surgiu em 2014. Depois que os proprietários do site Omelete, um dos maiores sites de entretenimento do Brasil, que aborda assuntos da cultura *geek* e *pop*, Érico Borgo e Marcelo Forlani visitarem e cobrirem a *Comic Con* de San Diego, uma das maiores *Comic Con* do mundo, resolveram trazer essa experiência para o Brasil. Após conseguir diversas parcerias, conseguiram realizar o primeiro evento em 2014, com um público de mais de noventa e sete mil pessoas. Com o sucesso, conseguiram mais parcerias, como a Warner Bros., Disney e a Rede Globo. A partir da terceira edição, o evento atingiu um público de cento e noventa e seis mil pessoas, se tornando a maior *Comic Con* do mundo. O número de pessoas aumentou ainda mais nas próximas edições. (Pinheiro, 2021, p. 26)

3 A RELAÇÃO DA MODA COM O COSPLAY

No campo da moda, o figurino sempre ocupou um espaço central como elemento de construção de identidade estética, narrativa e simbólica. Segundo Linke et al. (2021), a moda não é apenas um fenômeno ligado ao vestir, mas também uma linguagem social que reflete e constrói identidades coletivas e individuais. Esse conceito se aproxima diretamente da prática do *cosplay*, que, ao reproduzir com fidelidade a indumentária de personagens da cultura *pop*, coloca a moda a serviço da performance e da representação.

De acordo com Almeida (2017), o *cosplay* pode ser entendido como uma forma de figurino aplicado fora do contexto teatral, mas ainda assim com forte caráter performático. Nesse sentido, percebe-se que os *cosplayers* atuam como figurinistas de si mesmos, projetando, confeccionando e utilizando roupas que transcendem a função utilitária, tornando-se símbolos de pertencimento a um universo cultural compartilhado.

Assim como no teatro e no cinema, onde o figurino auxilia na composição do personagem, o *cosplay* estabelece uma ponte entre a moda e a encenação. Para Souza (2017, p. 14), o traje do *cosplayer* não apenas reproduz a estética original, mas também carrega consigo a carga simbólica do personagem representado.

Desta forma, o *cosplay* ultrapassa a noção de fantasia ou entretenimento. Essa prática tornou-se uma forma de expressão pessoal e construção de identidade, em que o indivíduo encontra meios de explorar sua criatividade, emoções e autoestima. Assim como na moda, a indumentária no *cosplay* comunica muito mais do que aparência: ela revela estados de espírito, modos de ser e até visões de mundo. Como afirma Calanca (2008, p. 17), “uma personagem que ainda não vimos abre as portas, entra em cena e, antes que tenha pronunciado uma palavra, o seu modo de vestir nos fala da sua condição e do seu caráter. Mais ainda do que a personagem, a roupa exprime um estado de espírito”.

Assim, o ato de se caracterizar como um personagem se aproxima do papel simbólico da vestimenta na sociedade. O traje escolhido transforma o corpo e o torna significante, traduzindo aspectos da identidade, das emoções e das relações sociais do indivíduo.

Por meio da veste coloca-se em jogo uma certa significação do corpo, da pessoa. Ela torna o corpo significante: "A roupa diz respeito à pessoa inteira, a todo o corpo, a todas as relações do homem com seu corpo, assim como às relações do corpo com a sociedade". O ato de vestir "transforma" o corpo, e essa transformação não se refere a um único significado biológico, fisiológico, mas a múltiplos, significados, que vão daquele religioso, estético, àquele psicológico. (Calanca, 2008, p. 16-17)

Neste sentido, (Souza, 2017, p. 16), exemplifica que "para vencer um campeonato, um *cosplayer* não depende apenas de uma roupa bem confeccionada e fidedigna ao personagem que está representando, mas também é necessária uma performance, uma representação".

Algo que está sempre presente no discurso dos *cosplayers* é o momento da performance como um desprendimento de si, onde o indivíduo deixa de ser ele mesmo e se dissolve no universo particular de representação de um personagem. O que vale naquele momento não é a pessoa civil, mas sim o personagem, aquilo que ele representa e como o representa. A perfeição precisa estar sempre presente nos mínimos detalhes, das roupas à forma de agir, na performance. (Souza, 2017, p. 18-19)

No campo da teatralidade, segundo Vanderlei (2021, p. 32), "ainda, ao praticar *cosplay*, eles têm como um ritual o posar para fotos, querem de ser admirados e podem sentir-se como celebridades nos eventos; para os autores esses são momentos que revelam a autossatisfação conquistada pela atividade".

Portanto, moda e *cosplay* se encontram no terreno da criação e da expressão visual, onde tecidos, adereços e detalhes técnicos são escolhidos com rigor para garantir autenticidade e impacto.

Outro ponto da relação entre moda e *cosplay* são suas múltiplas dimensões: enquanto figurino, traduz-se em prática criativa e performática; enquanto tribo urbana, consolida-se como fenômeno social que reforça laços identitários; e enquanto campo de influência cultural, estabelece conexões com jogos, celebridades, *animes* e até mesmo a alta-costura.

No sentido social e relacional, uma forma de interação entre essas pessoas, pelo fato de os *cosplayers* compartilharem de interesses comuns, isto os aproxima do conceito de tribo urbana, que segundo Corrêa (2018, p. 19), "podem ser definidas como agrupamentos semi-estruturados, compostos em sua maioria por pessoas que se organizam em torno do compartilhamento de interesses comuns", que podem expressar "valores e estilos de vida, moda, música e lazer que são típicos de um espaço em uma determinada época".

Desta forma, a tribo urbana “passa de uma perspectiva de influência para estratégia de aproximação entre sujeitos que partilham de interesses em comum” (Souza, 2017, p. 57).

Os *Cosplayers* podem ser citados como um exemplo de tribo urbana. Seus hábitos de consumo e as principais fontes de inspiração do seu vestuário são diferentes do restante da *população* e possuem uma correlação estreita com a cultura popular moderna japonesa. Essa tribo está em bastante evidência nos últimos anos, expandindo-se pelo mundo e despertando a curiosidade de diversos segmentos econômicos, mas apesar disso, ainda não é objeto de atuação para a maioria dos profissionais da área de moda. (Lima, 2011, p. 1)

3.1 A influência dos jogos na moda *cosplay*

Segundo a Silva (2023), “os jogos desempenham um papel fundamental na moda *cosplay*, moldando a estética, inspirando a criatividade, fomentando comunidades online e presenciais e promovendo a diversidade na representação de personagens”. Essa influência demonstra como o universo gamer ultrapassa o entretenimento digital para se converter em linguagem estética. O vestuário dos personagens de jogos, muitas vezes carregado de referências futuristas, medievais ou fantásticas, inspira *cosplayers* na confecção de figurinos que equilibram autenticidade e inovação.

Ainda conforme Silva (2023), “a influência dos jogos na moda *cosplay* é um testemunho da sua capacidade de unir pessoas, promover a autoexpressão e impulsionar a criatividade”. À medida que a indústria gamer evolui, novos estilos, siluetas e materiais passam a ser reproduzidos em convenções e concursos, transformando o *cosplay* em um reflexo dinâmico da cultura *pop* contemporânea.

3.2 Moda, celebridades e cultura *pop*

A presença de celebridades na cena *cosplay* reforça a aproximação entre moda e cultura *pop*. Um exemplo recente foi o de Pabllo Vittar (Fig. 5a), que vestiu um *cosplay* da personagem Sakura Kinomoto, de *Sakura Card Captors*. A recriação, compartilhada em suas redes sociais, mostra como o *cosplay* também se insere em linguagens de moda e performance artística, alcançando públicos diversos e rompendo fronteiras entre a cultura *pop* japonesa e a cena musical brasileira.

Outro caso notável é o da rapper norte-americana Megan Thee Stallion (Fig. 5b), que já se apresentou em eventos e ensaios fotográficos inspirada em personagens de *anime*, como Jolyne Cujoh, de *Jojo Bizarre Adventure: Stone Ocean*, e Mirko, de *Boku no Hero Academia*.

Suas produções combinam elementos da moda urbana, sensualidade e a estética fiel dos personagens, revelando como o *cosplay* pode dialogar com o universo da música internacional e com tendências de moda contemporânea. Megan, ao trazer o *cosplay* para o *mainstream* do *hip hop* e da cultura *pop* global, amplia a visibilidade dessa prática, reforçando sua legitimidade como expressão artística e estética.

Figura 5 – Pabllo Vittar com *cosplay* de Sakura e Megan Thee Stallion de Jolyne



Fonte: Instagram @pabllovittar, 2025; Instagram @theestallion, 2025.

3.3 Jojo's Bizarre Adventure e a moda de vanguarda

Entre as produções culturais que mais dialogam com a moda está *Jojo's Bizarre Adventure*³. Segundo a Associação Brasileira de Cultura Pop (ABRA, 2024), as roupas utilizadas pelos personagens refletem diferentes períodos históricos e tendências estéticas: na fase *Phantom Blood*, os trajes evocam o século XIX; na segunda fase, há uma forte ocidentalização marcada pela ambientação em Nova Iorque; já na terceira fase, os elementos *punks* aparecem de forma significativa no visual de Jotaro.

³ (As) Bizarras Aventuras de JoJo) é um mangá japonês escrito e ilustrado por Hirohiko Araki. O mangá foi publicado pela Shueisha em sua revista Weekly Shōnen Jump entre 1987 e 2004, e a partir de 2004 pela revista seinen Ultra Jump.

A influência da moda em Jojo vai além do figurino: as famosas “Jojo Poses” foram inspiradas em editoriais da Vogue e da Haute Couture, além de catálogos da Versace. Um dos exemplos mais emblemáticos é a *Polaroid* de Dio Brando na terceira temporada, inspirada na capa da *Haute Couture* de 1984, ilustrada por Toni Viramontes para Nina Ricci.

Esse diálogo culminou em parcerias oficiais entre a franquia Jojo e marcas de luxo, como a Gucci, consolidando a série como uma das obras que mais influenciam a interseção entre moda e cultura pop contemporânea.

Figura 6 – A capa da Haute Couture e a imagem de Dio Brando no mangá e a capa de uma One-shot de Jojo em parceria com a Gucci



Fonte: ABRA, 2024.

3.4 Sailor Moon e a alta-costura

Outro exemplo notável é “*Sailor Moon*⁴”, que ultrapassou o *status* de obra de animação para se tornar um ícone fashion mundial. Conforme o portal *Nanika Japan* (2025), a obra utilizou referências da alta-costura como inspiração para a criação dos trajes das protagonistas e das vilãs, incorporando elementos sofisticados da moda em seu design visual. Essa relação mostra como a animação japonesa se apropria de estéticas da moda para construir narrativas visuais impactantes, aproximando a fantasia do universo *fashion* e ampliando o alcance cultural da série.

⁴ *Sailor Moon*, ou *Pretty Soldier Sailor* – seu nome original no Japão –; é um *anime* de sucesso, baseado nos famosos mangás. Sua autora, Naoko Takeuchi, criou a história entre os anos 1992 e 1997, bem como reforçou o novo gênero *magical girl*.

Dessa forma, o *cosplay* ultrapassa o limite do entretenimento e passa a ser compreendido como um campo legítimo de estudo no âmbito da moda e da cultura contemporânea.

Figura 7 – Personagens de Sailor Moon vestindo exemplares de alta-costura



Fonte: Pinterest, 2025.

4 A CULTURA COSPLAY

Os eventos de *cosplay* tornaram-se um dos principais espaços de expressão da cultura *pop* japonesa no Brasil. Neles, a prática do *cosplay* se consolida como uma manifestação artística, social e identitária, reunindo pessoas com interesses em comum e fortalecendo uma comunidade baseada no respeito, na criatividade e na admiração por personagens de *animes*, filmes, séries e jogos.

Conforme experiência pessoal da autora deste trabalho, é possível perceber que grande parte dos frequentadores destes eventos, que não residem na capital gaúcha, têm seu deslocamento feito por caravanas, em sua maioria organizadas por pais de algum dos adolescentes que frequentam esses eventos ou por alguém ativo no meio *cosplay*. (Ferreira, 2021, p.31)

Ainda de acordo com Ferreira (2021, p. 31), “para incentivar esse deslocamento, alguns eventos disponibilizam desconto no valor do ingresso para caravana e ingressos extras para o organizador”. Além disso, em muitos casos, os eventos oferecem preços especiais e entradas exclusivas para os *cosplayers*, reconhecendo a importância de sua participação para o sucesso do evento.

Esses encontros tornaram-se populares não apenas pelo número crescente de participantes, mas também pela ampla oferta de produtos e atividades voltadas ao público *otaku*⁵ e *geek*⁶. Neles, é comum encontrar estandes de vendas de acessórios para a montagem de *cosplay*, camisetas, buttons, *mangás*, além de comidas e bebidas típicas japonesas (Nunes, 2015 apud Ferreira, 2021, p. 31). Assim, os eventos extrapolam a função de simples entretenimento e passam a desempenhar um papel importante na valorização da cultura oriental no Brasil, ao mesmo tempo em que fortalecem o sentimento de pertencimento entre os fãs.

⁵ Na cultura *pop* oriental os fãs de *Anime* ou *Mangá* recebem nome de *otaku*, que significa fã no Japão (Nunes, 2013 apud Corrêa, 2018, p. 24). Devemos lembrar que ser *otaku* e ser *cosplayer* são coisas diferentes e um não é um pré-requisito do outro, apesar de estarem relacionados. Devemos ter em mente a sociedade japonesa e a sua rigidez, pois isso, de acordo com Étienne Barral (2000), seria a grande causa do fenômeno *otaku*. Os jovens japoneses, por terem dificuldade em lidar com outras pessoas, preferem lidar com personagens fictícios, e daí surge a obsessão pelos animês, mangás e videogames, sua grande diversão e válvula de escape (Soares, 2015, p.163-164 apud Pinheiro, 2021, p. 41).

⁶ O termo “*geek*” aparece como sinônimo de nerd, mas sem a conotação pejorativa, e também como uma espécie de subgrupo. É usado mais frequentemente para designar jovens avidamente interessados em tecnologia, computadores, gadgets, etc. Há quem afirme que os *geeks* estariam mais distantes do estereótipo de nerd e conservariam somente o interesse em tecnologia e a inteligência supostamente acima da média, mas teriam mais facilidades no convívio social. (MATOS, 2011 apud Gasparini, 2019, p. 25)

Na atualidade, com à expansão da indústria midiática e dos eventos de cultura *pop*, os(as) *cosplayers* utilizam desses espaços para encenar, conhecer novos amigos e/ou reunir os antigos, compartilhar suas preferências, pousar e tirar fotografias, e às vezes, disputar concursos *cosplay*, os quais geralmente são o ápice das atrações desses encontros (Nunes, 2015 apud Vanderlei, 2021, p. 26).

Hoje, o Brasil conta com uma ampla variedade de eventos voltados à cultura *geek* e *cosplay*, realizados em diversas regiões do país. Entre os mais conhecidos, destacam-se:

- ***Anime Friends***: considerado um dos maiores eventos de cultura *pop* asiática da América Latina, que reúne milhares de fãs em São Paulo e conta com concursos de *cosplay*, workshops e apresentações musicais. Esse evento é mais focado em *animes* e *mangás*, contendo estandes de editoras de *mangás* como a Panini, JBC, New Pop, Pipoca e Nanquim, entre outras, onde vendem *animes* recém-lançados e relançados, além de volumes de *mangás* em promoções, há também a área de *Artist's Alley* onde artistas pequenos têm a oportunidade de vender e mostrar seus trabalhos.

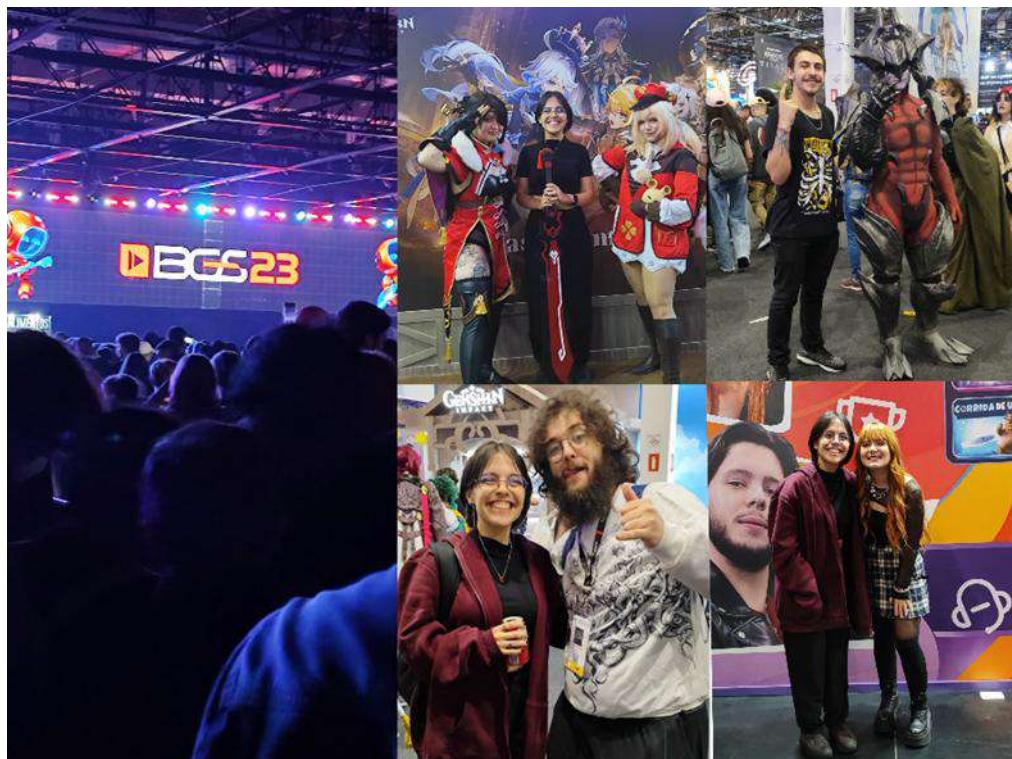
Figura 8 – *Anime Friends* de julho de 2022



Fonte: Da autora, 2025.

- **BGS (Brasil Game Show):** Contando com diversos estandes sobre jogos, marcas de periféricos e acessórios para hardware, como também *meet and greet*⁷ para fãs conhecerem seus *streamers*⁸ e personalidades favoritas, além de palestras deles. Embora voltada principalmente para o universo dos games, abriga um dos maiores concursos de *cosplay* do país, com categorias individuais e em grupo. (Brasil Game Show, S/d.)

Figura 9 – BGS de outubro de 2023



Fonte: Da autora, 2025.

- **Anime Fest:** realizado em diversas cidades do interior paulista, como Americana e Campinas, o festival reúne fãs de *animes*, *mangás*, jogos e *cosplay*, oferecendo uma programação diversificada que inclui concursos de *cosplay*, apresentações musicais, workshops temáticos e áreas de jogos. Além disso, o *Anime Fest* conta com estandes de produtos *geek* e *otaku*, praça de alimentação com culinária oriental e espaços dedicados a artistas independentes.

⁷ Espaço dedicado a fãs para tirar fotos e receber autógrafos de pessoas convidadas pelo estande.

⁸ Um criador de conteúdo que transmite vídeos ao vivo pela internet em plataformas como Twitch e Youtube, com o objetivo de interagir com o público em tempo real.

Figura 10 – Anime Fest de Americana de outubro de 2022



Fonte: Da autora, 2025.

- **CCXP (Comic Con Experience)**: considerada a maior convenção de cultura *pop* da América Latina, reúne anualmente milhares de fãs de quadrinhos, filmes, séries, games e *cosplay*. O evento conta com uma ampla programação que inclui o Torneio *Cosplay Universe*, um dos concursos mais prestigiados do país, com jurados internacionais e desfiles temáticos. Além disso, a CCXP oferece estandes de grandes estúdios e marcas do entretenimento, painéis com atores, dubladores e diretores, sessões de autógrafos, e áreas interativas dedicadas ao público *geek*. Com seu formato grandioso e atmosfera imersiva, a Comic Con Experience tornou-se um marco cultural e um dos principais pontos de encontro para fãs e *cosplayers* de todo o Brasil.

Figura 11 – CCXP 2019



Fonte: Exame, 2019.

- World Cosplay Summit é uma competição internacional que reúne duplas de *cosplayers* para representar personagens de *animes*, *mangás* e jogos japoneses. As regras exigem que os trajes sejam feitos pelos próprios participantes e que as apresentações, com até 2 minutos e 30 segundos, sigam padrões de segurança e fidelidade ao personagem. Para os brasileiros, o evento representa uma grande oportunidade de visibilidade e reconhecimento mundial, além de promover trocas culturais e valorização artística. O Brasil já alcançou o primeiro lugar três vezes, nos anos de 2006, 2008 e 2011, todos sediados no Oásis 21 em Nagoya.

Figura 12 – Vencedores Luis e Kelly da World Cosplay Summit, classificatória do Brasil de 2025



Fonte: Instagram [worldcosplaysummitbrasil](https://www.instagram.com/worldcosplaysummitbrasil/)

Esses eventos têm papel fundamental na difusão da cultura *cosplay* e na valorização de seus praticantes, proporcionando visibilidade, trocas culturais e o fortalecimento da identidade coletiva dos fãs. Além disso, servem como palco para a criatividade e a expressão individual, promovendo a integração entre diferentes gerações e contextos sociais.

Desse modo, os eventos de *cosplay* podem ser entendidos como espaços de socialização e pertencimento, onde o compartilhamento de interesses comuns e o reconhecimento mútuo contribuem para a construção da identidade pessoal e cultural dos participantes. Neles, cada pessoa pode se sentir livre para expressar-se, explorar diferentes aspectos de sua personalidade e vivenciar experiências únicas por meio da arte de se transformar em outro ser, seja ele real ou fictício.

4.1 A produção de um *cosplay*

A criação de um *cosplay* é um processo que vai muito além da simples reprodução de um figurino. Trata-se de uma prática artística que exige pesquisa, planejamento, criatividade e, acima de tudo, paixão pelo personagem escolhido. O primeiro passo para iniciar essa jornada é a escolha do personagem certo, aquele com o qual o *cosplayer* sente uma conexão genuína. O *cosplay*, afinal, é sobre se divertir, expressar-se e vivenciar uma experiência única de identificação e representação. Por isso, recomenda-se que os iniciantes optem por personagens com trajes mais simples, que possam ser adaptados de forma prática e econômica, antes de se aventurarem em produções mais elaboradas.

Após a escolha do personagem, começa a etapa de pesquisa e observação. O *cosplayer* deve buscar referências visuais detalhadas, como imagens de diferentes ângulos, vídeos, cenas e ilustrações para compreender cada aspecto do figurino, dos acessórios e da caracterização. Esse estudo é essencial para garantir que o resultado seja fiel ao personagem e coerente com sua estética original. Em casos de trajes complexos, é possível simplificar o design ou produzir o *cosplay* em etapas, respeitando o ritmo e a disponibilidade do criador.

A escolha dos materiais é uma fase determinante na produção. Segundo Heromix (2025), tecidos, espumas, EVA, resinas e tintas são alguns dos elementos mais utilizados, e devem ser selecionados com base na aparência e na funcionalidade desejada.

Para roupas, tecidos de algodão, sintético ou veludo podem ser utilizados, dependendo do estilo do personagem. Já os acessórios, como armas e adereços, podem ser feitos com materiais leves e fáceis de moldar. A peruca, por sua vez, é muitas vezes indispensável, sendo responsável por transformar de maneira imediata o visual do *cosplay* e aproximá-lo ainda mais do personagem interpretado.

Ao longo desse processo, o aprendizado de habilidades básicas é um grande aliado. Mesmo quem nunca costurou ou confeccionou acessórios pode se aventurar com o auxílio de tutoriais e cursos online. A costura e o artesanato são as técnicas mais presentes, e dominar o mínimo necessário permite personalizar peças e adaptar roupas para que fiquem mais ajustadas ao corpo. Contudo, não há problema em optar por comprar trajes prontos ou semiacabados, pois o mais importante é o resultado e o envolvimento com o processo criativo.

Quando o figurino começa a ganhar forma, é essencial realizar provas e ajustes. Vestir o *cosplay* várias vezes durante a produção ajuda a identificar o que precisa ser modificado, garantindo conforto e mobilidade. O acabamento também é uma etapa que demanda atenção: detalhes de pintura, costuras finais e pequenos reparos fazem grande diferença na aparência geral.

A caracterização final envolve maquiagem, cabelo e postura. A maquiagem é responsável por reforçar os traços do personagem, podendo variar de um visual simples a uma pintura corporal completa, dependendo da complexidade da caracterização. O cabelo, seja natural ou peruca, deve ser modelado e estilizado conforme o visual original. Além disso, o *cosplayer* pode praticar expressões e poses típicas do personagem, o que contribui para uma performance mais autêntica e envolvente, especialmente em eventos e ensaios fotográficos.

Por fim, chega o momento de apresentar o resultado. Participar de eventos e convenções é uma das partes mais gratificantes da experiência *cosplay*. Nessas ocasiões, o esforço e a dedicação são reconhecidos, e o *cosplayer* pode interagir com outros fãs, trocar experiências e até competir em concursos de caracterização. O compartilhamento nas redes sociais também é uma forma de valorizar o trabalho e inspirar novos participantes. O mais importante, contudo, é lembrar que o *cosplay* é, antes de tudo, uma forma de diversão e expressão pessoal. Cada traje confeccionado é uma oportunidade de aprendizado, criatividade e celebração da cultura *pop*.

4.2 “Cospobre”

Dentro do universo *cosplay*, existe uma vertente que conquistou o público pela leveza, simplicidade e bom humor: o chamado “cos-pobre”. Considerado o “primo pobre” do *cosplay* tradicional, o cos-pobre é uma forma divertida e criativa de homenagear personagens da cultura *pop* utilizando materiais acessíveis e improvisados. Seu principal diferencial está no modo como transforma o que é simples em algo original, fazendo do humor e da imaginação seus maiores aliados.

Figura 13 – *Cosplay* e cospobre de Homem de Ferro



Fonte: Daniel, 2017 apud Ferreira, 2021, p. 39.

Para Nunes (2014 apud Ferreira, 2021, p. 38), está vertente, não seria exatamente uma questão de humor, mas sim de exclusão.

A exclusão que há no meio *cosplay*, dado através da “nomenclatura” que separa o *Cosplay* do popularmente chamado *Cospobre* - este último referindo-se ao desenvolvimento de *cosplays* com acabamento e materiais inferiores, ou até mesmo a pouca familiaridade com o personagem escolhido para ser representado. (Nunes, 2014 apud Ferreira, 2021, p. 38-39)

Enquanto o *cosplay* tradicional busca fidelidade estética e detalhamento técnico, o cos-pobre aposta na paródia e na irreverência. O objetivo, nesse caso, não é reproduzir fielmente o visual do personagem, mas provocar risadas e demonstrar criatividade por meio de soluções inusitadas. É comum que os participantes utilizem itens do dia a dia, como papelão, papel alumínio, sacolas plásticas, garrafas PET, panos velhos, fita adesiva e até utensílios domésticos, transformando-os em trajes e acessórios que remetem, de forma cômica e inteligente, aos personagens originais.

Essa prática, além de econômica, é extremamente inclusiva. O baixo custo é uma das principais características do cos-pobre, pois os materiais empregados são recicláveis ou facilmente encontrados em casa. Assim, qualquer pessoa, independentemente de recursos financeiros ou experiência com costura e artesanato, pode participar do universo *cosplay* e sentir-se parte da comunidade *geek*. A essência do cos-pobre está justamente em democratizar a diversão, mostrando que o mais importante é a criatividade, e não o investimento.

A popularidade do cos-pobre cresceu nos últimos anos, impulsionada pelas redes sociais e por eventos que valorizam esse tipo de performance. Competições específicas, como o Concurso de Cospobre promovido pela comunidade de jogadores de *Genshin Impact* em 2022, mostram como essa prática ganhou espaço e reconhecimento dentro do meio. Essas iniciativas reforçam o caráter leve e humorístico do cos-pobre, além de promoverem a interação entre os fãs de forma descontraída.

Assim, o cos-pobre representa o lado bem-humorado, acessível e criativo da cultura *cosplay*. Ele celebra a capacidade de transformar o simples em algo extraordinário, utilizando o riso como forma de expressão artística e social. Mais do que uma brincadeira, o cos-pobre é uma manifestação autêntica da cultura *pop*, que valoriza a imaginação e a inclusão, reafirmando que o verdadeiro espírito do *cosplay* está em se divertir e compartilhar a paixão pelos personagens, independentemente dos recursos disponíveis.

Figura 14 – Ganhadores do “O Concurso de Cospobre - Edição Carnaval” do *Genshin Impact* (2021)



Fonte: *Genshin Impact*, 2021.

5 A FORMAÇÃO DE IDENTIDADES ATRAVÉS DO COSPLAY

O *cosplay*, prática que consiste em se caracterizar e interpretar personagens da cultura pop, tornou-se uma forma de expressão pessoal e construção de identidade. Mais do que uma simples fantasia, o ato de vestir-se e agir como outro personagem permite que indivíduos explorem aspectos internos de sua personalidade, expressem emoções e fortaleçam a autoestima (Gonçalves, 2025). Para muitos, o *cosplay* é uma maneira de dar vida a partes de si que, no cotidiano, permanecem ocultas. De acordo com o Lima (2025), o *cosplay* é “uma forma de expressar identidade, criatividade e pertencimento”, onde *cosplayers* “dedicam tempo e esforço para recriar trajes e características dos personagens, muitas vezes incorporando elementos pessoais que refletem suas próprias experiências e emoções”.

Na psicologia, o *cosplay* é compreendido como uma ferramenta de expressão criativa e de desenvolvimento pessoal. Segundo Barboza e Silva (2013, p. 197), “em um mesmo encontro de *Cosplay* você não encontra duas personagens idênticas, pois, cada uma, busca inserir um pouco de si na personagem, tornando-a distinta, com uma “marca própria””. Dessa forma, ao interpretar personagens, o indivíduo experimenta diferentes papéis, desenvolve empatia e expressa emoções de maneira saudável. Essa vivência amplia a autopercepção e contribui para o fortalecimento da autoestima e da confiança.

Figura 15 – Solange caracterizada como a personagem Vovó, do desenho “Piu Piu e Frajola”, seu primeiro *cosplay*.



Fonte: Lemos, 2019.

"Quando eu peguei a medalha nesse primeiro evento em que participei, chorei muito. Cheguei em casa, me olhei no espelho e me perguntei por que me achava feia? Por que não conseguia me aceitar? E a partir dali passei a lidar melhor com a minha própria imagem." (Solange Amorim apud Lemos, 2019)

De acordo com a doutora em Comunicação Mônica Rebecca Ferrari (apud Lemos, 2019), pesquisadora do tema, o *cosplay* proporciona reconhecimento social e sensação de pertencimento. Em suas palavras, "muitos se sentem legitimados por meio do *cosplay* [...] o *cosplay* também é uma estratégia de visibilidade social". Essa sensação de legitimação se reflete em diversos relatos de *cosplayers* que, ao assumirem uma nova *persona*, encontram força para se expressar e se relacionar.

Além de sua dimensão psicológica, o *cosplay* tem grande importância social e coletiva. A prática promove o desenvolvimento de comunidades e redes de amizade que ajudam a combater o isolamento. O ato de se caracterizar e criar trajes pode também transformar a relação das pessoas consigo mesmas. Como relata Beatriz (apud Torres, 2023):

"Antes eu sentia um vazio grande em meu peito, devido à depressão, mas depois que passei a fazer os *cosplays* esse vazio se preencheu e já não me vejo mais ficar sem fazer isso. Eu amo ser *cosplayer* e *cosmaker*, sinto que minha autoestima melhora quando estou fazendo meus *cosplays*".

Essa fala ilustra como o *cosplay* pode preencher lacunas emocionais, aumentar a autoconfiança e contribuir para a saúde mental de quem o pratica.

Silva et al. (2021), ao entrevistarem *cosplayers*, reforçam essa ideia ao afirmar que "o *cosplay* é um teste à nossa própria personalidade", permitindo que cada pessoa explore versões de si mesma. Uma das entrevistadas declarou: "Às vezes, até faço *cosplay* de uma certa personagem se me quiser sentir daquela maneira". Essa afirmação revela como o ato de interpretar personagens pode ser libertador, funcionando como um espelho emocional que reflete desejos, fragilidades e conquistas.

Em síntese, o *cosplay* se consolida como uma prática que une arte, emoção e sociabilidade. Ele permite que pessoas explorem suas identidades, encontrem reconhecimento e desenvolvam autoestima através da performance e da criatividade. Mais do que uma fantasia, o *cosplay* é uma experiência de reconstrução simbólica e afetiva, um meio pelo qual indivíduos se redescobrem, se curam e reafirmam seu lugar no mundo.

5.1 Desafios de ser um cosplay

Embora a prática do *cosplay* tenha crescido mundialmente, impulsionada pela valorização da cultura *geek* e da influência japonesa, ela ainda enfrenta preconceitos e estigmas sociais. Muitas vezes, o *cosplay* é visto de maneira infantilizada ou como uma atividade sem seriedade, o que gera julgamentos e discriminação por parte de quem não comprehende sua dimensão artística e identitária.

Segundo Pinheiro (2021, p. 39), “quase todo *cosplayer* já sofreu preconceito por praticar este *hobby*”, e que ao realizar pesquisas com participantes da comunidade *cosplay* brasileira, identificou que apenas 3 de 23 entrevistados afirmaram nunca ter sofrido algum tipo de preconceito.

Esse olhar preconceituoso é, muitas vezes, alimentado pela falta de conhecimento sobre o significado do *cosplay* e sua importância como meio de expressão pessoal.

Os eventos e encontros dedicados à prática são fundamentais para a criação de espaços de acolhimento e socialização, permitindo que os participantes expressem suas emoções e reafirmem suas identidades através da performance e da caracterização. Nesse sentido, “o movimento *cosplay* contribui para na quebra das amarras sociais e preconceitos que impedem as pessoas de expressar-se publicamente” (Pinheiro, 2021, p. 85). Essa perspectiva reforça a relevância do *cosplay* como um fenômeno cultural que ultrapassa o entretenimento, promovendo inclusão, liberdade e reconstrução simbólica da autoimagem.

No entanto, o preconceito não é o único desafio enfrentado. Casos de assédio sexual também são recorrentes, principalmente contra mulheres. Araujo e Bruno (2018) destacam relatos de *cosplayers* que denunciaram comportamentos abusivos em eventos e nas redes sociais. Yasmin Alvares, conhecida como Mindy, relatou: “As pessoas, hoje em dia, não sabem quando parar. Os assobios e as coisas que falam incomodam, mas isso de colocar a mão é o que mais acaba comigo”. A cosplayer Thalyne Nascimento também afirmou: “Infelizmente, entendo sobre ser objetificada por ser mulher, e é triste ver que isso também acontece no cenário cosplay”.

Para Santos e Kurpel (2021, p. 2), “a construção da sociedade tem como base a submissão das mulheres perante aos homens, ou seja, não dá para negar o fato do enraizamento dessas relações de poder até os dias atuais”.

Essa objetificação está visível em várias áreas da sociedade, como por exemplo, as propagandas publicitárias que são exibidas na mídia, demonstrando corpos de mulheres praticamente nuas, colocando-as em uma posição de fragilidade, além da hiperssexualização e padrões de beleza inatingíveis. (De Carvalho, 2020 apud Santos; Kurpel, 2021, p. 7)

Essas situações refletem uma realidade que levou à criação de movimentos de conscientização, como a campanha “Cosplay não é consentimento”, que ganhou visibilidade internacional. A ação busca reforçar o respeito e a integridade das pessoas que participam da cultura cosplay, deixando claro que a escolha de um figurino ou personagem não autoriza toques ou abordagens inadequadas. O cosplayer Damião, criador da página “CosPositivismo”, explica que o movimento surgiu para “lembra que a maioria de nós não vai deixar isso passar batido”, destacando o papel coletivo de enfrentamento a esse tipo de violência (Araujo; Bruno, 2018).

Figura 16 – Cosplayer ao lado de um banner⁹ da campanha “Cosplay não é consentimento”.



Fonte: Pinheiro, 2021, p. 45.

⁹ Tradução do banner: “COSPLAY NÃO É CONSENTIMENTO. Por favor mantenha suas mãos para si. Se você quer tirar uma foto com ou de algum outro fã da NYCC (New York Comic Con), sempre peça primeiro e respeite o direito dessa pessoa de dizer não. Enquanto estiver na New York Comic Con, seja respeitoso, seja legal e seja gentil com todos. (Tradução nossa)

Outro caso quem podemos relatar é o assédio feito pela mídia. No ano de 2015, durante o evento Comic Com Experience, uma *cosplayer* foi assediada por apresentador do programa Pânico na Band, lambendo a *cosplayer* sem o consentimento da mesma, e a matéria foi ao ar. A *cosplayer* relatou o ocorrido nas redes sociais e acabou causando uma grande repulsa do público. Como resposta, a organização Omelete baniu o programa de ir a todos os eventos realizados por eles. (Pinheiro, 2021, p. 46)

Outro aspecto preocupante é o assédio moral e o *cyberbullying*, que se manifestam principalmente no ambiente virtual. A *cosplayer* Juliana Oliveira (apud Araujo; Bruno, 2018), de 40 anos relatou: “*Sofri muito cyberbullying, e por causa disso senti vontade de parar de fazer cosplay*”. Juliana afirma que fica constrangida com essas situações e observa que, mesmo com avanços sociais, “*ainda somos vistas como bonecas, objetos de desejo sem vontade própria*”. O relato evidencia que a exposição nas redes pode se tornar um campo de vulnerabilidade, especialmente para as mulheres, que sofrem com críticas, julgamentos e ataques virtuais. Ainda assim, Juliana destaca o papel positivo da internet, observando que “*a velocidade com que uma denúncia de assédio é divulgada pela rede faz o assediador pensar antes de atacar*”.

Sobre essa questão, a advogada e professora de Direito Ana Paula Fuliaro (apud Araujo; Bruno, 2018) reforça que “*não é porque a mulher se expôs, no cenário de fantasia cosplay, que ela abdicou de sua dignidade física*”. A especialista explica que o consentimento deve ser sempre explícito, afirmando: “*a dúvida não autoriza o abuso*”. Segundo Fuliaro, é comum que os agressores tentem justificar seus comportamentos dizendo que as roupas das *cosplayers* provocaram suas reações, mas ela ressalta que “*esses argumentos, até hoje, muitas vezes, são acolhidos. E isso precisa ser superado*”.

Além das questões relacionadas ao assédio e ao *cyberbullying*, há também a influência da sexualização feminina, presente em alguns *animes* e *mangás*, especialmente do gênero *ecchi*¹⁰, que retratam personagens femininas de forma erotizada. Esse tipo de conteúdo pode distorcer a percepção pública sobre o *cosplay*, levando parte do público masculino a confundir o figurino artístico com fantasias sexuais, o que contribui para o desrespeito e o preconceito.

¹⁰ O *ecchi*, por vezes chamado de “*soft hentaï*”, é caracterizado por cenas que sugerem erotismo sem atingir explicitamente a pornografia. Em outras palavras, o foco está mais na insinuação e nas situações sugestivas do que na exposição explícita. (Santos, 2023)

Apesar das dificuldades, o *cosplay* segue como um espaço de resistência e empoderamento. Mesmo diante do julgamento e da falta de compreensão, muitos *cosplayers* continuam a se expressar por meio da arte, reafirmando sua individualidade e promovendo debates sobre respeito, segurança e diversidade. Ao enfrentar o preconceito, o assédio e o *cyberbullying*, a comunidade *cosplay* transformadora em conscientização, fortalecendo o movimento em direção a uma cultura mais ética e inclusiva.

Por outro lado, é importante reconhecer que a prática também pode apresentar desafios. Lima (2025) destaca que o julgamento de terceiros, a pressão por perfeição e a dedicação excessiva são fatores que podem gerar frustração ou ansiedade. Ainda assim, quando praticado de forma equilibrada, o *cosplay* mantém seu papel positivo e terapêutico, ajudando o indivíduo a lidar com emoções e a encontrar sentido em suas experiências.

5.1.1 Corpos que não se encaixam

A comunidade *cosplay*, embora marcada pela criatividade e pela liberdade de expressão, ainda enfrenta barreiras relacionadas à representatividade, especialmente no que diz respeito a pessoas *plus size* e negras. Apesar do discurso de inclusão que permeia a cultura *geek*, muitas vezes os padrões corporais e raciais impostos pela mídia e pela indústria do entretenimento acabam sendo reproduzidos dentro dos próprios espaços *cosplayers*.

Para pessoas com corpos fora do padrão, o desafio é duplo: além da dificuldade em encontrar roupas e acessórios adequados, há também o julgamento constante do público. Como aponta a criadora de conteúdo Addy (2023, tradução nossa), no TikTok, “regularmente você vê pessoas *plus size* fazendo exatamente as mesmas coisas que pessoas magras, mas recebendo muito mais ódio por isso”¹¹. Ela destaca ainda que *cosplayers* gordos “são automaticamente julgados com um padrão muito mais alto do

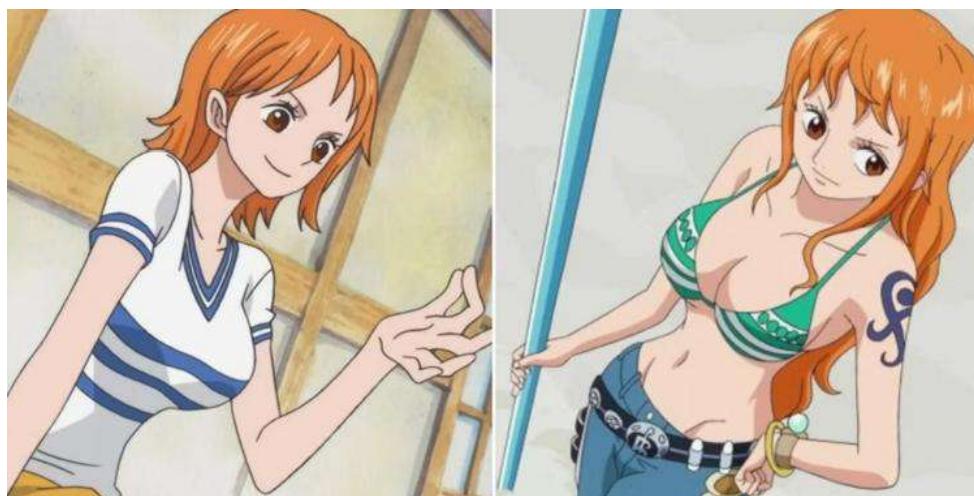
¹¹ Diálogo original: In my experience regularly you'll see plus sized people doing the exact same stuff as skinnier people, but getting far more hate for it. Being a plus sized cosplayer automatically means you'll be held to a much higher standard than a skinnier cosplayer, even if your cosplays are of the same quality and your make-up is of the same standard. (...) and if a plus size cosplayer post their cosplays online, they are immediately opening themselves up to your cosplay would look better if you lost a little bit of weight. “It's not character accurate”.

que *cosplayers* magros, mesmo quando os trajes e maquiagens têm a mesma qualidade". Esse tipo de crítica se manifesta principalmente nas redes sociais, onde comentários como "se você emagrecesse, o *cosplay* ficaria melhor" ou "não está fiel ao personagem" revelam a falta de empatia e o preconceito disfarçado de exigência estética.

Além das críticas, há também uma limitação material significativa: a escassez de roupas e fantasias em tamanhos maiores. A jornalista e pesquisadora Ana Beatriz Santos e Silva (2024, p. 16), em seu radiodocumentário, identificou em entrevistas com praticantes que "é difícil encontrar *cosplay* para pessoas *plus size*". Silva relata que a ausência de representatividade e a falta de produtos acessíveis tornam o tema invisibilizado dentro da comunidade. Muitas lojas produzem apenas até o tamanho 40, obrigando os *cosplayers* a fazer ajustes manuais ou confeccionar as próprias roupas. Segundo a autora, essa dificuldade não se restringe apenas às pessoas gordas, mas também atinge quem foge dos padrões de altura e proporção corporal considerados ideais.

Outro fator que contribui para o preconceito contra corpos diversos é o modelo irreal de anatomia presente nos *animes* e *mangás*, em especial nos gêneros mais populares. As personagens femininas são frequentemente representadas com "seios e quadris exagerados e cinturas ridiculamente finas", como observado em obras de grande alcance como *One Piece* (Fig. 17). Esse tipo de estética cria uma expectativa inalcançável de corpo, influenciando negativamente a forma como o público julga os *cosplayers*, sobretudo as mulheres que não correspondem a esses padrões.

Figura 17 – Personagem Nami Anime: One Piece 2011



Fonte: Unicórnio Hater, 2020 apud Santos, 2023, p. 16.

De acordo com Santos (2023), a objetificação de gênero presente em muitos animes pode ter impactos significativos sobre a percepção de corpo e autoestima, especialmente entre as mulheres. Os estudos apontam que essa objetificação pode gerar diminuição da autoestima, aumento da ansiedade e problemas de saúde mental, além de reforçar desigualdades de gênero na sociedade. Ao mesmo tempo, o autor destaca que a exposição contínua a personagens hipersexualizados distorce a percepção masculina da realidade, fazendo com que as mulheres sejam vistas apenas como objetos de desejo, e não como indivíduos complexos e autônomos.

A comparação constante com padrões de beleza idealizados também pode afetar profundamente a autoestima das mulheres. A hipersexualização feminina em gêneros como o *ecchi*, voltado principalmente para o público masculino, reforça estereótipos de gênero e limita a diversidade de representações. Conforme explica Santos (2023, p. 15), o *ecchi* costuma se concentrar na “representação visual atraente dos personagens, levando à objetificação, onde os atributos físicos são enfatizados em detrimento da profundidade e complexidade das personagens”. Essa representação desequilibrada pode ainda banalizar temas sensuais e comprometer a seriedade dos relacionamentos retratados, tornando a erotização uma ferramenta de entretenimento e não de reflexão.

Esses padrões narrativos e estéticos acabam se refletindo no comportamento do público e nas exigências impostas aos *cosplayers*, sobretudo às mulheres. Muitas vezes, a fidelidade ao personagem é associada à reprodução desses corpos irreais, o que gera comparações injustas e reforça o preconceito contra pessoas fora dos padrões. Desse modo, a estética presente nos animes e mangás não apenas influencia o consumo cultural, mas também molda percepções sociais que impactam diretamente a prática e o ambiente do *cosplay*.

Neste contexto dos diferentes corpos, também encaixam-se aqueles que são portadores de deficiências, que, segundo Oliveira (2022, p. 6), “são constantemente discriminadas no meio *cosplay*, de ataques capacitistas diretos à falta de acessibilidade à indumentária de *cosplay*”. Com a dificuldade de encontrar algo que os atenda, eles recorrem aos “*cosmakers*, profissionais capacitados para a confecção de *cosplay*, de costureiras ou mesmo confeccionam com ajuda de amigos”.

Araújo e Carvalho (2014 apud Oliveira, 2022, p. 20) ressaltam que “durante a execução das modelagens devem-se considerar fatores primordiais do conforto, tais como: cimento, ajustamento, usabilidade, movimento, flexibilidade, necessidades estéticas, diferenças físicas, facilidades de vestir e despir”. Por conta disso, “sempre precisam repassar, além das medidas, certos ajustes que sempre precisam ser feitos, para que a roupa esteja devidamente ajustada ao corpo e fiel ao que foi pedido”.

Para cadeirantes, não há só a questão do tamanho das peças de roupa. Adaptações nas costuras, tecidos, trocas de aviamentos e modelagens são requisitos para um bom cimento. Juliana já teve uma experiência comprando o cosplay já pronto para poder adaptar. Ela confirma que “ficou horrível”. Desde então, prefere que as roupas sejam feitas do zero, com *cosmakers*: “não são todas as pessoas que sabem fazer roupa para cadeirante [...] mas é melhor do que comprar a roupa pronta e não servir em você”, afirma. (Oliveira, 2022, p. 21)

Figura 18 – Desafios de ser um *cosplay*



Fonte: Muraro, 2016.

Além das questões corporais, o racismo também é um problema persistente no universo *cosplay*. Conforme aponta Pinheiro (2021), os afrodescendentes são frequentemente os mais atingidos, tanto no Brasil quanto em outros países. O racismo se manifesta de diversas formas, como nas críticas direcionadas a mudanças étnicas de personagens, a exemplo da reação negativa à escalação de atores negros para papéis originalmente brancos ou asiáticos, casos como o de Lakeith Stanfield interpretando L em *Death Note* e Halle Bailey como Ariel em *A Pequena Sereia*. Enquanto essas escolhas geram forte rejeição, adaptações em que personagens não brancos são interpretados por brancos, o chamado *whitewashing*, raramente recebem a mesma indignação.

Figura 19 – Adaptação de uma cosplayer negra vestida de Frieren.



Fonte: Instagram @ jaharajayde, 2025.

Pinheiro (2021, p. 49) também destaca o debate em torno do *blackface*, prática considerada ofensiva, em que pessoas brancas se pintam de negro para interpretar personagens afrodescendentes. Tal atitude ignora a carga histórica de discriminação associada ao gesto, e demonstra a falta de consciência sobre a representatividade negra no meio *cosplay*. Ao mesmo tempo, observa-se uma crescente mobilização da comunidade negra em defesa do respeito e da visibilidade.

Blackface - prática que objetivava mostrar negros como intelectualmente inferiores aos brancos; começou quando, nos Estados Unidos, negros recém-emancipados passaram a exigir direitos civis, gerando aos brancos uma hostilidade racial. Dessa forma, homens brancos passaram a se apresentarem em shows de menestréis com práticas teatrais em que atores brancos coloriam suas peles com verniz para sapatos, tinta para graxa ou carvão de cortiça, para representarem personagens negros de forma vexatória e exagerada, além de preguiçosos, alcoólatras e analfabetos, estimulando o humor e a zombaria àqueles, uma vez que essas caricaturas adentravam ao imaginário americano, reforçando estereótipos. (Oliveira, Silva, 2020, p. 5 apud Pinheiro, 2021, p. 49-50)

Um exemplo recente citado por Pinheiro (2021, p. 51) ocorreu no Festival Oïkospay, em abril, durante um debate cujo tema era “representatividade e racismo”. O evento, que deveria promover inclusão, acabou se tornando palco de falas racistas e desrespeitosas, gerando grande revolta entre os *cosplayers* negros. O episódio mostra como ainda há resistência em reconhecer a importância da representatividade racial dentro do meio *geek*, especialmente quando o tema desafia privilégios históricos.

Dessa forma, as dificuldades enfrentadas por pessoas negras e *plus size* revelam que, embora o *cosplay* seja uma prática voltada à liberdade criativa, ainda existem barreiras sociais e culturais que limitam essa expressão. No entanto, é possível observar mudanças graduais, com movimentos e debates cada vez mais ativos em defesa da diversidade. A luta por inclusão e respeito dentro da comunidade *cosplay* é também uma luta por reconhecimento e igualdade fora dela, um reflexo da busca coletiva por espaços mais justos, plurais e acolhedores.

6 CONCLUSÃO

A análise realizada ao longo deste trabalho permite compreender que o *cosplay* vai além da caracterização ou do entretenimento, constituindo-se como uma prática complexa que envolve arte, identidade, emoção e pertencimento. Ao assumir o papel de um personagem, o *cosplayer* não apenas reproduz uma estética, mas também manifesta partes de si mesmo, experimenta novas formas de se ver e de ser visto, e constrói uma relação mais positiva com sua própria imagem.

Os resultados obtidos a partir da pesquisa bibliográfica e dos relatos apresentados demonstram que o *cosplay* pode atuar como um meio de expressão criativa e desenvolvimento pessoal, contribuindo para o fortalecimento da autoestima e para a formação de comunidades pautadas pelo apoio mútuo e pela valorização das diferenças. Ao mesmo tempo, ficou evidente que ainda persistem barreiras sociais, como o preconceito, a objetificação de gênero, o racismo e a exclusão de corpos fora do padrão que limitam a plena liberdade de expressão dentro da comunidade *cosplay*.

Entretanto, a resistência e o engajamento dos praticantes mostram que o movimento segue em transformação, promovendo debates e ações que fortalecem a inclusão e o respeito.

Assim, conclui-se que o *cosplay* não apenas reflete a cultura *pop* contemporânea, mas também revela dinâmicas sociais e emocionais mais amplas, funcionando como um espaço de reconstrução simbólica, empoderamento e liberdade criativa. Ao integrar fantasia e realidade, o *cosplay* se consolida como uma forma legítima de arte e expressão identitária, capaz de transformar tanto o indivíduo quanto o coletivo.

REFERÊNCIAS

ABRA. *Jojo's Bizarre Adventure: qual a relação do mangá com a moda?* 05/07/2024. Disponível em: <https://abra.com.br/artigos/jojos-bizarre-adventure-qual-a-relacao-do-manga-com-a-moda/>. Acesso em out. de 2025.

ABRADEMI. O primeiro *cosplay* no Brasil. S/d. Disponível em <http://www.abrademi.com/index.php/o-primeiro-cosplay-no-brasil/>. Acesso em set. de 2025.

ADDY. Plus size e *cosplay*. 06/07/2023. Disponível em: <https://vt.tiktok.com/ZSyV23dGm/>. Acesso em nov. de 2025.

AKIHANA. *O que é Cospobre?* 23/04/2025. Disponível em: <https://blog.akihana.com.br/glossario/o-que-e-cospobre/>. Acesso em ago. de 2025.

ALMEIDA, Nadja Rinelle Oliveira de. "Óh! Fui eu que fiz!": a saga de jovens cosplayers e seus fazeres educativos. Tese (Doutorado) – Curso de Educação, Universidade Federal do Ceará, Fortaleza, 2017. Disponível em <https://repositorio.ufc.br/handle/riufc/29004>. Acesso em out. de 2025.

ANIME FEST AMERICANA. *Perfil oficial no Instagram*. S/d. Disponível em: <https://www.instagram.com/animefest/>. Acesso em ago. de 2025.

ANIME FRIENDS. *Concurso de Cosplay Anime Friends 2025*. 2025. Disponível em: <https://animefriends.com.br/af25-sp/inscricoes-2/concurso-de-cosplay/>. Acesso em ago. de 2025.

ARAUJO, Beatriz; BRUNO, Gabriel Bruno. Praticantes de 'cosplay' falam sobre assédio em eventos: 'Triste'. 08/12/2018. 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>. Acesso em nov. de 2025.

BARBOZA, Renata Andreoni; SILVA, Rogério Ramalho da. Subcultura cosplay: a extensão do self em um grupo de consumo. Revista Brasileira de Marketing - REMark, São Paulo, v. 12, n. 2, p. 180-202, abr./jun. 2013. Disponível em: <https://www.redalyc.org/pdf/4717/471747476009.pdf>. Acesso em out. de 2025.

BRASIL GAME SHOW. *BGS Cosplay*. S/d. Disponível em: <https://www.brasilgameshow.com.br/bgs-cosplay/>. Acesso em ago. de 2025.

CAETANO, Érica. Mangá. S/d. Disponível em <https://brasilescola.uol.com.br/artes/o-que-e-manga.htm>. Acesso em out. de 2025.

CALANCA, Daniela. História social da moda. São Paulo: Senac, 2008. Disponível em
https://www.academia.edu/82864063/DANIELA_CALANCA_HIST%C3%93RIA_SOCIAL_DA_MODA . Acesso em out. de 2025.

CCXP. *Torneio Cosplay Universe*. 2025. Disponível em:
<https://www.ccxp.com.br/torneio-cosplay-universe/> . Acesso em ago. de 2025.

CHINA SHOW FESTAS. Arlequina. 2020. Disponível em
<https://www.facebook.com/ChinaShowFesta/photos/pb.100063756270202.-2207520000/2508845319225446/?type=3> . Acesso em out. de 2025.

CORRÊA, Henrique dos Santos. A prática *cosplay* e suas múltiplas dimensões. Monografia (Licenciatura) – Curso de Educação Física, Universidade Federal de Goiás, Goiânia, 2018. Disponível em
<https://repositorio.bc.ufg.br/riserver/api/core/bitstreams/3a62d293-8fcf-4df2-8b54-1276b8914b0c/content> . Acesso em ago. de 2025.

FERREIRA, Scheila Danieli. Make a *cosplay*: desenvolvimento de um livro intuitivo e prático para a montagem de um personagem. Monografia (Bacharelado) – Curso de Design, Universidade do Vale do Taquari – UNIVATES, Lajeado, 2021. Disponível em <https://www.univates.br/bdu/items/c4581906-73b0-4da8-8fff-241d63b8109d/full> . Acesso em ago. de 2025.

GASPARINI, Isadora Domingues. Da fantasia para a realidade: o figurino de *cosplay* em seu processo de pesquisa e criação. Trabalho de Conclusão de Curso (Tecnólogo) – Curso de Design de Moda, Universidade do Sul de Santa Catarina, Florianópolis, 2019. Disponível em <https://repositorio-api.animaeducacao.com.br/server/api/core/bitstreams/26671e0a-02a8-410e-b232-0af180958822/content> . Acesso em ago. de 2025.

GENSHIN IMPACT. Concurso de Cospobre 2022. 11/03/2022. Disponível em:
<https://genshin.hoyoverse.com/pt/news/detail/104794>. Acesso em ago. de 2025.

GENSHIN IMPACT. Ganhadores do “Concurso de Cospobre”. 23 de fevereiro de 2021. Disponível em:
<https://www.facebook.com/photo/?fbid=2807437556162841&set=pcb.810510163154272> . Acesso em ago. de 2025.

GONÇALVES, Ricardo M. S. Muito além da fantasia: como o *cosplay* transforma vidas e fortalece a autoestima. 30 de abril de 2025. Disponível em:
<https://www.guiacampos.com/muito-alem-da-fantasia-como-o-cosplay-transforma-vidas-e-fortalece-a-autoestima/>. Acesso em out. de 2025.

GOTO, Marcelo. *Quando surgiram os primeiros mangás e animes?* 18/04/2011. Disponível em: <https://super.abril.com.br/mundo-estranho/quando-surgiram-os-primeiros-mangas-e-animes/#:~:text=O%20termo%20mang%C3%A1%20surgiu%20em,Tesouro%20de%201947>. Acesso em ago. de 2025.

GRUPO SANSEY. *Cosplay e Cospobre: saiba as diferenças.* S/d. Disponível em: <https://gruposansey.org.br/post/cosplay-e-cospobre-saiba-as-diferencias/>. Acesso em ago. de 2025.

HEROMIX. Como começar a fazer cosplay: dicas passo a passo para iniciantes. 25/03/2025. Disponível em: <https://heromix.com.br/como-comecar-a-fazer-cosplay-dicas-passo-a-passo-para-iniciantes>. Acesso em ago. de 2025.

LEMOS, Vinicius. “Me redescobri com o *cosplay*”: diarista enfrenta depressão e relação abusiva se fantasiando. 10/07/2019. Disponível em: <https://f5.folha.uol.com.br/viva-bem/2019/07/me-redescobri-com-o-cosplay-a-diarista-que-enfrentou-depressao-e-relacao-abusiva-se-fantasiando.shtml>. Acesso em out. de 2025.

LIMA, Érik. O *cosplay* como expressão criativa: personagens de anime que viraram ícones da cultura pop. 23/06/2025. Disponível em: <https://www.portaldonerd.com.br/o-cosplay-como-expressao-criativa-personagens-de-anime-que-viraram-icones-da-cultura-pop/>. Acesso em out. de 2025.

LIMA, Raissa Silva de Araujo. Análise do comportamento de moda da tribo dos *cosplayers*. In: V Encontro de ensino, pesquisa e extensão da Faculdade Senac, Recife, PE, 2011. Disponível em https://www.faculdadesenacpe.edu.br/encontro-de-ensino-pesquisa/2011/V/anais/comunicacao/016_2011_ap_oral.pdf . Acesso em ago. de 2025.

LINKE, Paula Piva; BEM, Natani Aparecida do; SIFUENTES, Maria Lucinete. A moda como representação social e algo além da indumentária. Encontro Internacional de Produção Científica da UNICESUMAR – XII EPCC, outubro de 2021. Disponível em <https://www.unicesumar.edu.br/anais-epcc-2021/wp-content/uploads/sites/236/2021/11/703.pdf> . Acesso em out. de 2025.

MURARO, Cauê. Comic Con Experience tem 'família cosplay' e Mulher-Maravilha cadeirante. 01/12/2016. Disponível em <https://g1.globo.com/pop-arte/noticia/comic-con-experience-tem-familia-cosplay-e-mulher-maravilha-cadeirante.ghtml> . Acesso em out. de 2025.

NANIKAJAPAN. *Sailor Moon Fashion: a relação entre o anime e a alta costura.* 29 de janeiro de 2025. Disponível em: <https://nanikajapan.com/sailor-moon-fashion/> . Acesso em out. de 2025.

OLIVEIRA, Uilly Uchoa. *Cosplay* sobre rodas: a elaboração e o uso do *cosplay*: por *cosplayers* cadeirantes. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação) – Curso de Design de Moda, Universidade Federal do Ceará, Fortaleza, 2022. Disponível em https://repositorio.ufc.br/bitstream/riufc/68647/3/2022_tcc_uuoliveira.pdf. Acesso em ago. de 2025.

PINHEIRO, Mariana. Arte *cosplay* e a moda. Trabalho de Conclusão de Curso (Tecnólogo) – Curso de Têxtil e Moda, Fatec Ministro Ralph Biasi, Americana, 2021. Disponível em https://ric.cps.sp.gov.br/bitstream/123456789/12515/1/1S2021_Mariana%20Pinheiro_OD01155.pdf. Acesso em ago. de 2025.

SANTOS, Bruno Vieira dos. Ecchi desnecessário em Enen no Shōbōtai (Fire Force): um caso de erotização nos animes japoneses? Trabalho de Conclusão de Ensino Médio (TCEM) — Centro de Ensino e Pesquisa Aplicada à Educação, Universidade Federal de Goiás, Goiânia, 2023. Disponível em: https://files.cercomp.ufg.br/weby/up/80/o/TCEM2023-EcchiDesnecess%C3%A1rioEnenShouboutaiFireForceErotizacao-BrunoVieira_Santos.pdf. Acesso em nov. de 2025.

SANTOS, Paula Fernanda Savitras dos; KURPEL, Denise de Fátima. Objetificação dos corpos das mulheres: o ser-em-si e o objeto, um estudo de representações sociais. In: V Seminário Internacional Desfazendo Gênero, 2021, Campina Grande. Anais do V Seminário Internacional Desfazendo Gênero. Campina Grande: Realize, 2021. v. 5. p. 1-17. Disponível em: https://editorarealize.com.br/editora/anais/desfazendo-genero/2021/TRABALHO_COMPLETO_EV168_MD_SA_ID_10122021210929.pdf. Acesso em out. de 2025.

SILVA, Ana Beatriz Santos e. *Cosplay*: para além da fantasia. Radiodocumentário sobre aspectos psicossociais da prática do *cosplay*. Monografia (Graduação) – Curso de Jornalismo, Universidade Federal de Mato Grosso do Sul, Campo Grande 2024. Disponível em <https://repositorio.ufms.br/bitstream/123456789/10315/1/16667.pdf>. Acesso em ago. de 2025.

SILVA, Ana La-Salete; CUNHA, Rui Vieira; CARDOSO, Sara; RIBEIRO, Isabel. *Cosplay* é um teste à nossa própria personalidade. 16/11/2021. Disponível em: <https://www.jpn.up.pt/2021/11/16/cosplay-e-um-teste-a-nossa-propria-personalidade/>. Acesso em out. de 2025.

SILVA, Verlane. Moda *cosplay*: como os games influenciam o estilo e a criatividade dos fãs. 08/11/2023. Disponível em: <https://revistaz.com.br/games/moda-cosplay/>. Acesso em out. de 2025.

SOUZA, Raissa Taimilles Valério Paiva de. *Cosplayers: uma identidade cultural permeada pela indústria cultural*. Trabalho de Conclusão de Curso (Bacharelado) – Curso de Ciências Sociais, Universidade Federal da Paraíba, João Pessoa, 2017. Disponível em <https://repositorio.ufpb.br/jspui/bitstream/123456789/3050/1/RTVPS30112017.pdf> . Acesso em ago. de 2025.

TORRES, Mayrla. Prática do *cosplay* como arte transforma paixão em estilo de vida. 12/11/2023. Disponível em: <https://portalclubenews.com/2023/11/12/pratica-do-cosplay-como-arte-transforma-paixao-em-estilo-de-vida/>. Acesso em nov. de 2025.

VANDERLEI, Débora Rita. O *cosplay* sob a ótica da cultura material: como essa prática contribui para a construção identitária do fã no Fandom? Dissertação (Mestrado) – Curso de Consumo Cotidiano e Desenvolvimento Social, Universidade Federal Rural de Pernambuco, Recife, 2021. Disponível em <http://www.tede2.ufrpe.br:8080/tede/bitstream/tede2/8961/2/Debora%20Rita%20Vanderlei.pdf> . Acesso em ago. de 2025.

VIANA, Fausto; MUNIZ, Rosane. *Cosplay?* dObra[s], São Paulo, v. 2, n. 4, 2008. Disponível em <https://dabras.emnuvens.com.br/dabras/article/view/327/324>. Acesso em ago. de 2025.

VITORIO, Tamires. CCXP de SP bate recorde de público e se consolida como a maior do mundo. 09 dez. 2019. Disponível em: <https://exame.com/negocios/ccxp-bate-recorde-de-publico-e-se-consolida-como-a-maior-do-mundo/> . Acesso em out. de 2025.

WIKIPÉDIA. *World Cosplay Summit*. S/d. Disponível em: https://pt.wikipedia.org/wiki/World_Cosplay_Summit. Acesso em ago. de 2025.