



**UNIVERSIDADE ESTADUAL DA PARAÍBA
CAMPUS I
CENTRO DE CIÊNCIAS BIOLÓGICAS E DA SAÚDE
CURSO DE GRADUAÇÃO EM PSICOLOGIA**

HARLEY JORGE DE OLIVEIRA SILVA

**IDENTIDADE, PÓS-MODERNIDADE E FANTASIA: A INFLUÊNCIA DA
CULTURA POP JAPONESA NO BRASIL ATRAVÉS DO COSPLAY**

**CAMPINA GRANDE – PB
2012**

HARLEY JORGE DE OLIVEIRA SILVA

Identidade, Pós-Modernidade e Fantasia: a influência da cultura pop japonesa no Brasil
através do cosplay

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao
Curso de Graduação em Psicologia da
Universidade Estadual da Paraíba, em
cumprimento à exigência para obtenção do grau
de Psicólogo.

Orientador: Edmundo de Oliveira Gaudêncio

CAMPINA GRANDE – PB
2012

FICHA CATALOGRÁFICA ELABORADA PELA BIBLIOTECA CENTRAL – UEPB

S586i

Silva, Harley Jorge de Oliveira.

Identidade, pós-modernidade e fantasia [manuscrito]: a influência da cultura pop japonesa no Brasil através do cosplay. / Harley Jorge de Oliveira Silva. – 2012.

23 f.

Digitado.

Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Psicologia) – Centro de Ciências Biológicas e Sociais Aplicadas, 2012.

“Orientação: Prof. Dr. Edmundo de Oliveira Gaudêncio, Departamento de Psicologia”.

1. Psicologia. 2. Fantasia. 3. Pós-modernidade. 4. Identidade. I. Título.

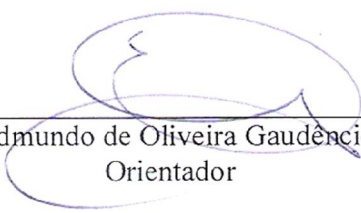
21. ed. CDD 150.195

HARLEY JORGE DE OLIVEIRA SILVA

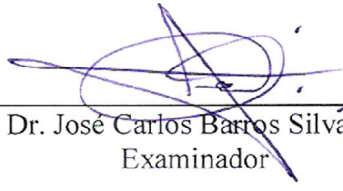
Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao
Curso de Graduação em Psicologia da
Universidade Estadual da Paraíba, em
cumprimento à exigência para obtenção do grau
de Psicólogo.

Orientador: Edmundo de Oliveira Gaudêncio

Aprovado em 10 de julho de 2012.



Prof. Dr. Edmundo de Oliveira Gaudêncio / UEPB
Orientador



Prof. Dr. José Carlos Barros Silva / UEPB
Examinador



Prof. Dr. Gilvan de Melo Santos / UEPB
Examinador

Identidade, Pós-Modernidade e Fantasia: a influência da cultura pop japonesa no Brasil
através do cosplay.

SILVA, Harley Jorge de Oliveira¹

GAUDÊNCIO, Edmundo de Oliveira²

RESUMO

Esta pesquisa tem como objetivo fazer a análise da mobilidade da identidade dos sujeitos na pós-modernidade representada através da presença da cultura pop japonesa no Brasil. A partir da apreciação dos jovens por mangás e animês, característicos desta cultura e principalmente pela prática do *cosplay*, que consiste de transvestir-se de um personagem de manga ou anime, interpretando-o, imitando-o, visto que o objetivo seria tornar-se o personagem por um dia. Partindo deste conceito, é realizada uma análise da necessidade do sujeito de fazer uso de uma fantasia, e examinar, com base nos conceitos de fantasia e fantasiar elaborados pela psicanálise, para explicar a formação da identidade humana nessa sociedade. Entendendo que o sujeito pós-moderno surge da ruptura com esta estabilidade, se fragmentando e formado de várias identidades, diversas umas das outras. Para tanto foi realizado uma revisão sistemática de artigos originais que tratassem da temática da identidade na pós-modernidade, além de trabalhos que abordassem a temática da cultura pop japonesa. As reflexões apresentadas nessa pesquisa sugerem que o sujeito pós-moderno apresenta uma necessidade de identificar-se com outras culturas, seja direta ou indiretamente, e a globalização contribui efetivamente para essa mobilidade das identidades. E à medida que se identifica, esse sujeito passa a perceber o outro como seu eu ideal.

PALAVRAS-CHAVE: Fantasia, Pós-modernidade, Identidade.

¹ Graduando do curso de Psicologia da UEPB. E-mail: contato@harleyjorge.com.br

² Doutor, Orientador. E-mail: edmundogaudencio@hotmail.com

ABSTRACT

This research aimed to analyze people's identities mobility in post-modernity as represented by the presence of Japanese pop culture in Brazil. It was based on the assessment of young people by manga and anime, characteristic of this culture and especially the practice of cosplay, which consists of wearing a manga or anime character, playing him, imitating him, since the goal is to become the character for a day. From this concept, it was performed an analysis of the need of using a given subject of a fantasy and examine, based on the concepts of fantasy and fantasized elaborated by psychoanalysis to explain the formation of human identity in this society. It should be understood that the postmodern person arises from the break with that stability, shattered and formed of various identities, which are different from each other. To that end, it was conducted a systematic review of original articles that addressed the theme of identity in post-modernity, as well as papers that address the issue of Japanese pop culture. The reflections presented in this study suggest that the postmodern person has a need to identify directly or indirectly her/himself with other cultures. In addition, the globalization effectively contributes to the mobility of identities. Furthermore, as the person identifies her/himself with a character or a fantasy he or she starts to perceive the other as their ideal self.

KEYWORDS: Fantasy, Post-modernity, Identity.

1. INTRODUÇÃO

Este estudo procura contextualizar a influência da pós-modernidade, também chamada de período moderno tardio, na formação da identidade dos sujeitos. Foi realizada uma breve contextualização, com vistas a deixar mais claro o problema de pesquisa. Para tanto, partiu-se da hipótese, comumente vista na literatura, da existência de um problema com as identidades contemporâneas. O mundo torna-se cada vez mais fluido, mais multiforme; e o sujeito, em função disso, cada vez mais deslocado, mais descentrado, é nesse contexto que se forma a identidade na pós-modernidade. Conforme Santos (1987), pós-modernismo é o nome aplicado às mudanças ocorridas nas ciências, nas artes e nas sociedades avançadas desde a década de 1950, quando se encerra o modernismo. Se tornando mais visível com a arquitetura e a computação nos anos 50, toma corpo com a arte Pop na década de 1960, se desenvolvendo com a filosofia, durante a década de 1970, como crítica da cultura ocidental e à rigidez do modernismo. Atualmente está em seu ápice, pois se encontra em todos os campos de conhecimento, tais como moda, cinema, música e no cotidiano programado pela tecnociência. A expansão do sistema de economia capitalista auxiliou nessa expansão.

A pós-modernidade, condição sócio-cultural e estético-política do capitalismo tardio, é caracterizada por uma multiplicidade de particularidades, dentre as quais, a mais importante, no âmbito do que aqui se propõe, é o problema enfrentado pelas identidades contemporâneas, tendo em mente que os referenciais sócio-culturais clássicos (Estado, igreja, família, escola, etc.), encontrados na modernidade gradualmente perdem sua força como modelos na formação da identidade do sujeito pós-moderno, assim como a globalização auxiliou na expansão de diferentes culturas e costumes por todo o globo.

Uma das questões da pesquisa passou a ser então entender de que forma a cultura pode influenciar na formação das identidades na pós-modernidade, visto que a identidade humana é concebida como uma particularidade de cada ser, possibilitado distinguir os sujeitos, grupos

ou civilizações. Individualismo se refere de modo específico, às características próprias de cada um, da espécie humana e da sociedade, e que o sujeito pós-moderno surge da ruptura com esta estabilidade, se fragmentando e passando a ser formado de varias identidades, diversas umas das outras. Esse conhecimento guiou nossas opções quanto à análise empírica e nos ajudou a responder nossa questão central.

Dessa forma, o objetivo desta revisão é analisar a relação entre o contexto de formação da identidade pós-moderna, partem do exemplo da influência da cultura pop japonesa na juventude brasileira, dando destaque ao uso de fantasias para representar determinados personagens de historias em quadrinhos, chamados de *cosplay*.

Para cumprir tal objetivo, buscou-se realizar uma analogia com o conceito de fantasia, concebido pela psicanálise, a partir de uma revisão não-sistematizada sobre os temas pós-modernidade, identidade humana, e cultura pop japonesa, que discuta o entendimento das principais noções envolvidas neste estudo; que evidencie a pertinência do objeto estudado ao campo epistemológico da comunicação; que diferencie as constituições identitárias modernas e pós-modernas; que discuta a origem da constituição de identidades; e que contemple as principais instituições sociais envolvidas historicamente na constituição de identidades, analisando-se as questões propostas à luz da interdisciplinaridade, tratando-se de um ensaio mediante revisão bibliográfica não sistematizada, mediante acessibilidade.

Este trabalho se justifica, pois se buscou uma apreciação de como as mudanças da época pós-moderna podem influenciar diretamente na formação da identidade do sujeito, para tanto tomamos como exemplo o movimento cosplay, a partir da influencia da cultura pop japonesa nos jovens.

2. DISCUSSÃO

2.1 PÓS-MODERNIDADE

Conforme afirma Santos (1987), a pós-modernidade é o nome dado às mudanças ocorridas em todo o âmbito da cultura humana, sejam nas ciências, nas artes e nas sociedades avançadas a partir da década de 1950, período em que se encerrou o modernismo. O pós-modernismo surge então a partir de movimentos na arquitetura e computação, crescendo com o passar dos anos através da arte e filosofia. De acordo com Jameson (2006), o pós-modernismo surge como uma reação específica de cada área do saber contra as formas estabelecidas pelo modernismo. Ele refere que a mudança buscada pelos pós-modernistas se guia para uma quebra de barreiras estabelecidas pelos modernistas a exemplo disso seria a junção entre a alta cultura e a chamada cultura de massa ou popular.

Jameson (2006) refere que na filosofia moderna ainda se apresentavam um método específico e um discurso técnico da filosofia profissional o que possibilitava uma distinção desse discurso diante de outras disciplinas. Todavia, na pós-modernidade, está tudo condensado em uma teoria só, pois consiste de todas e nenhuma coisa ao mesmo tempo, ou seja, pode ser chamada de filosofia, assim como história ou teoria social.

Ainda de acordo com esse autor, deve-se atentar para o uso correto desse conceito, visto que ele não se trata apenas de uma palavra para descrever um estilo particular. “Trata-se também, ao menos no uso que faço dele, de um conceito de periodização, cuja função é correlacionar o surgimento de novos aspectos formais na cultura com o surgimento de um novo tipo de vida social e de uma nova ordem econômica” (JAMESON, 2006.p.20), no que o autor equipara pós-modernidade a pós-modernismo.

Santos (1987) afirma que o pós-modernismo representa uma ideia até então impensada pelo homem, qual seja, o niilismo, o nada, o vazio, a ausência de valores e de sentido para a vida. Diferente do homem moderno, que se apega à história e à consciência social para se

sobressair, o homem pós-moderno se conscientiza de que muitos desses valores não tem sentido, e assim, se entrega ao presente e ao prazer, ao consumo.

Em seu estudo sobre o sujeito pós-moderno Jameson (2006) apresenta duas visões particulares sobre o fim do individualismo ou “morte do sujeito”. Uma primeira visão aponta que a ideia de um estilo pessoal, típico dos antigos modernistas, assim como a concepção de um eu único e de uma identidade particular de uma individualidade da qual se espera que gere sua própria visão de mundo, construindo assim seu próprio estilo, singular e inconfundível, é trazida abaixo, já que hoje em dia parte-se de inúmeras perspectivas distintas. A segunda posição, expressa como a mais radical, refere que o sujeito individualista não é só algo do passado, assim como também é um mito, algo que nunca chegou a existir, afirmando que esse construto é meramente uma mistificação filosófica e cultural, tendenciando as pessoas a acreditarem nele.

Contudo, o que cabe aqui é apenas apresentar as duas posições, resumindo como se da à apresentação do sujeito na pós-modernidade, que não se manifesta como algo novo, mas apenas como uma representação do passado, visto que o sujeito não é mais capaz de inventar novos estilos e mundos, mas sim imitar o que já foi pensado. É um sujeito com mil facetas de si mesmo.

Santos (1987) afirma que, para serem alguma coisa, sujeito e objeto passam ambos pelo signo. A pós-modernidade (ou pós-modernismo) é também um mundo superrecriado pelos signos. O homem manipula cada vez mais signos em vez de coisas. Na pós-modernidade, matéria e espírito se esfumam em imagens, em dígitos num fluxo acelerado. A isso os filósofos quais dizem estão chamando de desreferencialização do real e dessubstancialização do sujeito, ou seja, o referente (a realidade) se degrada em fantasmagoria e o sujeito (o indivíduo) perde a substância anterior, sente-se vazio.

2.2 IDENTIDADE HUMANA

Conforme afirma Martinazzo (2010), (MARTINAZZO, 2010. p.33) e se constrói ao longo do tempo através das interações sociais. Conforme sugere Morin (1999) devemos buscar a compreensão do mundo, do humano e da humanidade, tendo como base os códigos de um conhecimento complexo, pois estes têm a pretensão de conceber, inseparavelmente, a dialógica da unidade e da diversidade humana.

Segundo Morin (2002), “A cultura constitui a herança social do ser humano: as culturas alimentam as identidades individuais e sociais no que elas têm de mais específico. Por isso, as culturas podem mostrar-se incompreensíveis ao olhar das outras culturas, incompreensíveis umas para as outras”.

Os traços característicos da identidade de cada um são esboçados a partir de cada cultura, formando identidades múltiplas e distintas. Na troca de experiências com outros e com culturas diferentes nos tornamos, simultaneamente, semelhantes e distintos. Nos traços de cada homem genérico estão, também, os traços de sua especificidade (MARTINAZZO, 2010).

Morin (2002) observa que a identidade humana é constituída numa relação dialógica da tríade indivíduo/espécie/sociedade. Por natureza e por definição, o ser humano é algo muito complexo e, para compreendê-lo na sua profundidade, é necessário não apenas inseri-lo numa cultura, numa história, mas, fundamentalmente, incorporá-lo numa trindade humana onde “o indivíduo não é noção primeira nem última, mas uma noção central da trindade humana” (MORIN, 2002, p. 94). Mesmo contendo a multiplicidade o indivíduo permanece como um sujeito único e, dessa forma, continua o autor (p. 95) “os outros moram em nós; nós moramos nos outros [...]”.

Hall (2006) sugere que o conceito de identidade foi se modificando com o tempo e, com isso, surge uma “crise de identidade”, visto que essa mesma identidade passa de uma

concepção de indivíduo totalmente centrado para uma concepção de indivíduo fragmentado. Para tanto ele concebe o conceito de identidade a partir do sujeito do iluminismo, um indivíduo totalmente centrado, unificado, dotado das capacidades de razão, de consciência e de ação, um sujeito sociológico que é percebido como sujeito codependente dos outros, e nesse processo, era mediado pelas noções de valores, sentidos e símbolos. Nessa concepção, a identidade era constituída a partir da interação do eu com a sociedade.

Para aquele autor, esta concepção dá estabilidade tanto para o sujeito quanto para a sociedade, transformando-os em algo previsível. Por fim o sujeito pós-moderno surge da ruptura com esta estabilidade, se fragmentando e sendo formado de várias identidades, diversas umas das outras. Assim como as identidades sociais que asseguravam a consonância subjetiva com as "necessidades" objetivas da cultura estão se desestruturando, resultado de mudanças estruturais e institucionais, da mesma forma, o processo de identificação, através do qual nos projetamos em nossas identidades culturais, tornou-se mais provisório, variável e problemático, característico da pós-modernidade.

2.3 IDENTIDADE NA PÓS-MODERNIDADE

No período pós-moderno a identidade do sujeito se apresenta de maneira móvel, ele se identifica e assume diferentes identidades para cada momento de sua vida. Assim como afirma Hall (2006), essas identidades não estão ao redor de um eu “coerente”, assim sendo possível que neste momento um sujeito apresente identidades contraditórias, que vão em direções distintas, sendo constantemente deslocadas. Identidades unificadas, completas, seguras e coerentes são uma fantasia, “qualquer sensação nesse sentido não passa de uma confortadora narrativa do eu” (HALL, 2003, p. 13). Ainda de acordo com ele,

“à medida em que os sistemas de significação e representação cultural se multiplicam, somos confrontados por uma multiplicidade desconcertante e cambiante de identidades possíveis, com cada uma das quais poderíamos

nos identificar – ao menos temporariamente (HALL, 2003, p. 13).”

Segundo Bauman (2005), existe nesse momento uma liquefação das estruturas e das instituições sociais, fazendo ele uma analogia de que, na modernidade, existe uma fase sólida que esta se transformando em algo líquido, fluido, já que, assim como os fluidos, a pós-modernidade faz com que as coisas e pessoas não mantenham sua forma por muito tempo, mudando-a por ação das menores forças. Hoje tudo se mostra num universo muito confuso e nebuloso. Bauman apresenta a nova sociedade dizendo que a pós modernidade e seu poder sobre os indivíduos se baseiam em agora ela ser não-localizável, por fluida que é, evasiva que é, versátil, volátil, imprevisível, ágil e hábil que é. Ela desafia expectativas e volta atrás em suas promessas, declaradas sem rodeios ou engenhosamente insinuadas. Nesse contexto, formar a personalidade como um todo coeso, firmemente fixada e solidamente construída, seria um fardo, uma limitação da tão preciosa liberdade de escolha.

Hall (2006) sugere que o indivíduo pós-moderno exhibe uma crise da noção de identidade pois está duplamente descentrado do mundo (de seu lugar social e cultural) e de si (de seu sentido de si).

Muito disso se deve ao fenômeno da globalização e seu impacto sobre a identidade cultural, visto que as sociedades modernas, diferentemente das sociedades “tradicionais”, estão em constante mudança, rápida e permanente. Hall (2006, p. 15) cita Giddens, o qual sugere que “à medida em que áreas diferentes do globo são postas em interconexão umas com as outras, ondas de transformação social atingem virtualmente toda superfície da terra”.

A influência que o fenômeno da globalização tem sobre as identidades é um complexo de processos e forças de mudança. Hall (2006, p. 67) cita McGrew, que diz que o termo globalização

“[...] se refere àqueles processos, atuantes numa escala global, que atravessam fronteiras nacionais, integrando e conectando comunidades e organizações em novas

combinações de espaço-tempo, tornando o mundo, em realidade e em experiência, mais interconectado.”

A situação atual do sujeito pós-moderno imerso na globalização o deixa sem um espaço e um lugar que coincidam como acontecia nas sociedades pré-modernas, nas quais espaço e lugar coincidiam; o lugar (concreto, conhecido, familiar) era muito bem delimitado, pois as “dimensões espaciais da vida social eram, para a maioria da população, dominadas pela presença” (Giddens, 1990, p. 18). Na pós-modernidade, espaço e lugar ficam cada vez mais separados e distintos, pois intensifica-se a relação com outros que estão concretamente ausentes, distantes, espacialmente. Na pós-modernidade, os lugares são completamente invadidos por espaços não-coincidentes, e moldados por influências sociais incrivelmente distintas e distantes.

Harvey (2008, p. 205) aponta que o que está acontecendo é a “destruição do espaço através do tempo”. Partindo deste cenário percebe-se que as identidades fortes, bem definidas, enfraqueceram-se, as identificações globais deslocam as identidades, há uma fragmentação dos códigos culturais, uma multiplicidade de estilos, uma ênfase no efêmero se torna possível e observável, domina o flutuante, o impermanente. O consumismo global e os fluxos culturais possibilitam identidades partilhadas, características comuns aos habitantes da Terra, sendo isso, segundo Hall (2006) uma infiltração.

Hall (2006) descreve como a globalização apresentou para o sujeito pós-moderno um novo modo de perceber o mundo ao seu redor:

“A globalização tem, sim, o efeito de contestar e deslocar as identidades centradas e fechadas de uma cultura nacional. Ela tem um efeito pluralizante sobre as identidades, produzindo uma variedade de possibilidades e novas posições de identificação [...]. Em toda parte, estão emergindo identidades culturais que não são fixas, mas que estão suspensas, em transição, entre diferentes posições; que retiram seus recursos, ao mesmo tempo, de diferentes tradições culturais: e que são o produto desses complicados cruzamentos e misturas culturais que são cada vez mais comuns num mundo globalizado (HALL, 2003, p. 87-88)”

Isso pode ser identificado a partir de situações do cotidiano, quando, direta ou indiretamente, somos influenciados por outras culturas e costumes, assim como também somos influências para outros povos. Visto que, por exemplo, de modo mais específico, podemos identificar a influência da cultura pop japonesa em nossos costumes, mesmo com a distância que nos separa. É a partir desse olhar que discutiremos a seguir essa influência da cultura pop japonesa ilustrada pelo movimento conhecido como *cosplay*, muito popular entre os jovens adultos no Brasil.

2.4 COSPLAY

O Movimento *Cosplay* surgiu nos Estados Unidos como resultado de uma mistura das palavras em inglês *costume* (traje/fantasia) e *play/roleplay* (brincadeira, interpretação). É um *hobby* que consiste em apoiar a cultura pop, com fantasias de personagens dos quadrinhos e desenhos animados japoneses principalmente, e também filmes, livros e séries da televisão. As pessoas, além de se fantasiarem, interpretam os personagens imitando suas falas e poses.

Conforme afirma Mélo (2010), a cultura pop japonesa se desenvolveu baseada no American Way of Life, após a sua derrota na 2ª Guerra Mundial. Quando o nacionalismo e a auto-estima dos japoneses estava em baixa, gerando na população um complexo de inferioridade em relação ao Ocidente, levando a nação a uma tentativa de imitação de tudo que representasse os Estados Unidos. Essa atitude de uma grande maioria representava esse complexo, assim como a busca por substituir sua própria cultura. Quem mais propagava essas atitudes eram os jovens das décadas de 1950 e 1960 que discordavam dos valores anteriores à guerra e tentaram refletir, com a adoção dos estrangeirismos, o desejo de estar em sintonia com o que acreditavam ser o mais moderno e sofisticado. Esse tipo de comportamento foi chamado de *gaijin konpurekusu* (complexo de estrangeiro).

Ainda de acordo com a mesma autora, houve no país uma crise identitária na medida em que uma grande parte da população se viu obrigada a mudar seus hábitos de consumo visto que sua agricultura está devastada, sua indústria completamente destruída, dependiam de importações ocidentais, passando gradativamente a introduzir hábitos ocidentais à sua cultura, como, por exemplo, comer chocolates, tomar Coca-Cola, usar termos em inglês para se comunicar. Surge nesse período um conflito entre os japoneses mais velhos e a nova geração, os primeiros defendendo a tradição, os segundos, repudiando esse mesmo tipo de vida que consideravam atrasadas e uma limitação ao avanço japonês (ETO, 1976).

A partir dessa crescente mudança nos hábitos japoneses, foi possível identificar que a cultura japonesa também influenciou nos hábitos de outras culturas, na medida em que aperfeiçoou as tecnologias, adaptou às novas necessidades de uma nova geração voltada para o consumo, e essa influência pode ser percebida de modo sutil não só pela leitura dos *mangás* (modalidade de desenho em quadrinho japonês), na exibição dos *animês* (desenhos animados) ou na internet em comunidades virtuais de jovens que se dizem apreciadores de cultura japonesa, mas também nos hábitos alimentares, do consumo da moda, da música e de valores.

Conforme relata Mélo (2010), a influência da cultura japonesa no Brasil se intensifica a partir da exibição do *anime* Cavaleiros do Zodíaco nos anos de 1990, baseado no *mangá* do criador da série chamada Saint Seiya o *mangaká* Masami Kurumada, é que se tornou uma febre no país inteiro entre as crianças por trazer valores morais sendo defendidos até às últimas consequências (determinação, amizade, justiça, honra, solidariedade, entre outros). A partir deste fato, a cultura japonesa se expandiu pelo país com outros títulos de *mangás* e *animês*, além de músicas e moda, ou seja, no comportamento geral dos sujeitos.

Ainda de acordo com aquela autora, as pessoas passam a se identificar com os personagens dos quadrinhos já que ali eram representadas situações cotidianas e comuns a todos, além de tratarem de temas polêmicos como homossexualidade, vida familiar,

relacionamentos, política, passando então a não mais ser um estereótipo da fantasia infanto-juvenil.

De acordo com Machado (2009), os fãs dessa cultura reúnem-se em eventos específicos nos quais podem divulgar a cultura japonesa, através de atividades que representam sua apreciação por essa cultura, como torneios de vídeo game, oficinas culturais, cursos de desenho, lutas de espadas, cursos rápidos de japonês, cantam em karaokês em japonês, compram inúmeros acessórios como chaveiros, miniaturas de personagens e realizam um concurso que é o momento mais aguardado em qualquer evento, o concurso *cosplay*.

A palavra *cosplay* remete a costume *play*, diz respeito ao fato do sujeito transvestir-se de um personagem de *mangá* ou *anime*, interpreta-o, o imita-o, torna-se o personagem por um dia, (NAGADO, 2005).

Segundo o site Cosplay Brasil (2008), maior comunidade brasileira de praticantes e simpatizantes do hobby, a história do *cosplay* está intimamente ligada à história das convenções de ficção científica nos Estados Unidos. O primeiro exemplo moderno dessa prática ocorreu em 1939, durante a *1ª World Science Fiction Convention*, ou Worldcon, em Nova Iorque, quando um jovem de 22 anos, chamado Forrest J. Ackerman, e sua amiga Myrtle R. Douglas, compareceram ao evento como os únicos fantasiados entre um público de 185 pessoas. Ackerman, que anos mais tarde se tornaria um dos nomes mais influentes no campo da ficção científica, usava um rústico traje de piloto espacial e Myrtle estava caracterizada com um vestido inspirado no filme clássico de 1936, *Things to Come*.”

Apesar de próximos, a forma de praticar essa atividade nos dois países é bem diferente. Os americanos até hoje seguem o estilo e o modelo praticado na Worldcon ou a Comiccon. Os participantes, homens ou mulheres de todas as idades, criam suas fantasias e competem nas convenções de fãs. Vale destacar que a criatividade é muito respeitada e bem recebida.

Para a cultura japonesa, o cosplay significa vestir-se como um personagem que já existe da forma mais fiel possível, deixando de lado a criatividade e a originalidade. Os eventos realizados pelos japoneses, em sua maioria jovens mulheres, não são competições, mas apenas reuniões com sessões de fotos entre os adeptos.

Na cidade de Campina Grande, existe uma convenção que em 2012 completará sua sétima edição do evento. Em dois dias anuais de evento, o público supera a casa dos 3000 participantes e a quantidade de cosplays participantes em fotografias foram contabilizados acima dos 200.

Tais fatos, no âmbito da psicologia, implicam em uma questão: Por que o costume, hábito ou desejo de as pessoas se fantasiarem?

Na psicanálise, para (CHEMAMA, 1995) o ideal de eu é a “instância psíquica que escolhe, entre os valores morais e éticos exigidos pelo supereu, aqueles que constituem um ideal ao qual o sujeito aspira”. Em Freud, primeiramente, o ideal de eu “surge como um substituto do eu ideal”. Influenciado pelas críticas parentais e do mundo exterior, as primeiras satisfações narcisistas buscadas pelo eu ideal são progressivamente abandonadas”, sendo através desse “novo ideal do eu que o sujeito tenta reconquistá-las”

O ideal de eu é, então, por nós entendido como uma nova forma de ideal, a qual já está atravessada pelos valores culturais, morais e críticos. Essa é a solução encontrada pelo sujeito para recuperar a perfeição de que teria outrora desfrutado, quando acreditou ser, ele próprio, seu eu ideal. Corroborando com essa ideia, Novaes (2005, p. 44), aponta que, ao mesmo tempo em que “o ideal de eu é um ponto de alteridade a partir do qual o sujeito se constitui na sua singularidade, como sujeito do significante, o eu ideal é a imagem da qual o sujeito vai se servir para que se construa tanto sua imagem corporal quanto a realidade”. O que faz com que

tenhamos, portanto, “ideal de eu e eu ideal como as duas alteridades no jogo da constituição subjetiva: respectivamente, alteridade simbólica e imaginária”.

Flores (2011) refere que a fugacidade, a impermanência que a pós-modernidade confere aos conteúdos predicativos culturalmente valorizados está fazendo com que se acelerem as novas identificações do circuito de repetição em que vive o sujeito. É cada vez mais fugazes, mais volúveis, a contingência e a singularidade imaginárias advindas dos conteúdos predicativos da cultura.

Para Dufour (2005, p. 37), “o Outro, aquele mesmo que tem sua sede no centro dos sistemas simbólicos, é imaginário”. Sua função simbólica “só é assegurada por figuras que têm estruturas de ficção”. Somos nós que damos forma ao Outro, somos nós que “lhe emprestamos uma figura, uma voz, nós o colocamos em cena, lhe damos uma representação e mesmo uma supra-representação, inclusive sob a forma de um irrepresentável”. Mas não podemos perder de vista que nosso interesse único pelo Outro é que ele “suporte por nós, o que não podemos suportar. É por isso que ele ocupa tanto espaço e exige tanto dos sujeitos. Ele ocupa o lugar de terceiro que nos funda”. Dufour (2005, p. 37).

Laplanche e Pontalis (2001) referem que o conceito de fantasia em psicanálise é muito extenso, e que, para alguns autores, isso tem o inconveniente ou deixar imprecisa a situação tópica, consciente, pré-consciente ou inconsciente da formação considerada. Para Freud o termo *Phantasien* designa os sonhos diurnos, cenas, episódios ou situações que o sujeito forja e conta a si mesmo em estado de vigília. Analisa-as como formações de compromisso, apontando que sua estrutura é comparável à do sonho, sendo essas fantasias utilizadas pela elaboração secundária. Freud utiliza muito o termo “fantasia inconsciente”, de forma a designar um devaneio subliminar do sujeito, pré-consciente, a que o sujeito se entrega e do qual irá ou não tomar consciência. Assim como podemos identificar em seus estudos também uma visão inconsciente da fantasia, dessa forma sugerindo Freud diferentes níveis de fantasia.

Ainda de acordo com esses autores, Freud na definição metapsicológica mais completa de fantasia, liga seus aspectos mais distantes uns dos outros:

“Elas [as fantasias] são, por um lado, altamente organizadas, não contraditórias, aproveitam todas as vantagens do sistema Cs, e o nosso discernimento teria dificuldade para distingui-las das formações desse sistema; por outro lado, são inconscientes e incapazes de se tornarem conscientes. É a sua origem [inconsciente] que é decisiva para seu destino (LAPLANCHE E PONTALIS, 2001; p. 171).

Desse modo, não podemos desconsiderar cada ponto do que é entendido por fantasia para Freud. Assim como devemos entender que a fantasia tem uma estreita ligação com o desejo, visto que, para Freud, o desejo tem sua origem e seu modelo na *vivência da satisfação*. Nesse contexto, a fantasia surge como irredutível a um objeto intencional do sujeito desejante e nessa situação, são possíveis permutas de papéis e de atribuições.

Assim, no contexto da realidade cosplay, onde o sujeito se transfigura em um personagem por ele admirado, ele pode ser o personagem, apresentar seus valores, suas virtudes, pelo menos naquele momento. De certo modo, o fato de desejar ser outro, de representar outro significa que o sujeito está em algum momento incorporando, afetiva e efetivamente seu eu ideal, figurado por um personagem.

3. COMENTÁRIOS FINAIS

O objetivo deste estudo foi o de identificar como a pós-modernidade e a globalização estão diretamente ligadas à formação das identidades, assim como podem auxiliar no sentido de expandi-las.

Considerando que sempre existiram identidades e não identidade e que a identidade cultural não está mais restrita à territorialidade concreta do sujeito, mas que encontra-se em toda parte de modo móvel, podendo afirmar o/a identidade está sempre em constante mutação.

De certo modo, é possível referir que tal alteração foi tão lenta que acabou não sendo percebida. Ao falar em identidade fluida, podemos, indicar que podemos na pós-modernidade, ser um e ser todos ao mesmo tempo, entendendo-se que vivemos em um tempo onde é grande a velocidade das alterações que apresentam as identidades, o que faz com que tais modificações sejam facilmente por nós percebidas.

A possibilidade que a globalização nos traz de aproximação de algo até então tão distante, pode ilustrar bem a situação da expansão da cultura pop japonesa não só influenciando a formação de identidades no nosso país, mas em todo o globo, tal como se verifica no movimento cosplay, o qual, do ponto de vista psicanalítico, poderia ser um encontro simbólico com o eu ideal, concebido por Freud, que não se apresenta tão distante da nossa realidade, de modo que podemos representar papéis sem deixar de sermos nós mesmos, transmitindo o nosso eu um eu ideal.

REFERÊNCIAS

- BAUMAN, Zygmunt. **Identidade**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2005.
- CHEMAMA, Roland. (Org.) **Dicionário de Psicanálise Larousse**. Porto Alegre: Artes Médicas, 1995.
- DUFOUR, Dany-Robert. **A arte de reduzir as cabeças**: sobre a nova servidão na sociedade ultraliberal. Rio de Janeiro: Companhia de Freud, 2005.
- ETO, Jun. **Uma nação renascida**: breve história do Japão pós-guerra. Consulado Geral do Japão. Rio de Janeiro. 1976
- FRANÇA, Welington. **O que é cosplay**. , 2008. Disponível em: <<http://http://www.cosplaybr.com.br/site/index.php/O-Que-e-Cosplay.html>>. Acesso em: 26 jun. 2012.
- FLORES, Fabiano Rocha. **Do problema das identidades na pós-modernidade**. 2011. 235 p. 235 f. Dissertação (Mestrado em Programa de Pós-Graduação em Comunicação) - Universidade Federal de Santa Maria. Santa Maria.
- FLYNN, John L. **Costume Fandom**: All Dressed Up with Some Place to Go! - Costuming for Fun and Fandom. Starlog June 1989: 53-56
- GIDDENS, A. ***The Consequences of Modernity***. Cambridge: Polity Press, 1990.
- HALL, Stuart. **A identidade cultural na pós-modernidade**. DP&A Editora: Rio de Janeiro, 11ª ed, 2006.
- HARVEY, David. **Condição pós-moderna**: uma pesquisa sobre as origens da mudança cultural. 17ª ed. São Paulo: Loyola, 2008.
- JAMESON, Fredric. **A virada cultural**: reflexões sobre o pós-modernismo. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2006.
- LAPLANCHE, Jean; PONTALIS,, Jean Bertrand. **Vocabulário da psicanálise**. Porto Alegre: Martins, 2001.
- MACHADO, Carlos Alberto. **Processos sócio-educativos dos Animencontros**: a relação de grupos juvenis com elementos da cultura midiática japonesa. Tese apresentada ao programa de Pós-Graduação em Educação da PUC, Rio de Janeiro, 2009.
- MARTINAZZO, Celso José. **Identidade humana**: unidade e diversidade enquanto desafios para uma educação planetária. CONTEXTO & EDUCAÇÃO. Ano 25, nº 84. Jul./Dez. 2010.
- MÉLO, Tays Paulino de. **Animês e animencontros**: Seduções Da Cultura Pop Japonesa No Brasil E Em Campina Grande. 2010. 80 p. 85 f. Monografia (Graduação em Licenciatura em História) - Universidade federal de campina grande. Campina Grande.

MORIN, Edgar. **O desafio do Século XXI**. Religar os conhecimentos, Lisboa, Instituto Piaget, 1999.

_____. **Sete saberes necessários à educação do futuro**. São Paulo: Cortez; Brasília, DF: Unesco, 2000.

NAGADO, Alexandre. O mangá no contexto da cultura pop japonesa e universal. In: LUYTEN, Sonia Bibe. **Cultura pop japonesa: Mangá e Animê**. Sonia Bibe Luyten (organização) – São Paulo: Hedra. 2005.

NOVAES, Maria Aparecida de Andrade. Como se faz corpo? Considerações sobre o ideal em Freud e Lacan. In: **Pulsional** – Revista de Psicanálise. Ano XVIII, n. 182. São Paulo: Pulsional, 2005.

SANTOS, Jair Ferreira dos. **O que é pós-moderno**. Brasília: Brasiliense, 1987.