

**Amanda Maria de Sobral
Gomes**

Mestranda do Programa de Pós-Graduação em Comunicação Social da Universidade Federal de Minas Gerais, pela linha de pesquisa Processos Comunicativos e Práticas Sociais. Graduada em Jornalismo pela mesma instituição. Integra o Grupo de Pesquisa em Comunicação, Raça e Gênero (CORAGEM) da UFMG, liderado pela professora doutora Laura Guimarães Corrêa, e pelo professor doutor Pablo Moreno Fernandes Viana. Pesquisa questões relacionadas a gênero e raça dentro da subcultura gótica, através de mídias digitais.

Este artigo passou por avaliação por pares cega e *software* anti-plágio.



LICENÇA ATRIBUIÇÃO NÃO
COMERCIAL 4.0 INTERNACIONAL
CREATIVE COMMONS – CC BY-NC

RACISMO E MISOGINIA NA COMUNIDADE *COSPLAY*: ANÁLISE INTERSECCIONAL DE COMENTÁRIOS NO CANAL MAGIC PHYRA

RESUMO

O trabalho utiliza da intersecção de raça e gênero para analisar os comentários no vídeo *MEU EXPOSED* (e o preconceito na comunidade *cosplay*) da influenciadora digital negra, Magic Phyra. O objetivo é observar como violências interseccionais ocorrem em espaços digitais e físicos dedicados à comunidade *cosplay*, quais são os impactos e o enfrentamento e permanência ou não de pessoas que gostam da prática. Como referencial teórico, é acionado os conceitos de culturas, representação, estereótipo, imagens de controle, interseccionalidade, cultura de fãs, bem como a sua problematização. Como metodologia, foi analisado o conteúdo do vídeo de Magic, bem como os 90 comentários públicos dos vídeos. Foram criadas seis categorias de análise, focando em percepções de preconceito, racismo, misoginia e sexismo, clareamento de pele, desencorajamento e autoaceitação de *cosplayers* ou de pessoas que desejam iniciar ou voltar para a prática. Como resultados, as violências interseccionais são os principais fatores que afastam ou desencorajam a participação na comunidade. Muitas pessoas negras afirmaram clarear a pele com maquiagem e edição de fotos, perder peso e fazer cirurgias para se encaixar nas expectativas do padrão de personagens. A baixa representatividade negra no audiovisual limita as escolhas das pessoas negras, as fazendo se sentirem inseguras na hora de interpretar personagens brancos ou amarelos. Entretanto, com a influência digital, está sendo comum encontrar pessoas negras *cosplayers*, servindo de inspiração para outras, como é o caso de Magic Phyra, que enfatiza sobre a autoaceitação, adaptação do *cosplay* a seus corpos e de que a prática deve ser divertida e prazerosa para todas as pessoas.

Palavras-chave: *Cosplay*. Cultura de Fãs. Interseccionalidade. Misoginia. Racismo.

RACISM AND MISOGYNY IN THE *COSPLAY* COMMUNITY: INTERSECTIONAL ANALYSIS OF COMMENTS ON THE MAGIC PHYRA CHANNEL

ABSTRACT

This paper uses the intersection of race and gender to analyze the comments on the video *MY EXPOSED* (and prejudice in the *cosplay* community) by the Black digital influencer Magic Phyra. The aim is to observe how intersectional violence occurs in digital and physical spaces dedicated to the *cosplay* community, what the impacts are, how people who enjoy the practice cope with it, and whether they stay. As a theoretical framework, the concepts of cultures, representation, stereotypes, images of control, intersectionality, fan culture, and their problematization are used. As a methodology, the content of the Magic Phyras's video was analyzed, as well as the 90 public comments on the videos. Six categories of analysis were created, focusing on perceptions of prejudice, racism, misogyny and sexism, skin bleaching, discouragement, and self-acceptance of *cosplayers* or people who want to start or return to the practice. As a result, intersectional violence is the main factor driving away or discouraging participation in the community. Many black people said they lightened their skin with make-up and photo editing, lost weight, and had surgery to fit in with the expectations of the standard characters. The low level of black representation in audiovisual media limits black people's choices, making them feel insecure when it comes to playing white or yellow characters. However, with digital influence, it's becoming common to find black *cosplayers* who inspire others, such as Magic Phyra, who emphasizes self-acceptance, adapting *cosplay* to their bodies, and that the practice should be enjoyable for everyone.

Keywords: *Cosplay*. Fan culture. Intersectionality. Misogyny. Racism.

INTRODUÇÃO

Este trabalho tem o intuito de analisar casos de racismo e misoginia na comunidade *cosplay*, observando como representações criadas e transmitidas ao longo dos séculos até os dias atuais acabam afetando pessoas racializadas e mulheres de todas as idades. O termo *cosplay* é conceituado como a junção dos termos *cos* (fantasia) e *play* (brincar, encenar), onde as pessoas, denominadas *cosplayers*, se fantasiam de seus personagens ou artistas preferidos, agindo como eles agiriam.

Será utilizada uma bibliografia que aborda sobre culturas e a representação de pessoas negras, observando estereótipos e a pouca presença negra no audiovisual, sendo ela composta, muitas vezes, de papéis marginalizados, além de serem objetificadas e sexualizadas, utilizando da interseccionalidade. A seguir, será discutido sobre a cultura de fãs, suas práticas, impactos na cultura hegemônica e estereótipos, além da contextualização sobre a prática de *cosplay*. A bibliografia investigará como raça e gênero podem ser articulados na cultura cultura *geek*, também conhecida como *nerd*.

Com o objetivo de refletir sobre as perguntas *como racismo e a misoginia ocorrem na comunidade cosplay? E quais são as consequências dessas violências?* Serão analisados os comentários do vídeo *MEU EXPOSED (e o preconceito na comunidade cosplay)*, publicado em 2022, pela influenciadora digital negra Magic Phyra. Dos 499 comentários públicos, foram selecionados para a análise os que continham relatos pessoais sobre a prática de *cosplay*. Esses comentários foram separados em seis categorias criadas para este trabalho. Por questões de ética, privacidade e para evitar a exposição de pessoas menores de idade, os comentários foram analisados como um todo, em vez de selecionar casos específicos.

CULTURAS, REPRESENTAÇÃO NEGRA E INTERSECCIONALIDADE

O termo cultura, do latim *colere*, significa cultivar a terra e os animais, se associando à sobrevivência e à dimensão material, porém, o significado foi se ampliando e diversificando. Vera França *et al.* (2015), discutem que no século XVI,

durante o período colonial, a cultura começou a ser relacionada ao refinamento humano, separando o mundo civilizado da barbárie. Já no século XIX, a “cultura se torna um substantivo autônomo, nomeando um processo abstrato ou o resultado de tal processo, que são as edificações da sociedade humana” (p. 104), se associando a normas e leis que regem uma sociedade e que pune os desviantes, além de se tornar uma forma de comparação de avanço social (Hall, 2016). Essa ideia de uma cultura avançada criou o imaginário de que a Europa era civilizada, enquanto o restante do mundo deveria seguir os mesmos passos, sendo sempre considerados atrasados moral e culturalmente.

A partir das discussões e dos estudos raciais, iniciou-se às tentativas de disseminar a ideia de que existem diversas culturas, que estão em constantes transformações, podem coexistir e variam de acordo com local, época, entre outros fatores. Portanto, é importante ressaltar que a cultura é socialmente construída, compartilhada, modificada, disputada e imposta. Ela remete a significados e representações, que se constroem e reconstroem em interação com o outro (França *et al.*, 2015). A representação, embora seja um conceito complexo e muito diverso, quando relacionado a semiótica tem o sentido de substituição “de algo que está no lugar de alguma coisa que não se faz presente, que se mostra distante no tempo e no espaço” (Corrêa, Silveira, 2015, p. 208). Sendo assim, a linguagem representa aquilo que existe no mundo real, porém, não é uma cópia da realidade, pois há uma redução de sua complexidade. A sociedade, por meio de sua cultura, utiliza da linguagem para produzir sentido socialmente compartilhado, sendo uma dentre diversas possibilidades de ler/interpretar um signo. Por consequência, as representações, bem como as culturas, estão ligadas às hierarquias, às relações de poder, às disputas, às tensões e aos conflitos, pois “as representações [...] são construídas e reconstruídas nas experiências e interações comunicativas entre pessoas e grupos, seja nas relações face a face ou por meio dos dispositivos midiáticos” (*idem*, p. 212).

Stuart Hall (2016) traz como foco a representação e a estereotipagem de pessoas negras na comunicação e nas mídias, onde criou-se a demonização da África, de seus habitantes e de suas diferentes culturas, justificando a escravidão de pessoas e exploração do território. Por serem diferentes (no fenótipo e na cultura) eram denominados como o Outro não-branco. O estereótipo seria a redução de uma pessoa ou grupo social a “poucas características ‘simples, vívidas, memoráveis, facilmente compreendidas e amplamente reconhecidas’ [...] tudo sobre ela é reduzido a esses traços que são, depois, exagerados e simplificados” (p. 191). A estereotipagem cria uma separação e hierarquização entre o normal e o anormal, contribuindo para a “manutenção da ordem social e simbólica” (p. 192), já que ela ocorre onde há desigualdade de poder, reafirmando a hegemonia.

Por meio das ciências, de romances e do cinema (que se popularizou no início do século XX), por exemplo, foram criados e propagados em grande escala estereótipos raciais e de gênero, que foram transmitidos e replicados através do tempo nos diferentes tipos de mídias e, embora haja resistência e mudanças, até os dias atuais, é possível encontrá-los. Entre pessoas negras, Hall (2016) aponta alguns estereótipos: do *Pai Tomás* e da *Mommy*, ou *mãe preta*, no qual a suposta selvageria de negros foi substituída pela eterna bondade, lealdade e cuidado pelos senhores e por suas famílias, além de serem figuras assexuadas e vistas como objeto de trabalho; o *malandro*, relacionados à preguiça e à marginalidade; a *mulata trágica*, mulher mestiça, hipersexualizada, sedutora, exótica e atraente para homens brancos, devido ao seu sangue parcialmente branco, porém, seu sangue negro a condena para um fim trágico; e o *mal-encarado*, homens negros grandes, fortes, violentos e supersexualizados.

Conforme demonstram Laura Guimarães Corrêa e Mayra Bernardes (2019), a presença de pessoas negras no audiovisual – embora vem crescendo a partir de debates e exigências do público por representatividade –, em geral foi associada a marginalidade, escravidão, pobreza ou esportes, sendo menos comum encontrá-las em ambiente familiar e na presença de outras pessoas negras. Por isso, as pesquisadoras

conceituam o fenômeno do Negro Único, caracterizado como “a única pessoa negra em meio a um mar de pessoas brancas, seja em campanhas publicitárias, capas de revistas, telenovelas, telejornais, etc” (p. 207). Além de serem únicas, havia “pouca variedade de figuras públicas negras que conseguem ser suficientemente reconhecidas para ocuparem esses espaços, já que a maioria das capas exaltam o sucesso profissional das mulheres, incorrendo na repetição sistemática das mesmas figuras nos mesmos espaços” (p. 208). Assim, uma única pessoa carrega a responsabilidade de representar todo um grupo social. Embora com a *internet* e com a influência digital, pessoas negras diversas possam receber visibilidade, em mídias tradicionais ainda há sub-representação.

Sueli Carneiro (2021) aborda a sub-representação de pessoas racializadas apontando que, essas imagens estereotipadas e únicas de pessoas negras é uma característica do racismo. Enquanto pessoas brancas são indivíduos, múltiplos e complexos, pessoas negras, amarelas e indígenas só tinham um único representante, passando a ideia de que todos daqueles grupos eram iguais. “A branquitude é, portanto, diversa e policromática. A negritude, no entanto, padece de toda sorte de indagações” (p. 71). Essa representação única contribuiu para a ausência de identidade racial ou confusão, já que a miscigenação racial atribuiu dificuldades de autoclassificação. Carneiro (2021) aponta que a identidade étnica e racial é historicamente construída, mas também, destruída, porque as pessoas racializadas são incentivadas a embranquecer desde o período colonial.

Dessa forma, é necessário olhar para culturas, representações e raça de maneira interseccional, para evitar invisibilidades e buscar dar voz a grupos sociais marginalizados. O conceito de interseccionalidade é uma metodologia utilizada para repensar e complexificar como enxergamos categorias sociais como raça, gênero, idade, sexualidade, classe, entre outros, observando como elas agem de forma conjunta e simultânea, podendo ocasionar em opressões, invisibilidades e desempoderamento. A interseccionalidade, cunhado por Kimberlé Crenshaw, busca

dar visibilidade para vivências de mulheres negras que sofrem opressões racistas e misóginas, por não serem brancas e nem homens, sendo tratadas como anomalias, por não se encaixarem nos padrões de feminilidade impostos às mulheres brancas (Davis, 2016; Collins, 2019). “A interseccionalidade visa dar instrumentalidade teórico-metodológica à inseparabilidade estrutural do racismo, capitalismo e cisheteropatriarcado (Akotirene, 2019, p. 14).

É interessante entender o conceito de representatividade, um fenômeno que deve apresentar a representação/presença de pessoas não-hegemônicas; ter mais de uma; que seja uma presença com camadas; e que tenham histórias diversas e complexas (Pillar, 2021). A representatividade busca ir contra estereótipos, podendo ser espaços de autodefinição, que visa a criação de imagens autênticas, que valorizam a pluralidade de pessoas, resistindo a desumanização de grupos não-hegemônicos, como pessoas negras (Collins, 2019).

Em síntese, é notável que a cultura e a representação podem expressar normas e valores de uma determinada sociedade, mas essa mesma estrutura pode criar e reforçar estereótipos de grupos sociais marginalizados, que devem aceitar ou constantemente resistir a essas formas de violência. Mídias como livros, filmes, séries, entre outros produtos audiovisuais, acabam reforçando esses estereótipos, fazendo a manutenção da hegemonia (Hall, 2016). Portanto, a cultura se mostra um importante ponto de partida para análises interseccionais, pois ela produz e reforça o pensamento hegemônico, podendo causar sub-representações estereotipadas. O cruzamento de raça e gênero apresentados neste trabalho, se mostra fundamental porque traz maior complexidade aos estudos culturais, ao olhar para os grupos marginalizados e identificar as opressões sofridas e como elas funcionam juntas (Corrêa, 2020).

CULTURA DE FÃS

Segundo Henry Jenkins (1992), a cultura de fãs pode ser entendida como um fenômeno complexo e multidimensional, existindo diferentes maneiras de participação e engajamento de um grupo social, para a construção e transmissão de

sua própria comunidade. Assim, a cultura de fãs é uma subcultura, “que existe nas ‘fronteiras’ entre a cultura de massa e a vida cotidiana e que constrói sua própria identidade e artefatos a partir de recursos emprestados de textos já circulantes” (p. 2, tradução minha¹). A partir de produtos midiáticos, tais como programas televisivos, filmes, música, livros e celebridades, os fãs criam seu próprios conteúdos, como *fan fictions* (ficção, histórias), *fanarts* (artes tanto físicas quanto digitais), *fan videos* (produção e edição de vídeos) e *fanzines* (revistas), por exemplo. Dentro da cultura de fãs, existem os *fandoms*, ou fã clubes, onde diferentes pessoas compartilham seu interesse, comprometido por um produto cultural específico, criando, assim, a *fanbase* do produto. Cada *fandom* pode ter um nome que remeta ao produto cultural² e, com a *internet*, pessoas do mundo inteiro podem se reunir, interagir, consumir, produzir e se dedicar em conjunto (Jenkins, 1992; Gomes, Carvalho, 2022).

Apesar da importância econômica e cultural dos fãs, existem estereótipos. O termo em inglês *fan*, é abreviação de *fanático*, que tinha como sentido a devoção religiosa ou política. Porém o termo assumiu uma conotação negativa, simbolizando uma crença excessiva e sendo ligada à loucura. Em relatos jornalísticos, a abreviação *fan* foi utilizada pela primeira vez no final do século XIX para representar a paixão de torcedores por seu time e, logo, passou a denominar a paixão também por outros produtos culturais, mas ainda estava associado ao excesso. Devido a isso, foi-se criando a “concepção estereotipada do fã como emocionalmente instável, socialmente desajustado e perigosamente fora de sincronia com a realidade” (Jenkins, 1992, p. 13, tradução minha³), sendo representados em produções audiovisuais como pessoas “isoladas, emocional e socialmente imaturas, incapazes de alcançar um lugar adequado para si mesmos na sociedade e, portanto, propensos a substituir realidades

¹ that exists in the “borderlands” between mass culture and everyday life and that constructs its own identity and artifacts from resources borrowed from already circulating texts.

² Fãs da *boy band* coreana BTS são denominadas(os) *armys*, já fãs do cantor Justin Bieber são *beliebers*, por exemplo.

³ stereotypical conception of the fan as emotionally unstable, socially maladjusted, and dangerously out of sync with reality.

sombrias por ricas fantasias da mídia” (*idem*, p. 14, tradução minha⁴). Dentro do estereótipo do fanático, há distinções de gênero. As mulheres estavam relacionadas ao mito do fã orgiástico, ou *groupie*, no qual acreditava-se que elas tinham desejo sexual e fantasias eróticas por artistas e personagens, além de serem relacionadas à histeria, aos gritos, ao choro e à sexualização. Esse imaginário vinha tanto de participantes do próprio *fandom*, quanto de pessoas de fora, pois era uma imagem divulgada em mídias e jornais. Já os homens, estavam relacionados a psicopatia e/ou ao *nerd* sem gênero, dessexualizado ou feminilizado, impotente, sem experiência social, infantil e imaturo.

Para entender a lógica por trás dos estereótipos dos fãs, Jenkins (1992) propõe o termo *gosto* (*taste*, em inglês), existindo o bom gosto (da elite) e o mau gosto (popular). Os gostos são interesses de classes particulares, construídos socialmente, e podem ser considerados como apropriados ou não. Assim, quem tem bom gosto merece posição privilegiada na hierarquia social, enquanto o mau gosto pode ser marginalizado. Na época, Jenkins (1992) propôs que cultura *pop* fosse considerada de mau gosto, logo, inaceitável, como a cultura *geek*. Apesar disso, se interessar por produtos culturais amplamente divulgados, ou não, faz parte das vivências pessoais, pois interagir com pessoas com gostos semelhantes é uma forma de criar comunidade, os *fandoms*, sendo essa uma prática comum na cultura de fãs. Na cultura *geek*, as convenções de ficção científica são uma forma de reunião. As convenções surgiram nos Estados Unidos, em 1930, e foi renovada nos anos 1990, no Japão, a partir do sucesso dos mangás⁵. Essas convenções chegaram em território brasileiro, entre 1996 e 1997. Uma prática comum nesses eventos é o *cosplay*, que se consiste na caracterização e atuação de determinado personagem ou personalidade (Nunes, 2013; Jenkins, 2020).

Mônica Rebecca Ferrari Nunes (2013) pontua que fazer *cosplay* não é apenas uma atividade de se fantasiar, mas sim interpretar todo jeito do personagem, como poses, falas e personalidade, podendo receber o afeto e julgamento de outros fãs, já

⁴ each of which represent fans as isolated, emotionally and socially immature, unable to achieve a proper place for themselves in society, and thus prone to replace grim realities with rich media fantasies.

⁵ Histórias em quadrinhos japonesas.

que em eventos de *cosplay* é comum ter concursos que elegem a melhor fantasia e representação. Em seu artigo, há entrevistas com *cosplayers* que afirmam, assim como indica Jenkins (1992), sofrer julgamentos, sendo alvo de piadas ou vistos como infantis por pessoas de fora da comunidade. Entretanto, os fãs resistem e mostram não se importar, pois alegam que o *cosplay* é uma forma de expressarem e de se libertarem de certas normas da sociedade. Esses eventos são vistos como locais sem julgamentos, ou até mesmo, como uma como família, devido ao afeto, respeito e interesses em comum.

Bryan Jenkins (2020) indica que os *geeks* ainda são um grupo social marginalizado por pessoas de fora da comunidade, devido aos seus gostos, por participarem de *fandoms* que podem não ser amplamente aceitos, seja pela idade, gênero, dentre outros fatores. Embora todo o grupo seja marginalizado, dentro dele, ainda há hierarquias com base em raça e gênero, principalmente. A maior parte da mídia da cultura *geek* é centrada em homens brancos e criada por eles. O que foi notado é que a maioria dos personagens são brancos, enquanto as personagens femininas são feitas com roupas sexualizadas e com corpos em proporções irreais. Assim, nos eventos, mulheres que fazem *cosplay* de personagens femininas hipersexualizadas estão sujeitas a atenção indesejada, intencional ou, até mesmo, desconfortável dos homens (Jenkins, B., 2020; Nisbett, 2018). E devido aos corpos irreais, as mulheres podem sofrer *body shaming*, por não terem o corpo idêntico ao da personagem. No mais, *cosplayers* brancos defendem o uso de *blackface*, ato de se maquiar com o intuito de parecer uma pessoa negra em suas fantasias, enquanto limitavam pessoas não-brancas de fazerem *cosplay* de personagens brancos (Jenkins, 2020).

Gwendelyn Nisbett (2018) também mostra que a cultura *geek* é marcada pela forte presença cis-masculina, branca e jovem e, buscam preservar essa dominância, considerando como intrusos aquelas/es que não sigam o padrão. As mulheres não são consideradas como *fãs de verdade* e nem como membros dedicadas quanto os homens, sendo subestimadas e tendo que, constantemente, provar seus conhecimentos e lealdade: “Alguns *fandoms* foram percebidos como mais abertos e amigáveis com as

mulheres, enquanto outros foram percebidos como mais sexistas. Alguns *fandoms* são óbvios sobre a misoginia, tanto no conteúdo quanto no *fandom*” (p. 179, tradução minha⁶).

Dentro do *fandom*, grupos sociais marginalizados, como mulheres e pessoas negras, continuam sofrendo opressão e violências. No caso da cultura *geek*, esses grupos são sub-representados ou hiperssexualizados, fazendo que a participação nos *fandoms* seja algo doloroso ou pouco prazeroso. Há uma constante marginalização de mulheres, pessoas racializadas, podendo levar esses grupos a se afastarem de eventos de *cosplay* e convenções, esconder suas identidades em interações *on-line*, além de não encontrarem muitos personagens com os quais se identifiquem (Jenkins, 2020; Nisbett, 2018).

Embora a cultura de fãs pode ser relacionada a estereótipos negativos, que variam conforme o gênero, e ser considerados de pouco valor (mau gosto), é notório que, por ser produzida majoritariamente por homens cis-gênero, brancos, de classe média e jovens, é necessário reconhecer que esses produtos culturais recebem ampla divulgação, investimento econômico e apreço social, justamente por ser produzido por um grupo social hegemônico e privilegiado socioeconomicamente. Assim, quando comparado com a produção de pessoas fora desse padrão, é possível notar menos notoriedade e, quando são produtos criados por pessoas racializadas, por exemplo, há toda uma discriminação racista que atinge todo o grupo. Por mais que Jenkins (1992), na década de 1990, aponte a marginalização de *geeks* e/ou *nerds*, é possível perceber que seus produtos são vistos como inferiores, porém, não como algo criminalizado, como foi o caso da capoeira, no Brasil. A partir da interseccionalidade, é possível olhar não apenas para a década da produção da obra, na qual já havia fortes debates raciais, como também para Jenkins: homem cis-gênero, branco, de classe média e com ensino superior.

⁶ Some fandoms were perceived as more open and friendly to women while others were perceived as more sexist. Some fandoms are obvious about misogyny, in both content and fandom.

METODOLOGIA E OBJETO

Como metodologia para observar casos de racismo e misoginia na comunidade *cosplay* brasileira, serão analisados os comentários do vídeo *MEU EXPOSED (e o preconceito na comunidade cosplay)*⁷, da influenciadora digital conhecida pelo nome de Magic Phyra. A influência digital pode ser entendida como uma forma de formar a opinião de um determinado público, ao publicar (fotos, vídeos, dentre outras mídias digitais) o seu cotidiano, opiniões e resenhas de produtos, tendo “a capacidade de ‘incutir na massa’ ideias, valores e informações que o conjunto da população absorveria sem maiores críticas ou decodificações” (Karhawi, 2017, p. 52). Em mídias digitais, é possível perceber protagonismo negro, nos quais, pessoas negras, com acesso à *internet* e ferramentas de produção de vídeos, ganham espaço para falarem sobre uma infinidade de assuntos, além de trazer pautas raciais e de gênero (Corrêa, Bernardes, 2019).

A influenciadora digital Magic Phyra foi escolhida para a análise, pois, além de se identificar como uma mulher negra, atua como *cosplayer*, *cosmaker*⁸ e *streamer*⁹ nas redes sociais Instagram (cerca de 188 mil seguidores), Facebook (cerca de 1 mil seguidores), Youtube (cerca de 46,8 mil inscritos), TikTok (cerca de 1,7 milhões de seguidores), Twitter (cerca de 3,5 mil seguidores) e Privacy. Magic iniciou com o *cosplay* durante a sua infância e, em 2019, aos 23 anos de idade, criou uma conta no Facebook para compartilhar seus *cosplays*.

Com o aumento de sua popularidade e criação de outras redes sociais com foco na comunidade *cosplay*, passou a ter o objetivo de apoiar e incentivar pessoas que desejavam iniciar na prática. Em seu *post* de 10 mil seguidores, em maio de 2020, Magic escreveu que, depois que passou a levar o *cosplay* a sério, desejava “conseguir transmitir às pessoas o que eu não tive quando comecei... Apoio, conselhos, confiança, ser alguém que faz você acreditar que independente da sua idade, cor, gênero, ou

⁷ Disponível em: <https://youtu.be/Vhoe0eR8rCw>. Acesso em: 27 jul. 2023.

⁸ Junção de costume e maker, ato de criar suas próprias fantasias.

⁹ Transmissões ao vivo na *internet*.

experiência, você consegue se divertir e fazer um ótimo trabalho” (Instagram: @magic_phyra¹⁰).

Figura 1 – Vídeo de Magic Phyra sobre seu *exposed*



Fonte: YouTube (Magic Phyra)

O vídeo *MEU EXPOSED (e o preconceito na comunidade cosplay)* (Figura 1) foi escolhido devido a sua relevância no YouTube, pois foi publicado em 3 de maio de 2022 e já atingiu cerca de 77 mil visualizações, 13 mil “gostei”, e é o segundo vídeo mais visto de Magic Phyra. Até o dia 26 de julho de 2023, o relato da influenciadora contava com 520 comentários, sendo que 499 são públicos. No início, Magic declara que o vídeo foi feito a partir de um *exposed* sofrido, pelo fato de clarear sua pele com maquiagem e edição de fotos, indo contra a sua mensagem sobre auto aceitação (Figura 2). *Exposed* é um termo em inglês para “exposto(a)”, que pode ser definido como “a revelação de um fato criminoso ou questionável e de seu respectivo autor, em plataformas como Twitter e Instagram” (Vanini, 2020).

Figura 2 – *Cosplays* de Magic Phyra antes do *exposed*, em 19 de março e 3 julho de 2019 e, 13 de janeiro de 2020, respectivamente.



Fonte: Instagram (@magic_phyra, montagem da autora).

¹⁰ Disponível em: https://www.instagram.com/magic_phyra/p/CAyW_r1jxUw/. Acesso em: 14 fev. 2025.

Essa exposição fez Magic Phyra repensar sobre sua raça, a dificuldade em se autodeclarar como negra e ser aceita por outras pessoas. Porém, quando se declara como parda, muitas pessoas negam a existência dessa cor, por mais que o Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística (IBGE) utilize o termo em suas estatísticas (Carneiro, 2021). Apesar disso, Magic conta que já sofreu racismo em eventos de *cosplay* e que passou a clarear a sua pele nas fotos e vídeos para evitar esses comentários, para se aproximar mais da aparência de personagens e por ter poucas referências de pessoas negras que praticam *cosplay*. Assim, ela reforça que o *cosplay* deve se adaptar a pessoa, ao invés do contrário, e que, acima de tudo, o *cosplay* deve ser algo divertido e para todas as pessoas, com os mais variados tipos de corpos (Figura 3).

Figura 3 – *Cosplays* de Magic Phyra após o *exposed*, em 25 de novembro de 2020, 31 de agosto de 2021 e 19 de agosto de 2022, respectivamente.



Fonte: Instagram (@magic_phyra, montagem da autora).

Dessa maneira, dentre os 499 comentários públicos, a maioria tratava sobre colorismo, tema central do vídeo, mas se tornaram pertinentes para a análise apenas os comentários que possuíam relatos pessoais sobre a prática de *cosplay*. Foram selecionados 90 comentários que foram divididos em seis categorias criadas pela autora, sendo elas: *Categoria 1: Percepção de preconceito* (14); *Categoria 2: Racismo* (16); *Categoria 3: Clareamento de pele* (10); *Categoria 4: Misoginia e sexismo* (13); *Categoria 5: Desencorajamento* (16) e; *Categoria 6: Auto aceitação e encorajamento* (21). Para evitar a exposição indesejada na pesquisa e preservar a privacidade das pessoas que

comentaram, será feita uma análise do conteúdo dos comentários, sem a necessidade de exibí-los no corpo do trabalho.

CATEGORIA 1: PERCEPÇÃO DE PRECONCEITO

Nos comentários, em 14 é possível notar a percepção de preconceito dos participantes da comunidade em diferentes aspectos. Há relatos: nos quais é dito que pessoas iniciantes recebem mais críticas por não possuírem muito dinheiro ou habilidades suficientes para produzir suas fantasias; e que a pessoa comentarista, ou alguém próximo, recebeu críticas negativas por não serem idênticas ao personagem que representavam sendo a cor da pele e o peso os principais motivos. Essas críticas refletiam nos concursos de *cosplay*, nos quais pessoas negras e/ou gordas eram eliminadas pelos jurados, também participantes da comunidade. Enquanto isso, existiam comentários que informavam achar válido fazer alterações na cor da pele para chegar o mais próximo possível dos personagens e demonstrar profissionalismo e preocupação em fazer uma boa representação.

Em diversos comentários, é notável o apontamento de um culpado por isso acontecer, sendo eles: o *nerd*, o *otaku*, o *incel*¹¹ e a comunidade. Ocorre a separação do comentarista desse culpado ao revelar que não gosta da comunidade, embora faça parte. Alguns apontaram esse desejo de perfeição no *cosplay* como uma atitude fetichista, ao desejar para si, se relacionar com determinado(a) personagem que só existe em desenho, ou desejar relacionamentos afetivos e/ou sexuais com a pessoa *cosplayers* hegemônica, sendo ela branca, famosa e com corpo dentro dos padrões de beleza.

Dessa forma, os comentários mostram que o preconceito na comunidade *cosplay* está presente em diferentes aspectos. Quando o *cosplayer* não atende às expectativas de outras pessoas da comunidade, ocorrem críticas e até mesmo exclusão, principalmente quando se trata da cor da pele. Além de muitas pessoas descreverem ambientes

¹¹ *Involuntary celibates*, ou celibatários involuntários, são pessoas que não conseguem estabelecer relacionamentos afetivos ou sexuais por mais que desejem.

presenciais e/ou digitais como “tóxico, elitista, branco” e que deixaram de participar por esses motivos. É possível notar a marginalização de pessoas negras, novamente sendo colocadas em locais muito limitados e solitários (Corrêa, Bernardes, 2019).

CATEGORIA 2: RACISMO

Dentre os comentários analisados, em 16 é possível notar que as falas racistas atingem diretamente *cosplayers* autodeclarados(as) negros(as). Essas pessoas perdem desfiles de *cosplay*, se sentem inseguras ao escolher e usar suas fantasias e sofrem ataques racistas de outras(os) *cosplayers* em espaços destinados para a diversão e para o compartilhamento de interesses em comum. Muitos relatos, inclusive o de Magic Phyrá em seu vídeo, falam da constante associação do nome do personagem a cor da pele da(o) *cosplayer* em um tom negativo, como “Miko macaca”, “Nezuko Negona” ou “Mikasa preta”; que elogiavam a roupa, mas comentavam da cor da pele ou textura do cabelo não ser “corretos”; ou que não permitiam ou desincentivaram pessoas negras a fazerem determinados *cosplays* por não se parecerem com o personagem branco(a) ou amarelo(a), sendo necessário escolher outra opção. Esse tipo de ataque fez com que muitas pessoas evitassem certas fantasias ou que não iniciassem ou permanecessem na prática de *cosplay*. Em casos de rivalidade entre fãs, ter *cosplayers* brancos criava a ideia de superioridade de determinado produto cultural em detrimento de outro, enquanto os negros eram desvalorizados. Além disso, nos comentários analisados há o apontamento para pouca presença negra nos produtos culturais *geeks*, deixando as pessoas negras inseguras para representar personagens brancos ou amarelos enquanto que, os personagens negros existentes, geralmente, são estereotipados.

As pessoas ao redor buscam reafirmar a supremacia branca, por mais que isso ofenda as/os *cosplayers* ou pessoas que desejam iniciar a prática. É possível encontrar relatos nos quais as pessoas confessam que já sentiram vergonha, insegurança e até mesmo ódio por serem negras, além de terem medo da recepção da comunidade *cosplay* a sua fantasia de personagens brancas(os) ou amarelas(os). Esses discursos são

tão recorrentes na comunidade que pessoas autodeclaradas negras afirmaram já ter reproduzido discursos preconceituosos e racistas sobre *cosplayers* que não eram idênticos ao personagem.

Conforme aponta Hall (2016), há estereótipos de pessoas negras que foram perpetuados por séculos como forma de dominação, limitando as possibilidades e as colocando como algo animalesco e inadequado fenotipicamente, sendo possível observar isso em produtos culturais, no qual a presença negra é menor e, muitas vezes, estereotipadas e sub-representadas (Carneiro, 2021). Os sentimentos negativos, como o ódio, relatado nos comentários vem dessa percepção e autopercepção negativa da negritude, a associando a elementos indesejados.

CATEGORIA 3: CLAREAMENTO DE PELE

Em 10 comentários é possível notar que *cosplayers* costumam clarear a pele com maquiagem ou evitar o contato com o sol para não se bronzear e evitar comentários racistas. Até mesmo pessoas autodeclaradas brancas evitam a exposição solar para evitar serem excluídas por outros *cosplayers* devido à pele bronzeada. Existem diversos relatos de pessoas autodeclaradas negras que se sentem inseguras com a cor de suas peles para representar personagens brancos ou amarelos, achando que não se encaixam. Esse medo ocorre pela falta de representatividade nos produtos culturais que consomem e pela pouca presença de *cosplayers* negros em convenções e redes sociais. Ademais, muitos relataram ter normalizado o clareamento de pele por achar comum editar fotos para clarear a pele ou, já ter presenciado pessoas se maquiando com tons mais claros.

Essas pessoas, ainda na infância ou adolescência, apenas replicaram as práticas devido a autopercepção negativa do ser negro, muitas vezes recebidas nos próprios produtos que consomem, vendo no embranquecimento racial uma maneira de melhorar essa percepção externa e interna (Carneiro, 2021).

CATEGORIA 4: MISOGINIA E SEXISMO

Em 13 comentários é revelado que, além da cor, a forma de seus corpos e gênero influenciam no *cosplay*. Pessoas com o gênero diferente do personagem recebiam críticas, já que seus corpos não cumpriam com as expectativas, não sendo possível alcançar o padrão.

No mais, as mulheres deveriam ter um rosto e um corpo dentro dos padrões do personagem e, por mais que aqueles corpos sejam irreais, muitas recorrem a procedimentos estéticos e na perda de peso. Não cumprir com o requisito do corpo perfeito abala a confiança e autoestima de mulheres, adolescentes e até mesmo pré-adolescentes nos comentários. Apesar do corpo magro ser o padrão na cultura *geek*, ter pouco peso também não é suficiente, já que a maioria das personagens possuem o chamado “corpão”, com seios grandes, quadris largos e cintura fina.

Quando há a intersecção de raça e gênero, é notável que há estereótipos acerca do corpo de mulheres negras. Lélia Gonzalez (2020), descreve três: a *mãe preta*, semelhante a Hall (2016); a *doméstica*, que tem a sua mão de obra explorada, prestando serviços em locais privados e segregados, por não possuírem a “boa aparência”, sendo idealmente o fenótipo branco; e a *mulata*, que eram mulheres negras jovens, hiperssexualizadas e desejadas em locais em que é objetificada, como no carnaval. Portanto, além da recepção negativa do ser negra, mulheres negras são limitadas ao trabalho e a sexualização e objetificação de seus corpos dentro e fora da comunidade *cosplay*, nunca estando aptas a alcançar o padrão de personagens brancas(os) ou amarelas(os), apesar dos procedimentos estéticos.

CATEGORIA 5: DESENCORAJAMENTO

16 pessoas nos comentários sentem medo de sofrer críticas e comentários racistas ao se fantasiar e, por isso, evitaram ou pararam com a prática. Havia relatos onde a pessoa declarava adorar a prática ou que amava determinado personagem, mas não sentia que sua cor e seu corpo não se encaixavam ao dos personagens. Por nunca

se encaixar no fenótipo de pessoas brancas e amarelas, há a desistência de participar, como forma de evitar sofrer violências interseccionais.

Pessoas autodeclaradas brancas também disseram ter sofrido críticas por não ter determinadas características físicas, ou por ter se fantasiado de um(a) personagem negro(a). No primeiro caso, houve maior aceitação mesmo que a *cosplayer* fosse branca, loira e usasse um *cospobre* (junção de *cosplay* e pobre, utilizado para falar que não houve grande investimento financeiro em sua fantasia). Nesse caso, seu problema foi a cor do cabelo, mostrando que não houve problema de uma pessoa branca interpretar uma personagem amarela. Enquanto o último caso, relata que *cosplayers* brancos também recebem comentários negativos ao interpretar personagens que não eram brancos ou amarelos. Essa situação foi recorrente quando se tratava do filme Pantera Negra, onde *cosplayers* brancos foram acusados de apropriação cultural.

A partir disso, é possível notar que pessoas brancas têm uma percepção de sua própria raça mais positiva, não sendo esse um fator essencial na prática do *cosplay*, além de que as pessoas brancas têm maior aceitação social. Entretanto, interpretar personagens negros pode ser um problema, já que há a sub-representação negra no audiovisual, racismo e maior debates sobre representatividade (Pilar, 2021). A apropriação cultural pode ser apontada no sentido de que pessoas negras sempre tiveram impedimentos para contar e manter a sua história (como o epistemicídio), e quando uma pessoa branca faz o *cosplay* de personagens negras(os), pode ser um ato ofensivo devido ao *blackface*, utilizado no início do audiovisual nos Estados Unidos como forma de representar, ofender e estereotipar pessoas negras.

CATEGORIA 6: AUTO ACEITAÇÃO E ENCORAJAMENTO

Apesar de diversas pessoas terem confessado nos comentários não gostar da comunidade *cosplay* devido ao preconceito, às violências interseccionais e às expectativas irreais sobre seus corpos, 21 comentaram que a partir de conteúdos de influenciadoras digitais como Magic Phyrá, foi possível refletir sobre auto aceitação e se encorajar para iniciar ou voltar aos *cosplays*, tendo em mente que a prática deve ser

algo divertido e que todos podem fazer, independente se é semelhante ao corpo e raça do personagem ou não. As pessoas se sentiram acolhidas e seguras para contar suas dores, experiências e memórias na seção de comentários do vídeo, e muitas afirmaram que a Magic era uma inspiração por se tratar de uma *cosplayer* negra, vinda de classe baixa, e que buscava incentivar a prática como algo divertido e não como uma opressão.

É perceptível que, quando há representatividade (Pilar, 2021), com uma mulher negra, falando por si e contando sua história, percepções de violências interseccionais e encoraja outras pessoas a iniciarem em uma prática que se mostrou hostil para outras pessoas, pode gerar mudanças sociais, com pessoas negras ocupando mais espaços, nomeando as violências e buscando criar espaços seguros e de lazer, já que o *cosplay* deve, antes de tudo, ser divertido.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A partir da sessão de comentários do vídeo de Magic Phyra, é possível observar que, embora a cultura *geek* possa ser vista como algo marginalizado, estereotipado e de mal gosto, de acordo com os padrões culturais (Jenkins, 1992; Nisbett, 2018; Jenkins, 2020), dentro da própria comunidade, há hierarquias, opressões e não aceitação de grupos sociais já marginalizados socialmente. Assim, “Esse grupo de homens *geeks*, que muitas vezes são marginalizados, está tentando manter e perpetuar sua forma de hipermasculinidade menosprezando e marginalizando as fãs mulheres” (Nisbett, 2018, p. 183, tradução minha¹²), as desencorajando de participarem ativamente do *fandom*, sendo objetificadas. Embora os homens que participam da cultura *geek*, ou *nerd*, sejam enxergados como pessoas dessexualizadas e desmasculinizadas (Jenkins, 1992), dentro deste espaço, eles podem exercer a masculinidade hegemônica (Nisbett, 2018).

¹² This group of geek men, who are often marginalized themselves, are trying to hold onto and perpetuate their form of hypermasculinity by belittling and marginalizing *izing female fans*.

Há pouca representação de pessoas negras na cultura *geek* e, no caso das personagens femininas, há corpos irrealistas e hiperssexualizados (Jenkins, 2020). Os comentários analisados mostram que pessoas com alguma característica diferente do personagem sofrem críticas, ofensas racistas e gordofobia. Por esses motivos, muitas(os) *cosplayers* se viram na necessidade de mudar sua cor de pele com maquiagem, evitando o sol e editando suas fotos, e no caso das mulheres e meninas, muitas perderam peso ou passaram por cirurgias para modificar as proporções de seus corpos. Por esse motivo, muitas pessoas se sentiram desencorajadas a iniciar ou continuar com a prática de *cosplay* para, assim, evitar esses comentários ou a frustração com seus próprios corpos por não se encaixarem em personagens criados majoritariamente por homens brancos (Jenkins, 2020; Nisbett, 2018).

Apesar disso, com as redes sociais, está sendo mais comum encontrar pessoas com raças e corpos diversos fazendo *cosplay*, como é o caso de Magic Phyra. Sua presença na *internet* e em eventos *cosplay*, seu discurso acolhedor e o seu modo de fazer *cosplay*, buscando a autoaceitação e diversão, encoraja pessoas diversas a persistirem na comunidade, sem a necessidade de mudar seus corpos para isso, criando discursos de resistência, e reconhecendo e apontando essas violências interseccionais. Magic Phyra leva a mensagem de que o *cosplay* deve ser algo divertido e que o personagem deve se adaptar ao *cosplayer* e não ao contrário. O vídeo da *influencer*, contando relatos pessoais de experiências vividas na comunidade desde sua infância e o seu desejo por mudanças nesses espaços, motivou outras pessoas a se abrirem nos comentários e as fizeram se sentirem melhor com seus corpos e com sua cor.

Portanto, é possível concluir que a representação negra vem sendo feita com base em estereótipos ao longo dos séculos (Hall, 2016; França *et al.*, 2015), além de ser pouca ou única, mostrando que pessoas racializadas são todas iguais e que a representação múltipla e complexa é um privilégio branco (Corrêa, Silveira, 2015; Carneiro, 2021). Dessa maneira, é necessário abrir diálogos e observar como a sub-

representação de negras(os) afetam as pessoas em diferentes épocas e inseridas nos mais variados contextos, assim como, o sexismo afeta pessoas de todos os gêneros, principalmente mulheres que recebem, desde crianças, imagens hipersexualizadas e corpos inatingíveis.

REFERÊNCIAS

AKOTIRENE, K. **Interseccionalidade**. São Paulo: Pólen, 2019.

CARNEIRO, S. **Racismo, sexismo e desigualdade no Brasil**. 1. ed. 8. reimpressão. São Paulo: Selo Negro, 2021, p. 63-73.

COLLINS, P. H. **Pensamento feminista negro: conhecimento, consciência e a política do empoderamento**. Tradução: Jamille Pinheiro Dias. São Paulo: Boitempo, 2019.

CORRÊA, L. G. Interseccionalidade: um desafio para os Estudos Culturais na década de 2020. In: SANTOS, L. H. S; KARNOFF, L. B; WORTMANN, M. L. O que são estudos culturais hoje? **Diferentes praticantes retomam a pergunta do International Journal of Cultural Studies**. São Paulo: Pimenta Cultural, 2022. p.123-141.

Disponível em:

<<https://www.lume.ufrgs.br/bitstream/handle/10183/253452/001159493.pdf?sequence=1>>

CORRÊA, L. G. G; BERNARDES, M. “Quem tem um não tem nenhum”: solidão e sub-representação de pessoas negras na mídia brasileira. In: CORRÊA, L. G (org.). **Vozes Negras em Comunicação: Mídia, racismo, resistências**. Belo Horizonte: Autêntica, 2019. v.1, p.203-220.

CORRÊA, L. G.; SILVEIRA, F. J. N. Representação. In: FRANÇA, V. V; MARTINS, B. G; MENDES, A. M. (org.). **Grupo de Pesquisa em Imagem e Sociabilidade (GRIS): trajetória, conceitos e pesquisa em comunicação**. Belo Horizonte: PPGCom UFMG, 2015, p. 208-215.

DAVIS, A. **Mulheres, raça e classe**. Tradução de Heci Regina Candiani. 1. ed. São Paulo: Boitempo, 2016.

FRANÇA, V. V; GONÇALVES, M; MIRANDA, F; OLIVEIRA, L. Cultura. In: FRANÇA, V. V; MARTINS, B. G; MENDES, A. M. (org.). **Grupo de Pesquisa em Imagem e Sociabilidade (GRIS): trajetória, conceitos e pesquisa em comunicação**. Belo Horizonte: PPGCom UFMG, 2015, p. 104-114.

GOMES, A. M. de S.; CARVALHO, L. B. **FANGIRLS**: uma análise da relevância cultural à desvalorização a base de gênero a partir do fandom do One Direction no Twitter. Trabalho de Conclusão de Curso (Bacharelado em Jornalismo) – Universidade Federal de Minas Gerais, Belo Horizonte, 2022, p. 136.

GONZALEZ, L. A mulher negra no Brasil. In: GONZALEZ, L. **Por um feminismo afro-latino-americano: ensaios, intervenções e diálogos**. Rio de Janeiro: Zahar, 2020. p. 75-93.

HALL, S. **Cultura e Representação**. Rio de Janeiro: Ed. PUC-Rio: Apicuri, 2016. p. 139-223.

JENKINS, B. Marginalization within Nerd Culture: Racism and Sexism within Cosplay. **Popular Cultures Studies Journal**, v. 8, n. 1, p. 157-174, 2020. Disponível em: <https://www.mpcaaca.org/pcsj-volume-8-number-1>. Acesso em: 25 jul. 2023.

JENKINS, B. **Textual Poachers**: Television Fans and Participatory Culture. Nova Iorque: Routledge, 1992.

KARHAWI, I. Influenciadores digitais: conceitos e práticas em discussão. **Revista Comunicare da Faculdade Casper Líbero**, v. 17, p. 46-61, 2017. Disponível em: <https://static.casperlibero.edu.br/uploads/sites/5/2020/12/comunicare17-especial.pdf>. Acesso em: 27 mai. 2024.

NISBETT, G. Don't Mess With My Happy Place: Understanding the misogyny in Fandom Communities. **Mediating Misogyny: Gender, Technology, and Harassment**, Denton, v.1, n.1, p.171-188, 2018. Disponível em: <https://link.springer.com/chapter/10.1007/978-3-319-72917-6_9>. Acesso em: 25 jul. 2023.

NUNES, M. R. F. A cena cosplay: vinculações e produção de subjetividade. **Revista Famecos**, Porto Alegre, v. 20, n. 2, p. 430-445, mai/ago, 2013. Disponível em: <https://revistaseletronicas.pucrs.br/ojs/index.php/revistafamecos/article/view/14206>. Acesso em: 25 jul. 2023.

PILAR, O. Resistência, imagens de controle e representatividade. In: GUIMARÃES-SILVA, P. (org.). **Orientação afirmativa: interseccionalidade e comunicação**. 1. ed. Belo Horizonte: Selo PPGCOM/UFMG, 2021. v. 1, cap. 3, p. 51-66.

SILVA, A. B. N. Impacto do colorismo no feminismo negro do Brasil. **Caderno Humanidades em Perspectivas**, Curitiba, v.4, n.2, 2018. Disponível em:

<https://cadernosuninter.com/index.php/humanidades/article/view/749>. Acesso em: 25 jul. 2023.

VANINI, E. Depois da lacração e do cancelamento, 'exposed' é a moda da vez nas redes. O Globo, 4 jul. 2020. Disponível em: <https://oglobo.globo.com/ela/gente/depois-da-lacrao-do-cancelamento-exposed-a-moda-da-vez-nas-redes-24512104>. Acesso em: 27 jul. 2023.