

# PRÁTICAS CULTURAIS JUVENIS: MÁSCARAS CONTEMPORÂNEAS

Ana Carolina Pereira da Silva Rosa \*

Helenice Mirabelli Cassino Ferreira \*\*

Maria Luiza Magalhães Bastos Oswald \*\*\*

## RESUMO

O artigo focaliza os sentidos produzidos por jovens em suas práticas culturais contemporâneas relacionadas ao *videogame* e ao *cosplay*, quando assumem as características de seus personagens favoritos. A interpretação dessas práticas com o apoio tanto do conceito de máscara de Mikhail Bakhtin, como da noção de avatar, desenvolvida por Arlindo Machado, deu-nos subsídios para entendê-las como alguns dos inúmeros rituais de expressividade estética através dos quais os jovens estão expressando-se, vivendo novos papéis, relacionando-se socialmente e exercendo sua cidadania. Diante dessa constatação, o texto aponta para a necessidade do rompimento com as representações sociais que associam as supostas posturas levianas, hedonistas e violentas dos jovens às leis das mídias, sugerindo a importância de que a escola repense suas práticas, levando em consideração a redefinição do sujeito da educação na contemporaneidade.

**Palavras-chave:** Juventude – Práticas culturais – Máscara – Contemporaneidade – Educação

## ABSTRACT

### YOUTHFUL CULTURAL PRACTICES: CONTEMPORARY MASKS

The article focuses on the meaning produced by youths in their contemporary cultural practices related to video-game and cosplay, when they assume the characteristics of their favorite characters. The interpretation of these practices, with the support of Mikhail Bakhtin's concept of mask as well as the idea of avatar formulated by Arlindo Machado, gave us subsidy to understand them as ones of the many rituals of aesthetic

---

\* Mestranda do Programa de Pós-Graduação em Educação da Universidade do Estado do Rio de Janeiro/UERJ. Profª de Ensino Fundamental da Escola Parque. Endereço para correspondência: Rua Marquês de São Vicente, 355, Gávea – 22451-041 Rio de Janeiro. E-mail: anacarinolarosa@yahoo.com.br

\*\* Doutoranda do Programa de Pós-Graduação em Educação da Universidade do Estado do Rio de Janeiro/UERJ. Profª Substituta da Faculdade de Educação da Universidade do Estado do Rio de Janeiro /UERJ (Deptº de Estudos da Infância). Endereço para correspondência: Rua São Francisco Xavier 524, 12º andar, sala 12037, Maracanã – 20550-900 Rio de Janeiro. E-mail: tucassino@gmail.com

\*\*\* Doutora em Educação. Profª da Faculdade de Educação e do Programa de Pós-Graduação em Educação da Universidade do Estado do Rio de Janeiro; coordenadora do Projeto “Educação e Mídia: imagem técnica e cultura escrita”. Endereço para correspondência: Rua São Francisco Xavier 524, 12º andar, sala 12037, Maracanã – 20550-900 Rio de Janeiro. E-mail: moswald@gbl.com.br

expressiveness, through which youths are expressing themselves, playing new roles, relating themselves socially and exercising their citizenship. Besides this assessment, this paper point out the necessity of rupture with the social representation that associate the so-called frivolous, hedonists and violent postures of the youths in the eyes of the media, suggesting the importance that the school rethinks its practices, considering the redefinition of the education subject in the contemporary world.

**Keywords:** Youth – Cultural practices – Mask – Contemporary – Education

Cada vez que o reino humano me parece condenado ao peso, digo para mim mesmo que à maneira de Perseu eu devia voar para outro espaço. Não se trata absolutamente de fuga para o sonho ou o irracional. Quero dizer que preciso mudar de ponto de observação, que preciso considerar o mundo sob uma outra ótica, outra lógica, outros meios de conhecimento e controle.

(Ítalo Calvino)

Este artigo traz recorte dos resultados de projeto institucional desenvolvido no triênio 2006-2008, cujo objetivo mais amplo foi olhar alteritariamente para as práticas culturais de jovens fãs de mangás, animes e videogames – tripé da indústria de entretenimento japonesa que vem se constituindo como fenômeno mundial de comunicação de massa. A pesquisa, de base etnográfica, privilegiou como campo empírico os *animencontros*, mega eventos direcionados a esse público, organizados pela iniciativa privada, sendo que os dados aqui apresentados e interpretados referem-se a quatro eventos<sup>1</sup>.

Dentre as inúmeras atividades ligadas ao consumo e à recepção dos artefatos acima referidos, chamou-nos atenção a presença marcante de jovens – rapazes e moças – exoticamente fantasiados, incorporando, como soubemos depois de conversar com eles, o modo de vestir-se e o gestual de seus personagens preferidos com os quais estabelecem identificação a partir dos animes, dos mangás ou dos videogames. Essa prática é denominada *cosplay* e seus praticantes *cosplayers*.

Os *cosplayers* exibem-se em desfiles, tais como os que ocorrem em passarelas de moda, que contam com a assistência interessada e efusiva do público frequentador dos *animencontros*. Mesmo tendo nos preparado para chegar aos eventos imbuídas de um olhar que nos isentasse de perceber

a juventude “como uma etapa de transição”, “como uma categoria de trânsito entre um estado e outro” (REGUILLO, 2003), a súbita impressão que essa movimentação de rapazes e moças, estranhamente caracterizados, nos causou, a partir do olhar de sobrevôo que lançamos para o campo, não diferiu muito dessa visão. De fato, momentaneamente, o espetáculo visual dos *cosplayers* transbordou do olhar que a teoria nos ajudou a constituir. Enquanto longe do cenário dos eventos, estávamos seguras quanto aos modos pelos quais os jovens constituem suas subjetividades e identidades na contemporaneidade (REGUILLO, 2003; CARRANO, 2000; MARTUCCELLI, 2000; MANUEL, 1999; VIANNA, 2003; HERSCHMANN, 2005), ali, diante da cena ou da “obscena”<sup>2</sup>, nosso olhar perdia a clareza.

<sup>1</sup> Top Game Show, Rio Centro, RJ, 02/07/2006; Anime Center, UERJ, RJ, 29/07/2006; Anime Family, Colégio Marista São José, RJ, 10/12/2006; Anime Center Verão, RJ, 03/01/2007.

<sup>2</sup> Categoria tomada de empréstimo de Gomes (1994). Analisando a reforma urbanística do Rio de Janeiro no período da Belle Époque, o autor, baseando-se em crônica de Lima Barreto, refere-se à cidade que se ajustava aos ideais das elites como “cena”, e à cidade real, por onde circulava uma rica tradição popular que não cabia na versão da ordem e do progresso, como “obscena”. Consideramos que essa expressão é muito própria para representar a prática de *cosplay* que não cabe na ordem subjacente à concepção de juventude tal como é forjada, muitas vezes, pelo Estado, pela família e pela escola.



*Cosplayer* de personagem de anime.

Foto: Tenchi Muyou, captada do *site* Cosplay Brasil

Walter Benjamin, num dos fragmentos de *Rua de Mão Única*, mostra que o envolvimento com a cena, ou com a “obscena”, supõe tornar nítido os contornos humanos.

Um bairro extremamente confuso, uma rede de ruas, que anos a fio eu evitara, tornou-se para mim, de um só lance, abarcável numa visão de conjunto, quando um dia uma pessoa amada se mudou para lá. Era como se em sua janela um projetor estivesse instalado e decompusse a região com feixes de luz. (BENJAMIN, 1987, p. 35)

De certa forma, foi o que aconteceu conosco: do olhar de sobrevôo, de quem está avistando o campo de cima, passamos a nos misturar ao campo e a nos aproximar dos *cosplayers*. Isso nos permitiu descobrir, olhando os personagens encarnados nos jovens, através das fantasias, adereços, perucas e maquiagem, os contornos singulares de cada um. Essa aproximação, acompanhada do olhar e do sorriso realmente interessados que lançamos a alguns dos jovens, foi o pretexto que eles estavam esperando para serem entrevistados.

Outra atividade que muito nos chamou a atenção, observando os contextos dos eventos citados, foi a aglomeração de jovens ao redor de videogames projetados em grandes telas que reuniam olhares atentos a cada movimento dos jogadores. Formavam-se filas que pareciam não ter fim, na medida em que cada um, assim que finalizava sua partida, retornava ao final da fila para aguardar uma nova chance. Com o tempo e com as entre-

vistas, percebemos que a relação entre videogame e *cosplay* é mais estreita do que imaginávamos. Em muitos casos, os jogadores optam sempre pelo mesmo personagem (avatar), o que, por diversas vezes, se torna uma fonte de desejo e de motivação para a prática de *cosplay*. Sendo assim, seria um equívoco considerar o *avatar* como um *cosplay* virtual? Ou interpretar o *cosplay* como um *avatar* corpóreo? A relação entre essas duas práticas juvenis motivou-nos a ouvir os jovens e a pensar suas relações com o real e o virtual na sociedade contemporânea.

Vale salientar que a discussão que gira em torno dos termos real e virtual não é nosso objetivo neste trabalho. No entanto, torna-se necessário esclarecer que nos referimos ao mundo real como aquele vivido presencialmente pelos jovens através de suas experiências essencialmente corporais. Por outro lado, nos referimos ao virtual como o mundo mediado pela tecnologia e que, inserido no ciberespaço, “torna-se um campo aberto a novas sociabilidades e a novas experiências de vida” (ROESLER; SARTORI, 2004, p. 71).

São, portanto, as falas de dez desses jovens, interpretadas à luz do conceito de máscara de Mikhail Bakhtin (1987), que trazemos para este texto, numa tentativa de reconhecer que tanto o *cosplay* como a utilização do avatar nos jogos eletrônicos podem ser lidos como um dos inúmeros rituais de expressividade estética, através dos quais os jovens estão se expressando, relacionando-se socialmente e exercendo sua cidadania (MARTÍN-BARBERO, 2003). Segundo Herschmann (2005), hoje tal exercício não passa mais pelo desenvolvimento de ações de caráter político-transformador, como ocorreu com a geração de 68. A cidadania dos jovens hoje passa pela atitude de assumir a perplexidade com o presente, explicitando-o através de “espetáculos” que denunciem a barbárie de seu tempo, chamando a atenção do público para a ineficácia dos grandes projetos sociais que não produzem os resultados esperados.

### **Do *cosplay* à máscara: um diálogo com Bakhtin**

Bakhtin discorre sobre a importância dos festejos populares para o homem medieval, particu-

larmente o carnaval, pelo seu aspecto cômico, popular e público, e ressalta que esses ritos e espetáculos caracterizavam-se por oferecer:

... uma visão do mundo, do homem e das relações humanas (...) deliberadamente não-oficial, exterior à Igreja e ao Estado; pareciam ter construído, ao lado do mundo oficial, um segundo mundo e uma segunda vida aos quais os homens da Idade Média pertenciam em maior ou menor proporção, e nos quais eles viviam em ocasiões determinadas. (BAKHTIN, 1987, p. 5).

Por essa citação, entendemos que, durante o carnaval, não há espectadores, mas todos o *vivem*, de acordo com as leis da festa e que, assim, esse jogo se transforma, por um determinado tempo, na própria vida. Guardadas as devidas proporções, identificamos no relato abaixo de uma de nossas entrevistadas – a *cosplayer* Jéssica<sup>3</sup> – a ideia de uma segunda vida, baseada no princípio do riso, a vida *festiva*.

*Bom, pra mim o evento é um lugar especial. Um dia da semana que eu não tenho aborrecimento, que ninguém fala besteira comigo, sabe? Um dia só de alegria, um dia só de amizade, um dia de companheirismo. Você tá lá, você tá triste, as pessoas vêm, te acalmam, te fazem... sabe, melhor (...) Aqui todo mundo se entende, não tem briga. É uma fuga do mundo real. Não tem corrupção, não tem ignorância, aqui tá todo mundo feliz. Aqui é um mundo só nosso!*

Esses relatos nos remetem à ideia de Bakhtin (1987) sobre uma vida não oficial, que permite aos sujeitos penetrar temporariamente no “reino utópico da universalidade, liberdade, igualdade e abundância” (p. 8). O mundo particular descrito por Jéssica é uma fantasia temporária e também consciente, já que ela própria ressalva: “*Eu não sou o personagem. Eu sou um ser humano, eu sou a Jéssica e os eventos servem para eu conseguir ser quem eu quero ser no desenho. É como se fosse uma realização*”.

Interpretamos, ainda nas palavras da jovem, a ideia de igualdade, presente nesse mundo “idealizado”, tentando relacioná-la ao carnaval medieval, uma vez que ela diz que o evento “*é um dia em que eu posso ser quem eu sou, sem medo de errar, (...) porque eu sei que as pessoas vão estar me en-*

*tendendo, porque elas são iguais a mim, elas estão aqui pelo mesmo propósito: se divertir*”. Bakhtin (1987) aponta que, ao mesmo tempo em que as festas oficiais consagravam a desigualdade, os festejos populares aboliam hierarquias e permitiam ao homem sentir-se igual aos seus semelhantes através de um “contato vivo, material e sensível” (p. 9). É importante esclarecer que o autor se refere à igualdade sob um aspecto político e social, mas, de certa forma, percebemos, nas falas recolhidas, um desejo do jovem de incluir-se na sociedade através das diferentes maneiras de pertencimento.

As múltiplas identidades assumidas pelos jovens na contemporaneidade (MARTÍN-BARBERO, 2003), que a prática de *cosplay* legitima, aproximam-se da liberdade possibilitada no carnaval que, segundo Bakhtin, “necessitava manifestar-se através de formas de expressão dinâmicas e mutáveis (protéicas), flutuantes e ativas” (BAKHTIN, 1987, p. 6). Nessa perspectiva, é possível relacionar as práticas dos jovens observados à ideia de máscara, formulada pelo autor:

A máscara traduz a alegria das alternâncias e das reencarnações, a alegre relatividade, a alegre negação da identidade e do sentido único, a negação da coincidência estúpida consigo mesmo; a máscara é a expressão das transferências, das metamorfoses, das violações das fronteiras naturais, da ridicularização, dos apelidos; a máscara encarna o princípio da vida, está baseada numa peculiar inter-relação da realidade e da imagem, característica das formas mais antigas dos ritos e espetáculos. (BAKHTIN, 1987, p. 35).

As metamorfoses e a quebra de fronteiras fazem parte do cotidiano desses jovens que se relacionam com o outro e com o mundo, nos contextos fragmentados da atualidade. Assim acontece nos ambientes virtuais, quando assumem diversos *nick*s (apelidos) nas salas de bate-papo *online* e têm a possibilidade de conhecer pessoas de idades e perfis muito diferentes dos seus ou, ainda, quando exercem variados papéis nos diferentes espaços nos quais atuam, o que lhes permite a experimen-

<sup>3</sup> Optamos por conservar o nome próprio dos sujeitos não só pela impossibilidade de que eles sejam identificados no meio da multidão que ocorre aos animencontros, como também e, principalmente, por considerar que suas falas não os desabonam em nada, sendo expressão de sua dimensão de agentes sociais.



Foto: Tenchi Muyou.



Foto: Remy

*Cosplayers* posam para foto. Imagens captadas no *site* Cosplay Brasil

tação de diversas máscaras. Não estamos afirmando que eles assumem personalidades diferentes, mas que *expressam as transferências, as metamorfoses, violando as fronteiras naturais da ridicularização*.

A ideia de máscara que permite, segundo Arlindo Machado (2002), assumir diversos papéis, até mesmo aqueles pouco aceitos pela sociedade, foi importante para a nossa análise, uma vez que nos ajudou a perceber que também é possível buscar na experimentação oferecida pela prática do *cosplay* uma maneira de inverter papéis, “efetuar permutações entre o elevado e o baixo, o sagrado e o profano, o nobre e o plebeu, o masculino e o feminino...” (MACHADO, 2002, p. 11). É comum encontrar meninos fazendo *cosplay* feminino e vice-versa, como confirma Nina, outra entrevistada, quando nos diz que já fez “*pelo menos, uns quatro cosplays masculinos*”, experimentando personalidades diferentes da sua, como no caso

dos personagens masculinos que são todos “*os que têm lados sombrios*”. Jéssica, que se auto-intitula negra e gorda (embora tenha pele clara e esteja longe do padrão obeso), faz *cosplay* de uma personagem branca e magra e tem um discurso fervoroso defendendo a possibilidade da representação não apenas pela semelhança física, mas por afinidades de atitude. Seria essa uma maneira da jovem experimentar a condição estética hegemônica contemporânea?

É preciso salientar aqui que Bakhtin (1987) estabelece uma diferença importante entre a máscara popular dos festejos medievais, resgatados na narrativa renascentista, e o sentido que ela toma no romantismo, em que: “... arrancada da unidade da visão popular e carnavalesca do mundo, empobrece-se e adquire várias outras significações alheias à sua natureza original: a máscara dissimula, recobre, engana etc.”, perdendo “quase completamente seu aspecto regenerador e renovador” (p. 35). Talvez



Imagem do jogo Final Fantasy XIII. Captada do *site* Portal dos Games

seja esse sentido de máscara que mais se aproxime da visão apocalíptica que vê nas ações juvenis a negação pura e simples da realidade, a busca inconsequente pelo prazer, sem qualquer comprometimento com a subjetivação crítica dos sujeitos.

Observando e entrevistando alguns destes jovens, atrevemos-nos a supor que o *cosplay* é uma forma de subverter a ordem *a priori* estabelecida no seu cotidiano. *Ser* o personagem, por um determinado tempo, poderia significar uma maneira de escapar, no sentido de ‘ganhar forças’ para depois voltar à realidade de suas vidas. Não se trata de considerar essas práticas como fugas desproporcionais da vida real, mas como um jogo de faz-de-conta que alimenta suas fantasias e, de certa forma, lhes dá suporte para significar o mundo e que vão além de momentos de pura diversão e entretenimento, sendo também e, principalmente, uma forma de se comunicar. Segundo a fala de Nina, em relação às suas práticas, “*é ali aonde eu acho que eu diminuo o fator dos danos que eu recebo da vida*”.

É interessante observar que, embora a máscara seja facilmente reconhecida nas práticas juvenis, Maffesoli (1984) afirma que é um artifício inerente

ao ser humano e seus conflitos. Isso significa que todos precisam de máscaras invisíveis para desempenhar papéis sociais. Por outro lado, podemos perceber que a utilização de máscaras permite experimentar novas possibilidades diante das transformações vividas na contemporaneidade.

### **Do presencial à virtualidade: máscaras contemporâneas**

Arlindo Machado, autor que nos aproximou de M. Bakhtin, ao relacionar a teoria da máscara com o *avatar*<sup>4</sup> (personagem assumido nos jogos eletrônicos), afirma: “O avatar pode ser visto como uma espécie de máscara, que se pode por e tirar, como no carnaval, para compor identidades múltiplas e assumir novos papéis, muitos deles não aceitos seja pela sociedade, seja pelo próprio mascarado” (MACHADO, 2002, p. 11).

<sup>4</sup> O termo avatar foi originado da mitologia hindu, onde designava o corpo temporário utilizado por um deus quando visitava a terra. Foi utilizado, pela primeira vez, para designar a representação visual (eventualmente também sonora) do usuário no ciberespaço por Chip Morningstar, em 1985, em seu Habitat, o primeiro mundo virtual dotado de avatares. (MACHADO, 2002).

Nesse sentido, entendemos que a relação entre o *cosplay* e o avatar é bastante direta, na medida em que os dois são representações do sujeito dentro de um contexto não-oficial ou uma segunda vida, numa interpretação que se apóia nas ideias de Bakhtin sobre o riso e os festejos populares. Ambos são possibilidades do sujeito experimentar outras faces, outros comportamentos, outras histórias diferentes da sua.

Da mesma maneira que, nas brincadeiras infantis, a criança sempre faz-de-conta que é princesa, super-homem, dona de casa, médico ou professora, as crianças e jovens, nos contextos a que nos referimos, podem “ser”, por determinado tempo, os personagens de que mais gostam, ou até mesmo aqueles de que não gostam ou com os quais não se identificam, numa brincadeira de experimentar diferentes peles e, conseqüentemente, novas identidades e formas de pertencimento.

Se o *cosplay* está mais próximo do carnaval como o conhecemos, com suas fantasias concretas ou “palpáveis”, o avatar traz a linguagem contemporânea da realidade virtual através de imagens e sons digitais. Porém, não deixa de ser uma maneira de corporalizar uma figura do sujeito, já que hoje é cada vez menor e mais dissipada a diferença entre imagem e objeto. A virtualidade deseja mesmo romper com essa barreira entre representação e realidade.

Victa de Carvalho (2006, p. 80) relata que, enquanto nos anos 1990 era anunciada a “obsolescência dos corpos e a libertação das mentes”, a partir das técnicas de realidade virtual, seus estudos apontam na direção oposta, para “um corpo que vem sendo cada vez mais convocado a estar presente e ativo, participando e construindo suas experiências”, e que isso se dá pelos dispositivos imersivos que ajudam a construir novas subjetividades.

A autora destaca ainda que, nos ambientes virtuais, o real parece expandido e pode ser percebido tanto por tornar visíveis experiências sensíveis, como por não discriminar realidade e representação:

A partir das experiências imersivas em ambientes virtuais, diluímos as fronteiras entre representação e referente, a ponto de não ser mais necessário pensar essas diferenças. Não se trata da substituição

da realidade por um duplo, mas de uma miscigenação, de uma coexistência de realidades impossíveis. (CARVALHO, 2006, p.86).

Segundo Pereira (2001, p. 7), “a pesquisadora multimídia Diana Domingues defende que as tecnologias ampliaram o campo de percepção com formas de existir antes não permitidas pelo corpo biológico.” Dessa forma, a experiência que se dá no ambiente virtual não é possível fora dele. É o ambiente que determina a existência de cada avatar e as experiências que o jogador vai vivenciar de acordo com as possibilidades do programa. Em sua vida *online*, que caracteriza esse faz-de-conta virtual, não é importante colocar limites entre “falso” e “verdadeiro”, entre real e fantasia, mas simplesmente fruir aquilo que a tecnologia põe a seu dispor. Assim como no carnaval descrito por Bakhtin, vive-se aquele momento e aquela experiência a partir do princípio do riso. Desse modo, o próprio leque de possibilidades permite que o jovem “viva experiências, decifre mensagens, vença desafios, cometa erros que o ajudem a compreender o mundo em que vive e a criar um repertório próprio do seu tempo.” (PEREIRA, 2001, p. 4)

A ideia de segunda vida experimentada por determinado tempo, a que se refere Bakhtin (1987), pode ser também relacionada às falas dos jogadores de games, como Rodney, de 17 anos, que, ao ser perguntado como definiria o videogame, pronuncia enfaticamente: “*Minha segunda vida. Literalmente, minha segunda vida!*” Não é por acaso que um ambiente virtual frequentado por milhares de pessoas no mundo inteiro tem o nome de “*Second Life*”. Nessa espécie de jogo, o usuário experimenta uma vida paralela através de um avatar, que tem ações cotidianas como trabalhar, comer, ter amigos, ir a festas, passear, casar, ter filhos.

A própria concepção de jogo admite a ideia de segunda vida, pois ela não pertence à vida “comum” e “é capaz, a qualquer momento, de absorver inteiramente o jogador” (HUIZINGA, 2005, p. 11). Porém, no ambiente virtual, a possibilidade de viver como um “outro eu” é ampliada a partir do fator de imersão. As inovações tecnológicas, que permitem efeitos sonoros e um design cada vez mais sofisticado, aumentam a ilusão de estar den-

tro do jogo. Além disso, histórias envolventes que dão liberdade ao usuário de agir sobre elas, interferindo nos rumos que estas irão tomar, são fatores determinantes para criar essa sensação imersiva.

A pesquisadora Lucia Santaella afirma que “a interatividade é uma propriedade intrínseca da comunicação digital”, lembrando que muitos games apresentam altos níveis de interatividade na medida em que são marcados por combinações híbridas que geram grande complexibilidade e possibilidades. Afirma, ainda, que essa interatividade não ocorre “apenas como experiência ou agenciamento do interator, mas como possibilidade de co-criação de uma obra aberta e dinâmica, em que o jogo se reconstrói diferentemente a cada ato de jogar” (SANTAELLA, 2004). Dessa maneira, observamos uma série de fatores que levam à sensação de segunda vida durante o jogo, assim como reconhecemos nos eventos presenciais por nós estudados um ambiente favorável para viver essa “Second Life” através da presencialidade do *cosplay*.

A respeito das características de participação e imersão, Janet Murray (2003, p. 101) afirma: “O desejo ancestral de viver uma fantasia originada num universo ficcional foi intensificado por um meio participativo e imersivo, que promete satisfazê-lo de um modo mais completo do que jamais foi possível.” Se histórias em formato participativo são capazes de nos envolver mais do que aquelas que simplesmente assistimos ou ouvimos, assumir um personagem através de um avatar é:

... como se tornar outra pessoa por determinado tempo, adquirindo seus hábitos, sua maneira de pensar e se comportar. É como se você pudesse apenas colocar uma boina na cabeça e já começasse a dar de ombros, gesticular e até falar como um francês. (MURRAY, 2003, p. 115).

Os formatos participativos dos games, nos quais interação e agenciamento são palavras-chave para entender a relação dos jovens com os artefatos culturais, são bem exemplificados na fala de outro jovem, André, de 18 anos, quando afirma que jogar videogame é mais divertido do que ver desenho na TV: “*Você tá cansado de ver aquilo sempre da mesma maneira, aí você quer fazer de outro*

*jeito... é tipo assim, vamos supor, o Seya enfrentando o Yoga, nunca vai acontecer isso. Então, no videogame você já tem essa possibilidade”*<sup>5</sup>.

Ao se colocar dentro da história e ser capaz de mudar seus rumos, o jogador, através de sua imagem virtual, vive outras experiências, numa dimensão de vida festiva apontada por Bakhtin (1987). A possibilidade de intervenção fascina, tanto quanto a do “novo”. Felipe, de 16 anos, diz que “*controlar seu personagem é uma coisa muito maneira*”, ao mesmo tempo em que imagina que, se fosse construir um jogo, ele se passaria no período medieval “*porque o que a gente vive a gente enjoa... o medieval seria novo*”.

Bakhtin (1987) observa que, embora as formas carnavalescas da Idade Média aproximem-se das formas do espetáculo teatral, isso não significa que elas entrem no domínio da arte, mas que se situam entre a arte e a vida. “Na realidade, é a própria vida apresentada com os elementos característicos da representação” (BAKHTIN, 1987, p. 6). De acordo com Machado (2004), essa fusão entre o que comumente chamamos de realidade e de fantasia é um conceito absolutamente explorado nos mundos virtuais. Da mesma forma que no carnaval medieval, nos ambientes virtuais a diferença entre espectador e ator se dissipa. Nos jogos, pode-se considerar que essas duas funções se fundem e o interator se insere nos ambientes como o seu sujeito ou seu agente visualizador.

Ainda segundo Machado (2007), nos jogos eletrônicos, duas são as formas de visualização: uma que considera o ponto de vista externo em que o avatar pode ser visto na tela pelo jogador, e outra, através do uso da câmera subjetiva, que considera o ponto de vista interno, o ponto de vista do jogador. Esta última nos leva a relacioná-la ao próprio olhar do *cosplayer* durante sua atuação em um evento. Nas duas formas, o jogador é levado a “mergulhar” no mundo virtual que se apresenta. Porém, através do recurso da câmera subjetiva, os efeitos visuais e a acústica colaboram para a imer-

<sup>5</sup> Seya e Yoga são personagens do jogo “Cavaleiros do Zodíaco”, baseado em anime. O jovem se refere ao fato de que no desenho esses personagens não estão em posições de enfrentamento e, conseqüentemente, não os veria num duelo, fato possível no jogo, a partir das escolhas dos jogadores.

são e o jogador passa a experimentar uma sensação muito maior de presença ativa e não apenas de observação do desenrolar da narrativa. Por um determinado espaço de tempo ele é capaz de agir, reagir e pensar como o seu personagem, inserido no ambiente do programa. Assim, pode criar mais facilmente a ilusão de “ser” o ente fantástico, um arqueiro, uma sacerdotisa, um guerreiro ou uma deusa, negociando entre suas fantasias projetadas num avatar e as possibilidades previstas no programa.

Apesar de todos esses fatores que, por muitas vezes, levam a discursos que estigmatizam a indústria cultural japonesa, reconhecendo nela um poder vertical de veiculação de valores e mensagens, cabe enfatizar que buscamos os sentidos produzidos por esses jovens por intermédio dessas práticas. Ao reconhecer que os sentidos produzidos são originais em função dos processos de mediação de cada sujeito, podemos olhar para os jovens e perceber que não se trata de substituição de maneiras de se relacionar com o mundo. Para uma das entrevistadas, Nina, o virtual não substitui o real: *“Eu acho que fica aquela coisa fria: controle, monitor de televisão, não que eu não goste, mas eu acho que o jogo, por exemplo, de RPG, ele te dá, assim, um calor. Existe o contato. No jogo você tá fazendo contato entre você e o que o programador fez”*. Por outro lado, a quantidade de jovens que vêm constituindo novas sociabilidades através de maneiras híbridas de relacionar-se no virtual, é um indicativo de mudanças culturais que merecem um olhar mais cuidadoso.

É possível dizer que o desenvolvimento das tecnologias cria certas expectativas, gerando demandas que há pouco tempo não existiam. Assim, a possibilidade de ser um personagem em um ambiente com resoluções gráficas altamente definidas passou a ser tão necessária ou tão “comum” para os nossos sujeitos da pesquisa quanto a fantasia de imaginar-se como determinado personagem de um livro de histórias. Benjamin nos ensina: *“Os gregos foram obrigados, pelo estágio de sua técnica, a produzir valores eternos”* (BENJAMIN, 1994, p. 175), querendo dizer que o pensamento, a criação, os valores de determinada sociedade são criados a partir das possibilidades de seu tempo. Dessa for-

ma, enxergar o avatar como uma consequência das possibilidades do tempo presente e interpretá-lo como uma máscara, no sentido apresentado por Bakhtin, nos ajuda a considerar que as linguagens criadas a partir da virtualidade precisam ser encaradas sob a ótica de um novo sujeito que se constitui na contemporaneidade.

A transitoriedade dos festejos e da vida não-oficial, estudadas por Bakhtin e reconhecidas nos jogos eletrônicos, talvez sejam um dos grandes atrativos deste meio. A possibilidade de jogar e depois jogar de novo – sendo outro personagem, seguindo outro caminho, tomando outras resoluções, enfrentando inimigos diferentes, tendo oportunidade de acertar onde havia errado anteriormente – admite o ato de refazer que, além de ser uma ideia muito sedutora, reflete o pensamento e o comportamento do sujeito contemporâneo. Esse novo sujeito, que transita pela fragmentação e não linearidade das informações e dos acontecimentos do mundo pausado por novas lógicas, exige a agilidade das transformações e das realidades possíveis. *“Nos jogos de computador, não tomamos decisões para a vida inteira ou por toda uma civilização”*, diz Janet Murray (2003, p.153), reforçando a ideia contida nas palavras de Tatiana, outra jogadora entrevistada: *“No videogame você tem milhões de vidas... pode começar tudo de novo, do zero. Na vida real, infelizmente não dá pra fazer isso. Esse é o fascínio do videogame”*.

A possibilidade de tentar novamente, de repetir – como a criança que quer sempre fazer ou ver de novo – evoca a ideia de brincadeira, ou pelo menos, se opõe à seriedade dos compromissos ou atitudes onde o erro representa a impossibilidade de seguir adiante. Na vida “oficial”, a ideia de começar de novo vem, geralmente, acompanhada de sentimentos como incapacidade, frustração ou desânimo, enquanto que, no jogo, na brincadeira e na vida festiva, refazer significa repetir uma experiência boa ou renovar, associando-se ao prazer e à alegria.

O argumento de Arlindo Machado (2002, p. 11), de que *“O avatar pode ser visto como uma espécie de máscara, (...), para compor identidades múltiplas e assumir novos papéis ...”*, encontra eco nas palavras de Rosane Abreu que afirma que as tecnologias de comunicação e informação contri-

buem para a construção de identidades. Segundo a autora, “Com elas, os jovens experimentam, testam e brincam com as formas de ser (usam avatares, nicks etc). Isso parece estar ajudando os jovens a se conhecerem melhor e, conseqüentemente, a assumirem com mais facilidade os diversos papéis sociais.” (ABREU, on-line).

Como acontece com os cosplayers, os jovens jogadores de games parecem divertir-se ao experimentar avatares com características diferentes das suas. Gustavo, de 18 anos, que gosta do personagem *Squall*, do jogo *Final Fantasy*, diz que sua preferência se deve ao fato de ele ser “*um cara cínico, um tanto quanto sarcástico, seco, sem... sem aquela ‘proximidade’... ele é sozinho, sem muito contato exterior, sei lá. Gosto porque ele é completamente oposto da minha pessoa*”.

Não seria essa uma possibilidade de lidar e aceitar a alteridade? Será que jovens acostumados a “vestir” outras formas e personalidades de uma maneira tão próxima do real não estariam mais aptos para viver a diversidade?

### Imagens do corpo como forma de expressão: possibilidades de exercício da cidadania

Analisando o princípio material e corporal presente na cultura cômica popular, Bakhtin (1987) aponta que ele está ligado a um caráter cósmico e social. Não é o corpo individual, mas o corpo/povo que cresce e se renova em comunhão com a vida, em que o “baixo” e o corporal representam o sensível, a satisfação das necessidades, a reprodução, a morte e o renascimento. Invocar essa ideia de reconstrução a partir da experiência corporal nos permite posicionar esses jovens, no campo cultural, como atores que expressam suas opiniões em relação ao mundo em que vivem através de suas atitudes “espetaculares”.

A visibilidade alcançada nos eventos pode significar uma forma, consciente ou não, para se firmar como sujeitos ativos socialmente. Ângela e Gabriel, ambos de 16 anos, concordam que ir aos eventos é uma oportunidade de serem aceitos, já que ali podem fazer o que gostam sem reprimendas, com a sensação de estar entre aqueles com

os quais se identificam. Eles agradeceram à entrevistadora o fato de serem ouvidos sem preconceito, demonstrando uma busca por aceitação e inclusão.



Também é possível encontrar *Cosplays* de personagens que não se relacionam diretamente com a cultura pop japonesa, mas que fazem parte do universo das indústrias culturais, como é o caso deste “Maskara”.

Foto: Remy, captada no site Cosplay Brasil

Outra *cosplayer*, Glaucia, diz que gosta de *mangás* e *animes* porque tratam de temas da realidade, permitindo que ela, ao mesmo tempo em que se distrai, reflita um pouco sobre alguns assuntos polêmicos, como corrupção, violência, drogas, exclusão.

O olhar crítico desses jovens também se volta para a escola que não tem espaço para a ludicidade e onde se chega “... *com vontade de ir embo-*

ra”, nas palavras de Jéssica. A escola “*chata*” e séria da qual ela se ressentida evoca a “*estabilidade e perpetuação*” das festas oficiais (BAKH-TIN, 1987, p. 8). O riso alegre e regenerador é afastado, ainda hoje, da educação oficial, talvez pelo caráter quase sagrado do ensino e pela supervalorização do intelecto sobre o sensível, estabelecendo um nivelamento diferencial entre o erudito e o popular. Apesar da fragilidade entre as fronteiras culturais na contemporaneidade, a escola, neste início de século, ainda reserva ao popular, que é tão próximo da juventude, os espaços folclóricos ou marginalizados.

Com a intenção de pensar o lugar dessas práticas juvenis no contexto escolar sob uma nova ótica, Roesler e Sartori (2004) afirmam que, em tempos de ciberespaço, “estamos diante de novas sociabilidades” (p.72) e, conseqüentemente, presenciamos novas maneiras de exercer a cidadania, entendendo esse exercício como “capacidade de engendrar práticas sociais de produção de significados, espaços de desenvolvimento de cultura.” (p.75). Pensando nesse novo olhar, torna-se essencial reconhecer que essas novas sociabilidades são marcadas por novos tipos de leitores conectados a múltiplas linguagens (ARANHA, 2006) que exigem novas demandas. Sendo assim, a análise das práticas juvenis nos alerta para a necessidade de transformações nos paradigmas educacionais para que a escola seja um território fértil de produção de sentido e exercício de cidadania.

Se compreendemos, como explicita Guattari, que “nenhuma produção de subjetividade hoje pode estar livre da influência das máquinas informacionais e computacionais” (GUATTARI, *apud* PEREIRA, 2001, p. 8), torna-se um problema que os espaços escolares continuem a deslegitimar as experiências juvenis com essas máquinas. Para pensar esse processo necessário de legitimação, recorreremos a Martín-Barbero (2003) que aponta para a urgência do “reconhecimento dos saberes que entranham as formas do expressivo, que passam pelo corpo, pela emoção, pelo prazer”. Para o autor,

... a nova realidade propõe uma redefinição do sujeito da educação (...) que se expressa em idiomas não

verbais, baseados em sua sensibilidade e em sua corporeidade, e habita os mundos dos códigos tribais, das quadrilhas e das seitas, a partir de onde se manifesta sua rejeição à sociedade (MARTÍN-BARBERO, 2003 - tradução nossa).

Relacionando essas palavras às práticas escolares anacrônicas ao mundo *high tech* vivenciado pelos jovens, parece indispensável que, ao invés de manter a posição confortável de fugir à responsabilidade e transferir toda a falência do sistema educativo para os ombros dos estudantes (desinteressados, desordeiros, desrespeitosos), seria preciso perceber como esses sujeitos se constituem nos contextos sociais atuais para construir tempos e espaços que sejam condizentes às suas novas demandas.

## Considerações finais

Ao lançar um novo olhar para as culturas juvenis, dispendo-nos a escutar jovens que praticam *cosplay* e que jogam *videogames*, pudemos identificar inúmeras possibilidades de exercício da cidadania (CANCLINI, 1999). Longe de alienados, suas vozes denunciam, reclamam e protestam contra uma sociedade que, como diz Martín-Barbero (2003), “não tem direito de lhes pedir uma estabilidade que nenhuma das grandes instituições modernas é capaz de garantir: a política, o trabalho e a escola atravessam sua mais profunda e larga crise... a de identidade” (tradução nossa). O contato com eles nos permitiu romper com as representações que os associam a posturas hedonistas e violentas e com o estereótipo de geração submetida às leis da mídia, descomprometida com o bem-estar e com os destinos do mundo.

Esperamos que este texto possa contribuir para que as imagens e narrativas que os jovens trazem a partir de suas práticas culturais possam ser compreendidas através de novas sensibilidades, diminuindo, assim, as distâncias entre essas práticas e a cultura escolar.

Nessa perspectiva, Ítalo Calvino nos inspira, sugerindo a importância de se perceber as práticas culturais juvenis na contemporaneidade como “vãos a outros espaços”, através da experimentação de máscaras que subvertam conscientemente

ou não, “o reino humano condenado ao peso”. Para enxergar as cenas e “obscenas” dessa subversão, precisamos observar “o mundo sob uma outra óti-

ca”, superando o etnocentrismo dos olhares já instituídos que dificultam a necessária aproximação entre cultura e educação.

## REFERÊNCIAS

- ABREU, Rosane. Cabeças digitais. **Rio mídia**. Entrevista concedida a Marcus Tavares. Disponível em: <[http://www.multirio.rj.gov.br/portal/riomidia/rm\\_entrevista\\_conteudo.asp?idioma=1&v\\_nome\\_area=Entrevistas&idMenu=4&label=Entrevistas&v\\_id\\_conteudo=67513](http://www.multirio.rj.gov.br/portal/riomidia/rm_entrevista_conteudo.asp?idioma=1&v_nome_area=Entrevistas&idMenu=4&label=Entrevistas&v_id_conteudo=67513)>. Acesso em: 26 mar. 2007.
- ARANHA, Gláucio. Narratividade nos jogos eletrônicos. In: CONGRESSO INTERNACIONAL DA ASSOCIAÇÃO BRASILEIRA DE LITERATURA COMPARADA, 10., 2006, Rio de Janeiro. **Anais eletrônicos...** Rio de Janeiro, 2006. Disponível em: <http://www.abralic.org/htm/quemsomos/anais-eventos.htm>. Acesso em: 09 dez 2009.
- ARCE, José Manuel Valenzuela. **Vida de barro duro**: cultura popular juvenil e grafite. Tradução de Heloísa B. S. Rocha. Rio de Janeiro: EDUF RJ, 1999.
- BAKHTIN, Mikhail. **A cultura popular na Idade Média e no Renascimento**: o contexto de François Rabelais. Tradução Yara Frateschi Vieira. São Paulo: Hucitec, 1987.
- BENJAMIN, Walter. **Obras escolhidas I**: magia e técnica, arte e política. São Paulo: Brasiliense, 1994.
- \_\_\_\_\_. **Obras escolhidas II**: rua de mão única. São Paulo: Brasiliense, 1987.
- CALVINO, Ítalo. **Seis propostas para o próximo milênio**: lições americanas. Tradução Ivo Barroso. São Paulo: Companhia das Letras, 1990.
- CANCLINI, Néstor García. **Consumidores e cidadãos**: conflitos multiculturais da globalização. Rio de Janeiro: EDUF RJ, 1999.
- CARRANO, Paulo César Rodrigues. Juventudes: as identidades são múltiplas. **Movimento**: revista da Faculdade de Educação da UFF: juventude, educação e sociedade. Rio de Janeiro, n. 1, p. 11-27, maio 2000.
- CARVALHO, Victa de. Dispositivos em evidência: a imagem como experiência em ambientes imersivos. In: FATORELLI, A.; BRUNO, F. (Org). **Limiares da imagem**: tecnologia e estética na cultura contemporânea. Rio de Janeiro: Mauad X, 2006.
- GOMES, Renato Cordeiro. **Todas as cidades, a cidade**. Rio de Janeiro: Rocco, 1994.
- HERSCHMANN, Micael. **O funk e o hip-hop invadem a cena**. Rio de Janeiro: EDUF RJ, 2005.
- HUIZINGA, Johan. **Homo ludens**: o jogo como elemento da cultura. Tradução João Paulo Monteiro. São Paulo: Perspectiva, 2005.
- MACHADO, Arlindo. Regimes de imersão e modos de agenciamento. In: CONGRESSO BRASILEIRO DE CIÊNCIAS DA COMUNICAÇÃO, 15, 2002, Salvador. **Anais eletrônicos...** Salvador, 2002. Disponível em: <<http://scholar.google.com.br/scholar?hl=pt-BR&lr=&q=cache:PX6gtYmZx5oJ:www.intercom.org.br/papers/2002/np07/NP7MACHADO.pdf+a+imagem+nos+games>>. Acesso em: 26 mar. 2007.
- \_\_\_\_\_. **O sujeito na tela**: modos de enunciação no cinema e no ciberespaço. São Paulo: Paulus, 2007.
- \_\_\_\_\_. Arte e mídia: aproximações e distinções. **E-compós**: revista eletrônica, n. 1, dez., 2004. Disponível em: <<http://www.compos.org.br/seer/index.php/e-compos>>. Acesso em: 25 set. 2006.
- MAFFESOLI, Michel. **A conquista do presente**. Tradução Márcia C. de Sá Cavalcante, Rio de Janeiro: Rocco, 1984.
- MARTÍN-BARBERO, Jesús. Saberes hoy: disseminaciones, competencias y transversalidades. **Revista Iberoamericana de Educación**. n. 32, mayo-ago., 2003. Disponível em: <<http://www.rieoei.org/rie32a01.htm>>. Acesso em: 19 set. 2006.
- MARTUCCELLI, Danilo. Figuras y dilema de la juventud en la modernidad. **Movimento**: revista da Faculdade de Educação da UFF: juventude, educação e sociedade. Rio de Janeiro, n. 1, p. 28-51, maio 2000.

MURRAY, Janet. **Hamlet no Holodeck**: o futuro da narrativa no ciberespaço. Tradução: Elissa Khouri Daher, Marcelo Fernandez Cuziol. São Paulo: EDUNESP, 2003.

OSWALD, Maria Luiza. **Infância, juventude e indústria cultural**: sociedade, cultura e mediações: imagem e produção de sentidos: projeto de pesquisa. Rio de Janeiro: UERJ; FAPERJ, 2006. Mímeografado.

PEREIRA, Mirna Feitoza. As máquinas de diversão e a inteligência da criança. In: CONGRESSO BRASILEIRO DA COMUNICAÇÃO, 24., 2001, Campo Grande. **Anais eletrônicos...** Campo Grande, 2001. Disponível em: <http://www.intercom.org.br/papers/nacionais/2001/papers/NP15PEREIRA.PDF>. Acesso em 07 set. 2009.

REGUILLO, Rossana. Las culturas juveniles: un campo de estudio; breve agenda para la discusión. **Revista Brasileira de Educação**, Rio de Janeiro, n. 23, p.103-108, maio/ago. 2003.

ROESLER, Jucimara & SARTORI, Ademilde. Narrativa, cidadania e o não-lugar da cultura. **Revista FAMECOS**, Porto Alegre, n. 23, p. 70-76, abr. 2004.

SANTAELLA, Lucia. Games e comunidades virtuais. Disponível em: <http://www.canalcontemporaneo.art.br/tecnopoliticas/archives/000334.html>. Acesso em: 23 mar. 2007.

VIANNA, Hermano (Org.). **Galerias cariocas**: territórios de conflitos e encontros culturais. Rio de Janeiro: EDUF RJ, 2003.

Sites visitados

Cosplay Brasil. Disponível em: <<http://www.cosplaybr.com.br/>>. Acesso em: 10 jan 2009.

Portal dos Games. Disponível em: <<http://portaldosgames.click21.com.br/>>. Acesso em: 10 jan 2009.

*Recebido em 30.04.09  
Aprovado em 26.05.09*