



CÂMARA MUNICIPAL DE SÃO PAULO

Secretaria Geral Parlamentar
Secretaria de Documentação
Equipe de Documentação do Legislativo

PARECER N° 1726/2015 DA COMISSÃO DE EDUCAÇÃO, CULTURA E ESPORTES SOBRE O PROJETO DE LEI N° 252/2014

O presente projeto de lei, de autoria do nobre Vereador Jean Madeira, institui no Município de São Paulo, o reconhecimento do cosplay como manifestação cultural popular.

A Comissão de Constituição, Justiça e Legislação Participativa exarou parecer de legalidade.

A Comissão de Administração Pública manifestou-se favoravelmente à propositura.

Existem muitas maneiras pelas quais os fãs têm demonstrado seu apoio e apreço às obras da cultura pop. Talvez uma das mais explícitas e populares nos dias atuais seja o cosplay. Contração das palavras em inglês *costume* (traje/fantasia) e *play/roleplay* (brincadeira, interpretação), o cosplay é um hobby que consiste em fantasiar-se de personagens oriundos, em geral, de quadrinhos, games e desenhos animados japoneses. A prática do cosplay também engloba personagens pertencentes ao vasto universo do entretenimento, como filmes, séries de TV, livros e animações de outros países. Em menor escala há aqueles que caracterizam-se como figuras históricas ou de criações originais.

Uma das principais características do cosplay é que o praticante além de criar os trajes, também interpreta o personagem caracterizado, reproduzindo os traços de personalidade como postura, falas e poses típicas. A atividade costuma ser praticada em eventos que reúnem fãs desse universo, como convenções de anime e games.

No Brasil, embora existam relatos da presença de fãs fantasiados em convenções de Jornada nas Estrelas já em meados da década de 80, e posteriormente em encontros de jogadores de RPG e fãs de animes em 1994, acredita-se que o cosplay chegou ao Brasil por volta de 1996, junto com a primeira convenção de animes do país, o Mangacon. Realizado na cidade de São Paulo pela ABRADEMI - Associação Brasileira de Desenhistas de Mangá e Ilustrações, o evento é considerado o marco inicial da difusão do cosplay no Brasil, sendo realizado em um período de redescobrimto dos animes na televisão brasileira. Ao longo dos anos a prática do cosplay cresceu de forma exponencial, espalhando-se por todas as regiões do país.

A forma que o cosplay é praticado no Brasil caracteriza-se por uma mistura do modelo americano e japonês. O conceito norte-americano do *masquerade* foi importado e adaptado tornando-se o tradicional concurso de cosplay das convenções de anime brasileiras. De influência japonesa, podemos citar a ênfase na caracterização de personagens pré-existentes e o foco na busca pela fidelidade, além da predominância de fantasias inspiradas em animes, mangas e games japoneses.

Atualmente existem milhares de praticantes espalhados pelo país, e os maiores eventos que reúnem fãs do cosplay chegam a alcançar um público de mais de 40 mil pessoas, por esses motivos não há como negar se tratar de uma relevante manifestação cultural popular.

Em face do exposto, a Comissão de Educação, Cultura e Esportes, no âmbito de sua competência, entende que a propositura deve prosperar, sendo, portanto, favorável o parecer.

Sala da Comissão de Educação, Cultura e Esportes, em 07.10.2015.

Reis - PT - Presidente

Eliseu Gabriel - PSB
Marquito - PTB
Claudinho de Souza - PSDB
Toninho Vespoli - PSOL- Relator
Quito Formiga - PR

Este texto não substitui o publicado no Diário Oficial da Cidade em 08/10/2015, p. 153

Para informações sobre o projeto referente a este documento, visite o site www.camara.sp.gov.br.