

A INFLUÊNCIA ESTÉTICA DOS GAMES E ANIMES NA MODA CONTEMPORÂNEA: UMA ANÁLISE A PARTIR DO CAPITAL SUBCULTURAL

Anna Luiza Scalco Geller, Monique Vandresen

INTRODUÇÃO

A crescente presença dos animes e dos games na cultura visual contemporânea evidencia a aproximação entre entretenimento, moda e expressão individual. Referências provenientes desses universos ultrapassam o consumo das obras e passam a integrar diferentes práticas culturais e estéticas, sendo incorporadas e ressignificadas na construção do estilo. Nesse contexto, torna-se relevante compreender de que forma essa influência ultrapassa o campo do entretenimento e se insere na construção da identidade e da expressão individual, especialmente em espaços urbanos reconhecidos por sua diversidade estética. A partir do conceito de capital subcultural, a pesquisa considera como conhecimentos, referências e códigos associados a essas culturas podem adquirir valor e contribuir para formas de pertencimento e distinção por meio da aparência.

A pesquisa tem como objetivo compreender de que maneira a influência estética dos animes e dos games se manifesta na moda contemporânea, investigando como ultrapassam o campo do entretenimento e são inseridos na construção de identidade e expressão individual. Busca-se, ainda, analisar como o contato com essas manifestações culturais pode contribuir para a formação de repertórios estéticos, formas de pertencimento e processos de distinção, considerando a relação entre subcultura e moda. Como recorte empírico, a pesquisa considera observações e entrevistas realizadas no bairro de Harajuku, em Tóquio, buscando analisar diferentes formas de expressão estética individual.

DESENVOLVIMENTO

A pesquisa possui abordagem qualitativa, de caráter exploratório e descritivo, desenvolvida a partir de levantamento bibliográfico e pesquisa de campo. O levantamento teórico contempla autores que permitem articular a estética de animes e games com os processos de construção identitária. Foi adotado o conceito de capital subcultural, de Sarah Thornton para parte da análise, sendo complementado pela noção de bricolagem de Dick Hebdige, pela discussão sobre representação e práticas significantes de Stuart Hall e pela reflexão de Hiroki Azuma sobre a cultura *otaku* e as formas de apropriação e combinação de referências provenientes de diferentes obras. A articulação desses autores possibilita compreender a relação entre os repertórios culturais provenientes dos animes e games, a construção do estilo e os processos de pertencimento, distinção e expressão individual.

A pesquisa de campo foi realizada durante viagem ao Japão, no bairro de Harajuku, em Tóquio, historicamente reconhecido como território de experimentação estética e circulação de códigos subculturais, sendo ponto de encontro de diferentes subculturas urbanas. A coleta de dados combinou observação direta, registro visual dos looks e entrevistas semiestruturadas, realizadas em inglês e posteriormente traduzidas, com duas frequentadoras do bairro. O roteiro de entrevista foi composto por perguntas, abordando idade, inspiração das vestimentas, hábitos de consumo de anime e games, e percepções sobre a influência dessas mídias na moda cotidiana japonesa.

RESULTADOS

A análise realizada indica que a influência dos animes e dos games sobre a moda ocorre não apenas pela reprodução direta de personagens, mas também pela incorporação e combinação de diferentes referências visuais na construção do estilo, conferindo status, pertencimento e distinção a

quem o domina, e cujo valor se transforma à medida que circula por diferentes graus de exposição midiática. Essa relação pode ser compreendida a partir do conceito de capital subcultural de Thornton (1995), segundo o qual conhecimentos, gostos e códigos associados a determinadas culturas podem adquirir valor e funcionar como formas de distinção e pertencimento dentro de grupos específicos. Essa perspectiva pode ser observada na pesquisa de campo na entrevista realizada com a japonesa Sayaka, de 35 anos, que, ao ser questionada sobre a inspiração de seu visual, descreveu seu estilo como uma mistura de moda de rua, moda Lolita e elementos de estilos femininos e masculinos. Ao abordar seus hábitos de consumo cultural, mencionou *Resident Evil* e *Bloodborne* entre seus jogos favoritos, além de *JoJo's Bizarre Adventure* e *Baki* entre os animes e mangás de seu interesse. A reunião dessas diferentes referências evidencia a formação de um repertório estético que pode ser mobilizado na construção da aparência, aproximando-se também da noção de bricolagem, onde Hebdige (2002, p. 16) apresenta em seu estudo, que signos originalmente associados a um universo específico são "repossuídos" na vida cotidiana e recombinações fora de seu contexto original, um mecanismo que não é exclusivo das ruas de Tóquio, mas que se repete, por exemplo, quando uma estética de nicho é absorvida pela moda de massa.

Na mesma entrevista, ao ser questionada sobre a influência dos animes e games em sua maneira de vestir, Sayaka reconheceu essa influência e a relacionou à atuação do mercado, afirmando que essas referências teriam se transformado em uma estratégia de vendas. Ao refletir sobre a moda japonesa, relatou ainda perceber que elementos associados a animes e mangás passaram a ser incorporados aos looks de pessoas que anteriormente não estavam necessariamente ligadas a estilos urbanos mais ousados, mencionando a popularização de obras como *Death Note* e *Demon Slayer*. Sua percepção sugere um processo de circulação de códigos estéticos que ultrapassa grupos mais específicos e alcança públicos mais amplos. A partir de Thornton (1995), esse processo pode ser compreendido considerando que conhecimentos e referências culturais adquirem valor dentro de determinados circuitos e podem funcionar como formas de distinção enquanto permanecem reconhecíveis entre aqueles que compartilham desses códigos. Ao mesmo tempo, a entrevistada relaciona a ampliação dessas referências à popularização das redes sociais e dos smartphones, indicando a importância dos meios digitais na circulação de tendências e repertórios culturais.

Por outro lado, a entrevista com Mayuka Imi, 22 anos, evidencia que essa influência pode assumir um caráter menos literal e participar da formação do gosto individual. A entrevistada relatou que, quando criança, admirava personagens de anime e jogos e se vestia como eles, mas hoje escolhe as próprias roupas com base em sua própria ideia do que considera gostar. A sua resposta evidencia a passagem de uma identificação direta com personagens específicos para uma apropriação mais livre desses elementos estéticos, aproximando-se do que Napier (2005, p. 121) descreve como a possibilidade de "explorar vicariamente identidades flutuantes que transcendem qualquer subjetividade fixa". A mesma entrevistada sugeriu ainda que animes e games funcionam como catalisadores de uma busca por individualidade que muitos jovens não conseguem expressar de outra forma, hipótese que dialoga com a ideia de Hall (2016, p. 23) de que a moda opera "de acordo com os princípios da representação pela linguagem", um código que só é plenamente decodificado por quem compartilha o repertório de referências em jogo, esteja esse repertório circulando nas ruas de Tóquio ou em qualquer outro centro urbano conectado às mesmas mídias.

Em conjunto, os dois relatos indicam que a apropriação estética de animes e games na moda não segue um padrão único, mas se manifesta de formas distintas conforme a trajetória de consumo de cada sujeito. Ambas as posições, no entanto, confirmam a hipótese central da pesquisa, que o repertório visual de animes e games funciona como capital subcultural na medida em que permanece reconhecível e valorizado por quem compartilha seus códigos, ainda que sua crescente circulação midiática o torne, ao mesmo tempo, mais acessível e menos exclusivo.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A pesquisa permitiu compreender que a influência dos animes e dos games na moda contemporânea ultrapassa a reprodução de personagens e elementos visuais, participando da formação de repertórios estéticos, da expressão individual e de processos de pertencimento e distinção. As entrevistas realizadas em Harajuku evidenciaram que essa influência não se manifesta de maneira uniforme, mas assume diferentes configurações conforme a trajetória e a relação de cada sujeito com esses universos. Em ambos os casos, observa-se que o domínio desses códigos estéticos opera como forma de pertencimento e de distinção, adquirindo diferentes valores conforme circulam entre grupos, mídias e mercados. Embora o número reduzido de entrevistas não permita generalizações sobre a população japonesa, a pesquisa contribui para compreender como manifestações da cultura pop podem participar da construção da aparência e da expressão individual na moda contemporânea.

Palavras-chave: capital subcultural; animes; games; moda contemporânea; identidade; subculturas; Harajuku.

ANEXOS

Figura 1 - Entrevista com Sayaka em Harajuku, Tóquio



Fonte: Acervo da autora (2026)

Figura 1 - Entrevista com Mayuka Imi em Harajuku, Tóquio



Fonte: Acervo da autora (2026)

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

AZUMA, Hiroki. *Otaku: Japan's database animals*. Tradução de Jonathan E. Abel e Shion Kono. Minneapolis: University of Minnesota Press, 2009

HALL, Stuart. *Cultura e representação*. Tradução de Daniel Miranda e William Oliveira. Rio de Janeiro: Editora PUC-Rio; Apicuri, 2016.

HEBDIGE, Dick. *Subculture: the meaning of style*. London: Routledge, 2002.

NAPIER, Susan J. *Anime from Akira to Howl's Moving Castle: experiencing contemporary Japanese animation*. Updated ed. New York: Palgrave Macmillan, 2005.

THORNTON, Sarah. *Club cultures: music, media and subcultural capital*. Cambridge: Polity Press, 1995.