

## **Cosplay**

Os cosplayers são pessoas que se vestem como personagens de filmes, séries, jogos, quadrinhos e outros meios de entretenimento. O termo "cosplay" é uma junção das palavras "costume" (fantasia) e "play" (brincar). Os cosplayers não apenas criam e vestem fantasias, mas muitas vezes também interpretam os personagens, adotando suas características e comportamentos. A prática é muito popular em convenções de cultura pop, eventos de anime, e nas redes sociais, onde muitos compartilham fotos e vídeos de suas criações. É uma forma de expressão artística e de celebração da cultura geek!

O movimento cosplay surgiu na década de 1980, principalmente nos EUA e no Japão. O termo "cosplay" foi usado pela primeira vez em 1984 por Nobuyuki Takahashi para descrever fãs que se vestiam como personagens de ficção científica. Antes disso, já havia fãs se fantasiando em convenções. Nos anos 90, o cosplay se tornou um fenômeno global com a ajuda da internet, facilitando a troca de informações e fotos. Hoje, é uma prática vibrante e diversificada, com comunidades ativas em todo o mundo.

É uma forma de expressão e celebração da cultura pop, permitindo que fãs de diversos meios, como filmes, séries, jogos e quadrinhos, se conectassem com seus personagens favoritos. A prática começou a se consolidar em convenções de ficção científica e anime, onde as pessoas queriam mostrar seu amor por essas obras de forma criativa.

Além disso, o cosplay promove a criatividade e a habilidade artística, já que muitos cosplayers confeccionam suas próprias fantasias e acessórios. O movimento também oferece uma oportunidade para socialização, permitindo que pessoas com interesses semelhantes se encontrem e compartilhem experiências, tanto em eventos quanto online. Com o crescimento da internet, a divulgação e a troca de ideias se tornaram mais acessíveis, ajudando a expandir a popularidade do cosplay globalmente.

## **Cultura Gamer**

A "Cultura Gamer" não tem um único criador definido, mas emergiu com o desenvolvimento dos primeiros jogos eletrônicos nas décadas de 1970 e 1980, com pioneiros como Nolan Bushnell, fundador da Atari, e desenvolvedores de jogos clássicos como "Pong" e "Space Invaders". A partir dessa época, a cultura começou a tomar forma com o surgimento dos primeiros consoles e arcades, expandindo-se significativamente nas décadas seguintes com o avanço da tecnologia e a popularização dos jogos online. A cultura Gamer pode ser descrita como um movimento sociocultural que gira em torno dos videogames, abrangendo a criação, o consumo e o compartilhamento de experiências relacionadas a jogos eletrônicos. Ela também envolve eventos e comunidades que se formam ao redor desse universo, como torneios de eSports, encontros em convenções, transmissões ao vivo, vídeos no YouTube e discussões em fóruns. A cultura valoriza tanto a imersão nos jogos quanto o aspecto social de compartilhamento dessas experiências com outros jogadores. Inicialmente, a

cultura Gamer começou a se popularizar nos Estados Unidos e no Japão, onde os primeiros arcades e consoles de videogame ganharam espaço, mas logo se espalhou globalmente, criando uma vasta rede de comunidades ao redor do mundo. Essa cultura também pode ser vista como uma resposta à evolução tecnológica e ao desejo crescente por entretenimento interativo, oferecendo aos jogadores novas formas de imersão e escapismo, além de promover a competição e a colaboração entre indivíduos.

## **K-POP**

O gênero musical k-pop surgiu no ano de 1992, na Coreia do Sul, é composto por quatro gerações, que são baseadas no momento e contexto específico em que cada grupo surgiu, com o objetivo de modernizar o país e reduzir a censura televisiva. As novas músicas eram passadas em shows de talentos. K-pop nada mais é do que pop coreano. São músicas no estilo pop que são produzidas na Coreia, por coreanos ou não, já que também já tem vários estrangeiros no ramo. Com o crescimento da música pop coreana também surgiu os kpopppers, que são fãs de artistas coreanos que formam legiões dedicadas a apoiar seus cantores favoritos, conhecidos como seus "bias", que pode ser livremente traduzido para "viés". Fandom é um termo utilizado para se referir a comunidades de fãs. É normal que cada grupo de k-pop dê um apelido especial para o seu fandom, como o Army (fãs do BTS), os Blinks (fãs do Blackpink) e Stays (fãs do Stray Kids), entre muitos outros.

## **LGBTQIA+**

A Comunidade LGBTQIA+ representa uma diversidade de identidades e orientações sexuais, e é utilizada para incluir pessoas que não se identifiquem como heterossexuais ou cisgênero.

A sigla faz referência a lésbicas, gays, bissexuais, transsexuais, queer, intersexuais, assexuais, e demais orientações sexuais e identidades de gêneros.

O movimento age em busca de igualdade social, seja por meio de conscientização das pessoas, ou pelo aumento da representatividade das pessoas LGBTQIA+, nos diversos setores da sociedade, buscando inclusão e respeito.

Em junho de 1969, no Clube gay Stonewall Inn, no coração do boêmio bairro de Greenwich Village, em Nova York, nos Estados Unidos, aconteceu uma das mais importantes rebeliões civis da história, onde as lésbicas, gays, travestis e drag queens enfrentaram uma força policial em um episódio que serviu de base para o Movimento LGBT em todo o mundo.

Surgiu como resposta a discriminação e opressão histórica que essas pessoas enfrentavam em todo o mundo.

O movimento busca conscientização sobre o preconceito, com a comunidade LGBTQIA+, aumentar a representatividade das pessoas em diversos setores da

sociedade, garantir integridade da comunidade por meio de enfrentamento de discriminação e ódio e direitos a união estável, direitos à saúde, direitos à esporte, direitos sucessórios e criminalização do homo transfobia.

O movimento LGBTQIA+ é importante porque luta por igualdade, respeito e visibilidade para a comunidade LGBTQIA+. O símbolo “+” representa a pluralidade e abrange outras orientações sexuais e de gênero.

Esse é um movimento político e social que defende a diversidade e busca representatividade e direitos a essa população.

## **MOVIMENTO PUNK**

O movimento punk começou em meados da década de 1970, na Inglaterra. Fortemente influenciado pela crise econômica e a alta taxa de desemprego entre os jovens, especialmente em 1976 e 1977, quando bandas como os Sex Pistols e The Clash ganharam popularidade. Nos Estados Unidos, o punk surgiu por volta da mesma época, em grande parte em Nova York, com bandas como The Ramones e o CBGB, um clube icônico que deu espaço à cena punk americana. Em Londres, Reino Unido, onde o punk se tornou um fenômeno nacional e foi associado à juventude descontente da classe trabalhadora. Em Los Angeles, EUA, também desenvolveu uma cena punk forte com bandas como Black Flag e X. Na Alemanha, o movimento também encontrou força no contexto das lutas políticas dos anos 1980. Com o tempo, o punk se espalhou para outras partes do mundo, como o Brasil, com bandas como Inocentes e Ratos de Porão. O movimento punk é associado a várias bandas, músicos e figuras emblemáticas. Entre os mais influentes estão:

**The Ramones (Estados Unidos):** Considerados uma das primeiras bandas punk, conhecidos por suas canções curtas, rápidas e energéticas.

**Sex Pistols (Reino Unido):** Famosos pela sua postura anárquica e provocadora, tornaram-se símbolos do punk britânico.

**The Clash (Reino Unido):** Outra banda influente, mesclando o punk com outros estilos musicais e letras politicamente engajadas. Além das bandas, o movimento punk incluiu grupos de jovens que rejeitavam o mainstream, buscando afirmar suas próprias identidades e valores.

O punk se expressa por meio da música, do comportamento e da moda. A música punk é caracterizada por ser direta, rápida e com instrumentação simples: geralmente, guitarras distorcidas, baixos, bateria rápida e vocais gritados. O ethos punk inclui a filosofia do "faça você mesmo" (DIY em inglês), que incentiva as pessoas a criarem sua própria música, arte e cultura sem depender das grandes corporações ou de estruturas estabelecidas.

Resumidamente, punk é um movimento cultural e subcultural que engloba um estilo de música, uma estética visual (roupas rasgadas, couro, cabelos moicanos etc.), e **uma atitude de rebeldia contra normas sociais e políticas**

**estabelecidas.** Ele é, antes de tudo, uma reação contracultural ao conformismo e às injustiças percebidas na sociedade.

Desobediência civil é o que resume o movimento Punk.

## MOVIMENTO HIPPIE

O movimento hippie é uma **contracultura** que surgiu na década de 1960, caracterizada por valores de **paz, amor, liberdade e não-violência**. Os hippies se opuseram ao materialismo e às normas sociais conservadoras, buscando um estilo de vida mais autêntico e espiritual.

- **Jovens e Adolescentes:** Principalmente de classe média, que buscavam novas formas de vida e expressão.
- **Artistas e Músicos:** Influentes na popularização do movimento, incluindo ícones como **The Beatles, Janis Joplin, Jimi Hendrix, Bob Dylan**, e muitos outros.
- **Ativistas Sociais:** Muitos hippies estavam envolvidos em movimentos pelos direitos civis, feminismo, e protestos contra a Guerra do Vietnã.
- **Influências Anteriores:** O movimento foi influenciado por grupos anteriores como os **beatniks**, que também buscavam a liberdade de expressão e novas formas de arte.
- **Contexto Social e Político:** A Guerra do Vietnã, a luta pelos direitos civis e a insatisfação com a sociedade de consumo criaram um clima propício para a formação do movimento.
- **Cultura de Paz:** A mensagem de paz e amor foi amplamente divulgada por meio da música e da arte, promovendo um estilo de vida alternativo.
- **Década de 1960:** O movimento começou a ganhar força no início dos anos 60, com seu auge em 1967, durante o famoso "**Verão do Amor**".
- **Declínio:** Embora tenha continuado a influenciar a cultura até os anos 1970, muitos de seus ideais começaram a se diluir após essa década.
- **São Francisco, Califórnia:** O bairro de **Haight-Ashbury** se tornou o centro do movimento, onde muitos jovens se reuniam para discutir ideias e criar uma nova cultura.
- **Espalhamento Global:** Embora tenha começado nos Estados Unidos, os ideais hippies se espalharam por outros países, influenciando movimentos semelhantes em diversas partes do mundo.
- **Reação ao Materialismo:** O movimento surgiu como uma resposta à sociedade consumista e ao estilo de vida tradicional que priorizava o sucesso material.
- **Busca por Mudanças Sociais:** A juventude buscava uma sociedade mais justa, pacífica e igualitária, refletindo uma insatisfação com as normas sociais da época.
- **Expressão de Liberdade:** O desejo de liberdade pessoal e a exploração de novas experiências espirituais e artísticas também motivaram a formação do movimento.

## **B-BOYS E B-GIRLS: A BATIDA, O MOVIMENTO E A REVOLUÇÃO DO BREAK**

O movimento b-boy e b-girl surgiu no final da década de 1970, principalmente no Bronx, Nova York. O breakdance ganhou popularidade em festas de rua e competições, refletindo a criatividade e a competição dentro da cultura hip-hop, se espalhando globalmente nos anos 1980, influenciando a música, a moda e outras formas de expressão artística. Essa dança é realizada em batalhas de dança (battles), muitas vezes improvisadas, e é uma das principais expressões do hip-hop, junto com o rap, DJing e grafite. Ao longo do tempo, o breaking ganhou reconhecimento global e até se tornou uma modalidade olímpica, estreando nas Olimpíadas de 2024.

Ambos envolvem movimentos acrobáticos, giros no chão (como o "windmill" e o "headspin"), e combina técnica, força, estilo e musicalidade. Ele emergiu em um contexto de desigualdade social e racial, onde jovens de comunidades marginalizadas buscavam uma forma de se afirmar e se destacar, refletindo essa busca por identidade e competição saudável, além de promover a criatividade e a improvisação.

As danças eram realizadas em festas de rua e competições, proporcionando um espaço para celebração e resistência, tornando símbolo de liberdade e expressão cultural.

## **AFRO-BRASILEIROS**

Os afro-brasileiros são as pessoas que no Brasil tem ascendência africana, refletindo a rica herança cultural e histórica trazida pelos africanos durante o período da escravidão, tendo grande influência na formação da identidade brasileira. Na música temos: o samba, coco, ijexá e maracatu. Na dança temos a capoeira, maculelê, congada e samba de roda. Na religião temos o candomblé, umbanda, quimbanda, batuque e tambor da mina. E na culinária temos o acarajé, vatapá, moqueca, angu e feijoada.

Os afro-brasileiros existem devido à história de colonização do Brasil, que envolveu a escravização de milhões de africanos.

Entre os séculos XVI e XIX os africanos chegavam ao Brasil através do tráfico negreiro, que era um sistema de comércio ilegal dos escravos africanos, transportados a força sendo uma das mais trágicas movimentações forçadas de pessoas da história. Feito de forma desumana em navios superlotados e muitos morriam na viagem por conta das doenças, fome e desidratação.

Eles foram os milhares de africanos que tinham sido trazidos ao Brasil para o trabalho escravo. Ao longo do tempo, suas culturas, tradições e histórias se misturaram com as das populações indígenas e dos colonizadores europeus,

resultando na formação da sociedade brasileira. Um líder de grande importância foi Zumbi dos Palmares, que muito lutou pela liberdade dos escravizados e pela igualdade social.

Os afro-brasileiros se formaram através de um processo histórico complexo que envolvem vários aspectos como: a escravidão, a mistura cultural, as comunidades afro-brasileiras que resistem bravamente a sua cultura como (samba, candomblé etc.) e os movimentos sociais que foram fundamentais para reivindicar os direitos e promover a valorização da cultura afro-brasileira.

Os escravos africanos chegaram a Salvador, até então a capital do Brasil na época, e lá eles eram vendidos para os colonizadores donos das fazendas que precisavam de mão de obra para trabalhar no cultivo de cana-de-açúcar e mais tarde do café. Os escravos ficavam mais na região Nordeste e Sudeste devido à forte necessidade de mão de obra, nessas regiões. Hoje os afro-brasileiros são particularmente fortes na região da Bahia, Rio de Janeiro e São Paulo onde se destacavam as influências africanas.

Ao tratar-se de afrodescendentes, é notável o preconceito racial envolvendo as desigualdades sociais, culturais e econômicas ainda persistentes. O que nos traz a triste realidade que ser preto no Brasil é resistir todos os dias.

## **PCD – Pessoas com Deficiência**

- **Deficiência física**

Pode ser caracterizada por um desequilíbrio na contenção muscular, que causa tensão, dificuldades de força e equilíbrio, e comprometimento da coordenação motora. Alguns exemplos de deficiência física são a paraplegia, a monoplegia, a tetraplegia, a ostomia, a amputação, a paralisia cerebral, o nanismo, entre outros.

- **Deficiência intelectual**

É um distúrbio do desenvolvimento neurológico que se manifesta antes dos 18 anos. Pessoas com deficiência intelectual têm dificuldade para aprender, entender e realizar atividades comuns.

- **Deficiência sensorial**

É o não funcionamento (total ou parcial) de um dos cinco sentidos, como a surdez, a cegueira, ou déficits relacionados ao tato, paladar e olfato.

Pessoas com deficiência são aquelas que apresentam uma limitação em estruturas do corpo (órgãos ou função), prejudicando e influenciando em fatores sociais e ambientais do meio no qual estão inseridas.

Restrição ou impedimento de longo prazo, de natureza física, mental, intelectual ou sensorial, para desenvolver habilidades consideradas normais para a maioria dos seres humanos;

A primeira lei brasileira a estabelecer normas para as pessoas com deficiência (PcD) foi a Lei nº 7.853/1989. Esta lei dispõe sobre o apoio e a integração social das PcD, e estabelece que é crime recusar a matrícula de um estudante com deficiência em qualquer curso ou nível de ensino.

As definições sobre as pessoas com deficiência se deu através da Lei n.º 13.146/15, Art. 2º da LBI (Lei Brasileira de Inclusão), em seu Capítulo I, que trata das Disposições Gerais, considera-se Pessoa com Deficiência aquela que tem impedimento de longo prazo de natureza física, mental, intelectual ou sensorial, o qual, em interação com uma ou mais barreiras, pode obstruir sua participação plena e efetiva na sociedade em igualdade de condições com as demais pessoas.