

Poupéegirl: o *street fashion* japonês invadindo o Brasil Por Beatriz Torquato

O Japão é reconhecido, na comunidade internacional, como um país que mistura em sua formação básica um esforço em manter a rica tradição, perpetuada em seus costumes, e uma vanguarda muitas vezes excêntrica, expressa em suas inovações tecnológicas, moda, arquitetura, produções culturais e outros, que convivem lado a lado, em relação de equilíbrio. Este povo tão criativo – e inventivo! – cultivou com o passar dos anos sua própria forma de expressar suas peculiaridades, lançando novas tendências em escala mundial.

Hoje, com o alcance cada vez maior da Internet, as manifestações culturais, antes pertencentes apenas àqueles que lhes deram origem, disseminam-se com uma velocidade praticamente instantânea, atingindo diretamente quem as busque e se interesse. Dentro deste grupo de práticas que recebem novos adeptos mesmo fora do contexto cultural nativo, encontramos a moda urbana japonesa. Não apenas a Internet contribuiu para a divulgação deste aspecto de sua cultura, mas também animês e mangás, que traduzidos e distribuídos ao redor do globo, despertaram o interesse de jovens das mais diversas etnias. Os estilos *collegial*, *kawaii*, *gal*, *gothic lolita* e tantos outros, hoje não causam mais tanto estranhamento, ao contrário, são fonte de curiosidade e admiração. O próprio governo japonês, interessado nos benefícios econômicos dessa popularidade, incentiva e promove a divulgação da moda pop jovem, tendo enviado a diversos países “embaixadoras”, jovens vestidas a caráter, com o intuito de apresentar os estilos tão próprios e marcantes que compõem e explicitam a diversidade fashion do país.

Tendo em vista a importância da moda para o mundo japonês, em fevereiro de 2007 foi criado o site *Poupéegirl*. O site, com interface em inglês, é totalmente voltado para o público jovem feminino e tem como objetivo fundar uma rede social especializada, onde amantes da moda possam interagir, postar fotos de roupas e acessórios próprios e vestir diariamente um avatar baseado em seu próprio estilo. Para surpresa geral, a brincadeira caiu nas graças das jovens de todas as partes do mundo, que hoje já correspondem a aproximadamente 35% de usuários cadastrados, segundo matéria veiculada no jornal *The Japan Times*. A reportagem afirma ainda que o percentual de interesse estrangeiro é surpreendente se comparado às demais mídias sociais japonesas. Também, não é pra menos. Com uma proposta interessante aliada a uma produção gráfica detalhista e surpreendente, o *Poupéegirl* oferece entretenimento



e interação gratuitamente.

legenda: Interface padrão do Poupéegirl

Os dois princípios básicos que regem a dinâmica de funcionamento do site seguem uma linha muito clara que busca gerar afetividade com o visitante logo num primeiro momento. O passo inicial é a criação de um avatar que siga as preferências físicas do usuário, como cor dos olhos, penteado, cor da pele e demais características, que tem por objetivo não apenas viabilizar as propostas do jogo, mas também fazer com que o usuário seja capaz de montar uma versão virtual de si mesmo. É praticamente criar uma vida paralela, dentro do computador. Podemos comparar, consideradas as proporções, a sensação com aquela sentida com os *games* tradicionais, onde é possível viver outra vida, em outro contexto, com incrível riqueza de detalhes. Essa possibilidade de caracterização, de transformar sentimentos abstratos como expectativas, sonhos e desejos em “realidade” visível num mundo virtual, acaba por propiciar a fidelização de milhares de meninas e jovens mulheres pelo mundo.

Nesta mídia fica evidente a questão, que hoje muito se discute, sobre a confusão que se faz entre o que é real e o que não é: para que seja possível vestir seu avatar é necessário, como no mundo real, comprar roupas e objetos. Para tal, utilizam-se duas moedas correntes: *ribbons* e *jewels*. Para conseguir *ribbons*, moeda de fácil captação, podem ser executadas várias atividades simples, como comentar as roupas postadas por alguma *poupée* (boneca, em francês) amiga, postar fotos próprias e vestir seu avatar. Esta moeda permite a compra da maioria dos itens disponíveis, permitindo que o usuário participe ativamente dos eventos e atividades propostas pela equipe. Já o *jewels*, no entanto, é a moeda de uso exclusivo para participantes que o compreem, através do cartão de crédito. São oferecidos a estes usuários itens exclusivos e raros, que incrementam visualmente o *look* escolhido. Este é o principal meio de captação de recursos do site, devido à grande procura por este serviço. É incrível perceber como, através de um recurso material físico, real, existente, que é o dinheiro, são comprados produtos virtuais, *pixels* na tela de um computador. Esta tendência, não utilizada apenas por este site, enriquece de forma eticamente questionável agências de design gráfico mundo afora.

3rd ANNIVERSARY
poupegirl
プーベガール

Let's buy jewels!

You can buy jewels at poupegirl.
Please select from below.

There are 3 ways to buy jewels as shown below.

1 Buy jewels with below ways ※Special limited items will be given

There are several ways to buy jewels as shown below. [Help from here](#)

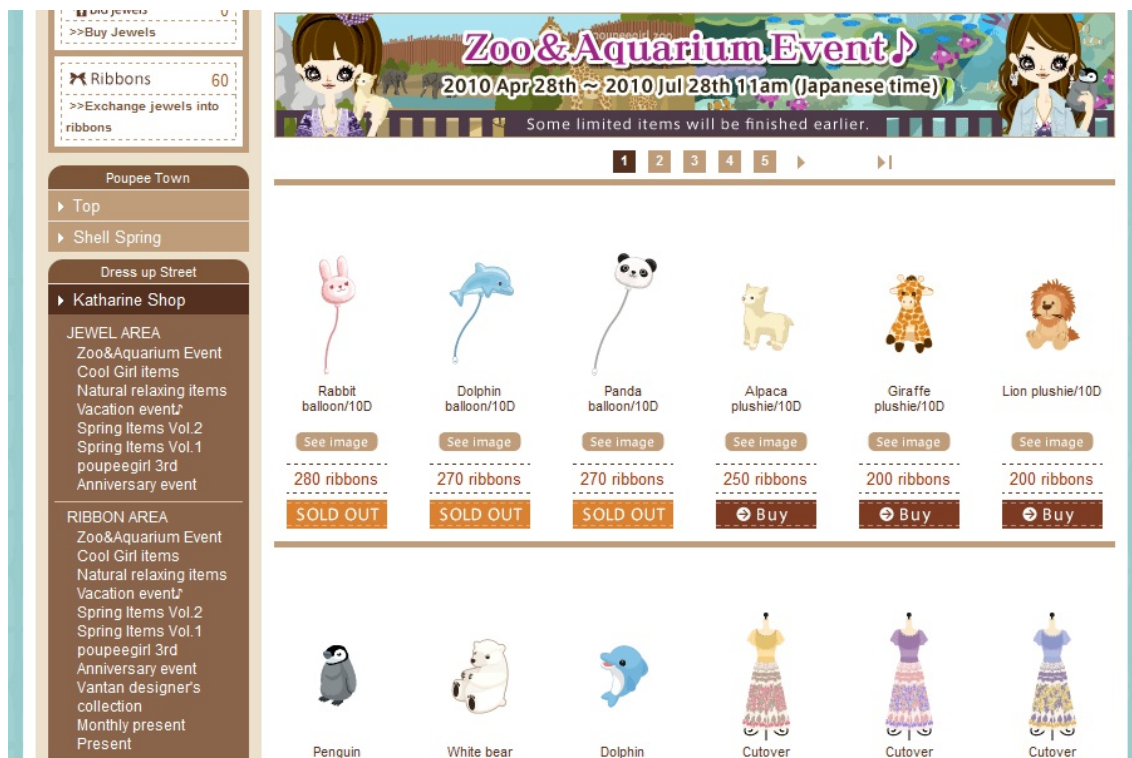
PayPal paysafecard WebMoney docomo SoftBank VISA JCB MasterCard

・PayPal ・paysafe card ・WebMoney ・ドコモケータイ払い ・ソフトバンクまとめて支払い ・Credit card

For Underage users, buy from here. Buy jewels

2 Buy jewels with below ways ※Special limited items will not be given

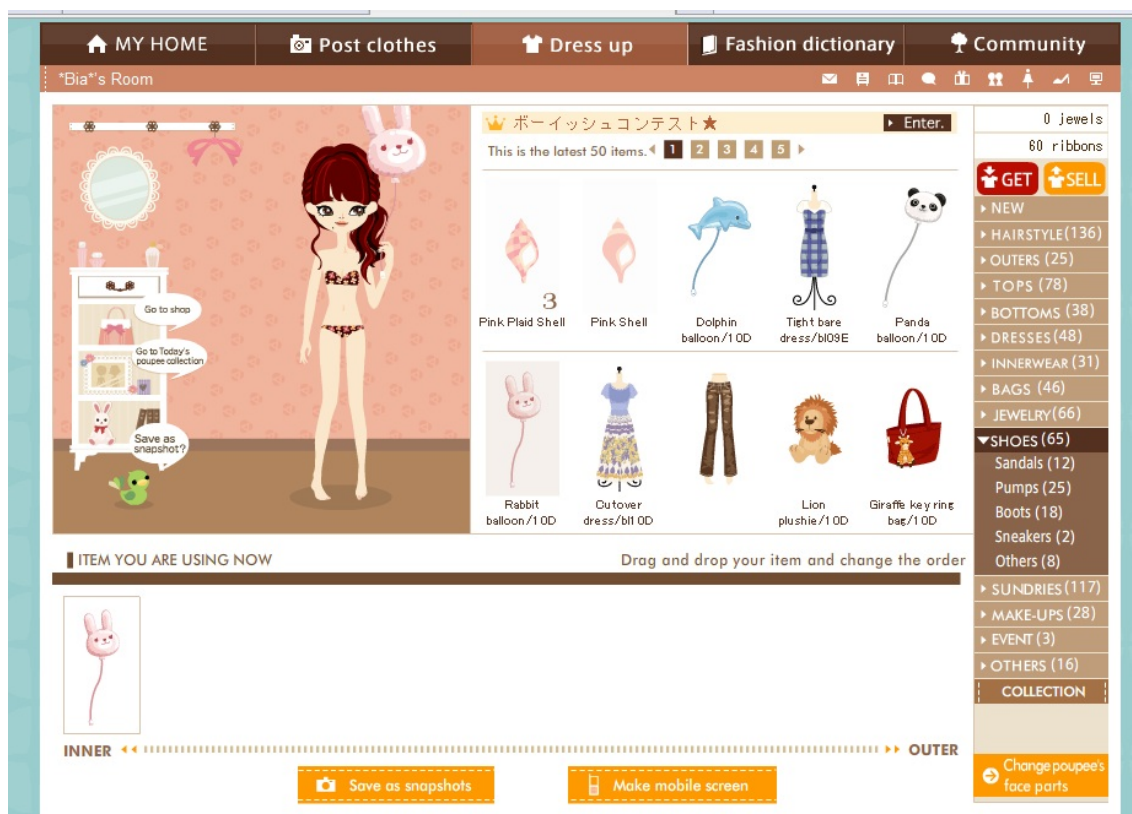
legenda: Através de um visual atraente, o site oferece a compra de produtos virtuais com dinheiro real.



legenda: O site disponibiliza diversos modelos de roupas e acessórios, de acordo com o estilo do usuário.

O segundo elemento básico que permite a brincadeira é a postagem de fotos, como em um *flog*. Diversas restrições são feitas com relação a imagens retiradas de sites de busca, ou que demonstrem algum grau de personalidade. Não são permitidas fotos que mostrem rostos, animais e objetos que não se encaixem às categorias estipuladas. Caso alguma irregularidade seja detectada, uma punição é aplicada ao usuário, bem ao estilo japonês: por um período indeterminado, é impossível continuar a brincadeira, sendo todas as funções bloqueadas. Neste ponto, é destacada a impessoalidade do site, que mesmo se transformando em uma mídia social voltada para o público *fashion*, não permite o contato direto e pessoal entre usuários, como outras mídias propõem e estimulam.

Mesmo assim, uma interação incrível ocorre por conta da inevitável troca cultural, devido ao número expressivo de estrangeiros participantes, todos com um ideal comum: moda japonesa. Estados Unidos, países da América Central e China lideram a procura pelo site, que já apresenta grande presença de brasileiras em sua rede. A bióloga Ana Lucia Vaz, de 42 anos, afirma que a principal motivação para se tornar membro do site foi o fato de sempre ter gostado de brincar com bonecas, sendo o *Poupeégirl* uma oportunidade de continuar a praticar seu *hobbie* de infância, sem ser julgada ou mal interpretada. Já a estudante Priscila, de 27 anos, afirma que a possibilidade de gastar dinheiro virtual com roupas virtuais, sem compromisso, é o ponto alto: “não me faz sentir culpada, e é algo que me distrai bastante”.



legenda: Vestir seu avatar: um hobby que informa e deixa antenado

De acordo com o *The Japan Times*, 52% dos usuários afirmam que, entrar em contato com roupas virtuais que expressem tendências da moda atual, fazem com que elas queiram comprá-las no mundo real. A empresária Roberta Andrade, de 22 anos, confirma: “Já comprei roupas e acessórios que usava na minha *poupée* e que queria ter na vida real e que antes de existir o *Poupéegirl*, nunca compraria”. Daí podemos inferir que a rede social não apenas informa sobre as novas tendências, como também influencia a visão pessoal do usuário sobre consumo e moda. “O *Poupéegirl* me inclui no mundo da moda, principalmente na japonesa. Por causa dele, agora consigo ver e usar certas roupas que não sabia que ficavam bem em mim”, diz a atendente Fernanda, de 18 anos. Assim como ela, o estudante de informática Carlos, de 26 anos, que entrou no jogo sob a influência de sua namorada, afirma nunca ter prestado atenção no que vestia: “agora já penso um pouco, ao menos tento combinar a calça com o tênis”.

No Brasil, a influência da moda japonesa não é muito expressiva. Ao contrário do Japão, ousar em estilo, combinações e cores é algo considerado excêntrico e até mesmo mal visto. No entanto, esta visão já começa a mudar. Em São Paulo, cidade que mais possui descendentes de japoneses do Brasil, e também no Rio de Janeiro, já foram criadas grifes que se inspiram no *street fashion* do outro lado do mundo. Parece que o objetivo do governo do Japão, ao enviar “embaixadoras” para tantos países, inclusive Brasil, está fazendo um lento, mas constante progresso. O sucesso que o *Poupéegirl* começa a fazer entre meninas e mulheres brasileiras confirma isso. Para aqueles que se interessam, vale a pena conferir: <http://pupe.ameba.jp/>

Referências:

<http://oglobo.globo.com/tecnologia/mat/2009/05/18/brincar-de-boneca-na-web-irresistivel-755911414.asp>
<http://search.japantimes.co.jp/cgi-bin/nn20091009f1.html>