



CONSTRUÇÃO DE RELAÇÕES E CRESCIMENTO PESSOAL PRESENTES NA PRÁTICA COSPLAY SOB A PERSPECTIVA DA ABORDAGEM CENTRADA NA PESSOA

Guilherme Vicari Vieira¹²
Fernanda Cândido Magalhães¹³

RESUMO

A terminologia Cosplayers designa público que se caracteriza através de vestimentas e interpretações artísticas de personagens de mangás (quadrinhos japoneses), existindo diversos concursos classificatórios entre os adeptos. No Brasil, há certo estranhamento em relação a esses grupos e, por vezes, preconceitos, tendo em vista que desenhos animados e quadrinhos são percebidos majoritariamente ligados ao público infantil. Acreditando no potencial criativo dos grupos e na possibilidade de uma aprendizagem significativa de seus membros, pretendeu-se estudar as relações interpessoais estabelecidas dentro de grupos cosplayers, através das atitudes facilitadoras para o crescimento (a congruência, a empatia e a consideração positiva incondicional), conforme definidos por Carl R. Rogers. A partir de uma metodologia quali/quantitativa optou-se pelo questionário com questões fechadas e abertas para o levantamento de dados, obtendo repostas de 26 participantes de diversas localidades. A presença das atitudes facilitadoras entre os cosplayers foi de grande relevância, pois através destas foi possível estabelecer o crescimento pessoal dos membros e até mesmo melhorias em outros âmbitos e relações, onde poderiam presenciar discriminações e sentir desconforto.

Palavras-chave: Atitudes Facilitadoras; Cosplayers; Crescimento Pessoal, Abordagem Centrada na Pessoa;

1. INTRODUÇÃO

Os Otakus são conhecidos como fãs de animes e mangás, que são provenientes da cultura japonesa, que iniciou sua popularização no Brasil, por volta dos anos 90 e 2000:

Com diversos fenômenos e manifestações chegando tanto por televisão e quadrinhos quanto por interação com os fãs de diversos Estados e países. A peculiaridade no caso brasileiro está em sua relação centenária com o Japão, e que os mangás contribuíram para o desenvolvimento dos quadrinhos nacionais. (UETA, 2013, p. 61).

Atualmente, essa cultura se tornou mais abrangente no país, atingindo faixas etárias variadas, pois inicialmente era predominante para o público infantil, e hoje conseguimos ver grande quantidade de adolescentes e, até mesmo, indivíduos de idade adulta. Parte dos Otakus também são considerados “Cosplayers”, que designam pessoas que se caracterizam com

¹² Graduado em Psicologia pela Universidade Federal de Mato Grosso (UFMT) – Campus Cuiabá.

¹³ Doutora em Psicologia Social, pelo programa de Pós-Graduação em Psicologia Social - Universidade Estadual do Rio de Janeiro, Formação de Psicoterapeuta na Abordagem Centrada na Pessoa, pelo Centro de Psicologia da Pessoa, Mestrado em Educação - Universidade Federal de Mato Grosso e Graduação em Psicologia - Universidade de Cuiabá.



vestimentas e interpretações artísticas de certos personagens de mangás e animes, existindo inclusive concursos classificatórios, no Brasil, pois como é exemplificado:

São pessoas, geralmente jovens adolescentes, que copiam as roupas e trejeitos de seus heróis favoritos (em sua grande parte, personagens de desenhos animados japoneses) e que sentem satisfação com tal ato. Para sua reunião, congregam-se em eventos públicos onde possam ser apreciados e comparados aos ditos personagens animados que são exibidos concomitantemente em salas de vídeo. (COELHO JUNIOR e SILVA, 2007, p. 65).

Esse tipo de cultura no nosso país gera certo estranhamento e preconceito, pois geralmente os desenhos animados e quadrinhos são voltados majoritariamente para um público infantil, embora muitos sejam voltados ao público mais jovem, como os mangás e histórias em quadrinhos (HQ's). Existem atribuições de comportamento infantilizado, gerando julgamentos sobre os fãs destas modalidades, porém quando estão em um grupo com semelhantes, as relações se tornam diferentes. Rogers, ao falar da participação em um grupo de encontro, diz o seguinte: “Creio que seja uma fome de qualquer coisa que as pessoas não encontram no seu ambiente de trabalho, na sua igreja, e com certeza também não na sua escola ou universidade, nem mesmo, infelizmente, na moderna vida de família”. (ROGERS, 1970, p. 21).

Nesse sentido, objetivou-se levantar e analisar dados sobre as relações de grupos estabelecidas entre os cosplayers, examinando a existência de atitudes facilitadoras, investigando o posicionamento dos integrantes do grupo em relação as aprendizagens significativas obtidas no conjunto, tendo em vista que se acredita no potencial intrínseco para o crescimento humano. Segundo Rogers (1981), a facilitação da aprendizagem repousa em certas qualidades atitudinais presentes nos relacionamentos, entre elas: a congruência, a empatia e a consideração positiva incondicional.

2. CONHECENDO O OBJETO DA INVESTIGAÇÃO

A prática do cosplay provém da abreviação de *costume player* que se traduz, em português, *artista que utiliza trajes*, e cosplayer é como se denomina o praticante desta arte. Moreno e Oliveira (2010), salientam que o cosplay teve seu início baseado em práticas dos anos 70, em que os fãs se caracterizavam com as vestimentas dos personagens de histórias em quadrinhos para frequentar convenções, juntamente com semelhantes. Essa prática foi se popularizando pelos fãs das séries de Star Wars e Star Trek, e se tornou mais frequente e organizada pelos fãs dos animes e mangás, se tornando popularizada mundialmente.

Geralmente um cosplayer se caracteriza e interpreta o papel de um personagem que possui bastante admiração e, nos eventos que reúnem essas pessoas, a troca de informações, a identificação e admiração entre os semelhantes é de extremo valor.

Um fator que impulsiona o aumento destes grupos de fãs é através do uso da internet, pois, como cita Ueta (2013, p. 61), “Fóruns de discussão e comunidades em redes sociais impulsionaram a formação e consolidação de *fandoms* (“núcleos de fãs”, em tradução livre. Justaposição de “*fan*”, fã, e *kingdom*, “reino”)”. Com o estabelecimento do contato virtual,



em redes sociais, está ocorrendo aproximação maior devido aos interesses similares, podendo gerar uma espécie de grupo e até planejamentos de encontros físicos.

Os concursos e torneios realizados geralmente avaliam, através de júri, não só a qualidade da vestimenta e caracterização do personagem escolhido, como também a apresentação que será realizada pelo cosplayer, pois geralmente nos concursos o cosplayer faz uma apresentação atuando como o personagem, podendo envolver falas ou apenas movimentos característicos, também sendo permitidas apresentações tanto individuais como em duplas ou grupos, dependendo da modalidade. O antropólogo Hermano Vianna cita em seu blog *Overmundo* um pouco do que vivenciou durante um concurso de cosplay:

No palco iam desfilando várias personagens de animês que eu nunca tinha ouvido falar e outros mais conhecidos no mundo online (como os de Ragnarok). Havia várias etapas e categorias no concurso: desfile comum, encenações de trechos de desenhos animados, criações teatrais livres em cima das tramas dos desenhos animados etc. O mais bacana era a seqüência, um acontecimento atrás do outro: as cenas iam ganhando significados diferentes, produtos do acaso do que vinha antes e depois. Era como se todo mundo estivesse sampleando seus trechos preferidos dos animês, e a mixagem final fosse uma obra coletiva, feita ali na hora por muita gente, em interação com o público. Alguns trechos, deslocados de sua história original, ganham impacto estranhíssimo. Vocês sabem como são as narrativas dos animês, muitas vezes elas beiram o total esoterismo, com misturas alucinadas de mitologias de todas as procedências. Imagine tudo isso misturado no palco, em tom de chacota constante, mas que em determinados momentos adquire uma densidade metafísica digna dos melhores palcos de ópera (VIANNA, 2006, s.p.).

Em conjunto com os cosplayers, existem também outros grupos que são considerados semelhantes, podendo a pessoa se denominar participante de um ou vários destes grupos, tais como:

- ✓ Otakus: Original do Japão, tendo significado pejorativo, pois esse termo era utilizado para conotar indivíduos que não socializavam com outros e passavam a maior parte do dia dentro de casa, “caracterizando os fãs obcecados como aqueles que preferem o ambiente doméstico a outros espaços de sociabilidade” (GUSHIKEN; HIRATA, 2014, p.138). No Brasil adquiriu significado diferente:

No caso brasileiro, entretanto, por óbvias diferenças culturais, nossos “otakus” aparentam ter um comportamento menos anti-social e, em vez de isolar-se para desfrutar solitariamente suas fantasias, eles preferem se reunir em eventos e grupos de afinidades e/ou apresentar-se perante outras pessoas, tornando públicas a sua preferência pelos personagens japoneses e a sua interpretação das performances deles no desenho ou jogo. Mais do que uma mera identificação com aquele modelo de comportamento do personagem, o que efetivamente surge é a demonstração do que desejam ser (MORENO; OLIVEIRA, 2010, p. 12).

- ✓ Otome ou “otaka”: utilizado no Brasil para designar o feminino de Otaku, embora o termo otome, que em japonês significa “virgem” ou “donzela”, e não denota exatamente a contraparte feminina do Otaku. (GUSHIKEN; HIRATA, 2014);
- ✓ Cosplayers: Fãs de animes ou mangás que costuma se caracterizar utilizando dos trajes e atuações de personagens escolhidos. Geralmente é utilizado majoritariamente



para os personagens da cultura japonesa, porém também podem ser utilizados para outros quadrinhos e desenhos animados de outras culturas.

Composta pela junção dos vocábulos, em inglês, *cos* = costume e *play* = brincar, jogar, encenar, a palavra diz respeito às práticas de comunicação e de significação culturais vividas por jovens que se vestem e atuam como seus personagens preferidos (NUNES, 2013, p.431).

Agregados a esses dois grupos temos ainda algumas definições, que poderíamos classificar como subgrupos, os quais se inserem contexto de animações e jogos, entre eles temos:

- ✓ Os Nerds: “Em seu uso mais comum, nerd é utilizado para descrever alguém que sabe usar computadores e que não tem muito traquejo em situações sociais” (GILSDORF 2015, p. 86), sendo utilizado como termo pejorativo algumas vezes. Porém, nesses grupos é utilizado como identificação dentre os fãs, não apenas de animes e mangás, como também HQ’s, desenhos norte americanos e colecionadores de objetos relacionados;
- ✓ Geeks: são similares ao nerds, mas com foco para a tecnologia e sistemas, geralmente se interessando por computadores, ficção científica e jogos eletrônicos.

Geek antigamente significava *General Electrical Engineering Knowledge* (Conhecimento Geral de Engenharia Elétrica) e mais tarde acabou designando alguém com grande interesse em habilidades consideradas extremadas, como filmes, história em quadrinhos, teatro e música (GILSDORF, 2015, p.86);

- ✓ Gamers: são considerados os jogadores assíduos de jogos em geral, sendo a maioria de plataforma RPG (*Role Playing Game*), também podendo participar de alguns campeonatos e torneios em eventos de jogos. Gilsdorf (2015, p.87) cita que “gamer se refere a entusiastas sérios de jogos de tabuleiro, RPG’s, jogos de estratégia e videogames, mas gamers não são necessariamente geeks ou nerds”.

3. ABORDAGEM CENTRADA NOS GRUPOS: PERSPECTIVA ANALÍTICA DOS DADOS

A ACP é uma vertente teórica da psicologia, desenvolvida por Rogers, entre os anos de 1940 e 1960. De acordo com Boianain (1998) essa proposta se configura como 3ª força na psicologia, pois apresenta pressupostos que contradizem as correntes existentes na época: A psicanálise e o behaviorismo. Inicialmente os estudos de Rogers focaliza a psicoterapia, e posteriormente ele percebe que esse espaço facilitador pode ser entendido para outras relações. Nesse sentido Rogers assa a estudar os grupos nas relações de empresas, de escolas familiares, percebendo em cada um deles um potencial natural para crescimento.

No que diz a respeito a aprendizagem, Rogers e sua obra “Liberdade de Aprender” questiona os padrões de “ensinagem” pela transmissão de conhecimento e deposita na própria pessoa/grupo a capacidade para se desenvolver.



Iniciar uma aprendizagem desse tipo não repousa nas habilidades de lecionar do líder, nem no conhecimento erudito do assunto, nem no planejamento curricular, nem na utilização de auxílios audiovisuais, nem na aprendizagem programada que é utilizada, nem nas palestras e apresentações e nem na abundância de livros, embora qualquer um dos meios acima possa, numa ocasião ou noutra, ser utilizado como recurso de importância. Não, a facilitação da aprendizagem significativa repousa em certas qualidades de atitude que existem no relacionamento pessoal entre o facilitador e o estudante (ROGERS, 1985, p.127).

Ao falar sobre grupos, Rogers (1970, p.19) menciona que “[...] é como se os participantes sentissem uma aproximação e intimidade que não sentiram até mesmo com seus cônjuges e membros de família, pois se revelaram de um modo mais completo do que pessoas de seu círculo usual”.

Inicialmente este contato e aproximação podem parecer difíceis de ocorrer devido a alguns fatores, como a timidez, por exemplo. Porém, numa espécie de ritmo particular, essa proximidade começa a se fazer presente dentro de um grupo, como bem explicita Rogers:

Somente aos poucos se torna evidente que o objetivo principal de quase todo o membro é encontrar caminhos para a relação com os outros membros do grupo e consigo próprio. Depois, à medida que, gradualmente, por tentativas e timidamente, exploram os sentimentos e atitudes de uns para com os outros e para consigo próprios, torna-se cada vez mais evidente que o que mostraram a princípio eram fachadas, máscaras. Somente com muita cautela emergem sentimentos verdadeiros e verdadeiras pessoas. (ROGERS, 1970, p. 18).

Um possível ponto negativo em questão às relações de um grupo, se manifesta em devido aos membros que se consideram mais conhecedores em comparação aos seus semelhantes, muitas vezes por possuir mais experiência ou por estar a mais tempo como participante deste grupo, como cita Rogers:

Descobriu-se um resultado negativo dos grupos de encontro. Alguns indivíduos, tendo já participado de grupos de encontro anteriores, podem exercer uma influência perniciosa em novos grupos de que participem. Exibem por vezes aquilo que considero o fenômeno do “velho profissional”. Acham que aprenderam as “regras do jogo” e, sutil ou abertamente, tentam impô-las aos recém-chegados. (ROGERS, 1970, p. 50)

Esse tipo de comportamento se torna problema, pois quando se faz presente no grupo, pode gerar uma série de conflitos e afastamento de membros pertencentes e também o impedimento da entrada de novos membros, visto que estes poderão se sentir reprimidos após sua entrada com a imposição de saberes e a desconsideração de suas ideias.

Em relação às características da Abordagem Centrada na Pessoa (ACP), a hipótese central é definida por Rogers em poucas palavras:

Os indivíduos possuem dentro de si vastos recursos para a auto-compreensão e para modificação de seus autoconceitos, de suas atitudes e de seu comportamento autônomo. Esses recursos podem ser ativados se houver um clima, passível de definição, de atitudes psicológicas facilitadoras. (ROGERS, 1983, p.45).



E, para que se crie um clima facilitador de crescimento em um grupo, é necessária a ocorrência de três condições presentes: a congruência, a empatia, e a consideração positiva incondicional (ROGERS, 1983).

A Consideração Positiva Incondicional, também chamada de Aceitação Incondicional se constitui quando a pessoa apresenta atitude positiva e aceitadora em relação ao sentimento que o outro expressa no momento.

Quanto mais aceitação e apreço sinto com relação a esse indivíduo, mais estarei criando uma relação que ele poderá utilizar. Por aceitação, quero dizer uma consideração afetuosa por ele enquanto uma pessoa de autovalia incondicional — de valor, independente de sua condição, de seu comportamento ou de seus sentimentos. Significa um respeito e apreço por ele como uma pessoa separada, um desejo de que ele possua seus próprios sentimentos à sua própria maneira. Significa uma aceitação de suas atitudes no momento ou consideração pelas mesmas, independente de quão negativas ou positivas elas sejam (ROGERS, 1982, p.39).

Por sua vez, a Congruência é estabelecida quando a pessoa se torna transparente, em que suas palavras estão de acordo com os sentimentos:

Descobriu-se que a transformação pessoal é facilitada quando o psicoterapeuta é aquilo que é, quando as suas relações com o cliente são autênticas e sem máscara nem fachada, exprimindo abertamente os sentimentos e as atitudes que nesse momento fluem nele. Utilizamos o termo “congruência” para tentar descrever essa condição (ROGERS, 1982, p.71).

Estando congruente na relação é muito mais fácil estar próximo do outro e olhar para as pessoas a partir de seus próprios referenciais, como nos mostra a atitude de ser empático. A Empatia surge quando se é possível de apreender a vivência, conseguir ver e sentir o que ocorre no mundo interior do outro sem que sua própria identidade se dissolva (ROGERS, 1982).

Estes três fatores conduzem situações que facilitam a aprendizagem, podendo liberar a curiosidade, permitir que indivíduos arremetam em novas direções ditadas pelos seus próprios interesses; tirar o freio do sentido de indagação; abrir tudo ao questionamento e à exploração; reconhecer que tudo se acha em processo de mudança (ROGERS, 1985, p. 126).

Rogers amplia um pouco mais a reflexão sobre o processo de aprendizagem ao nos dizer que:

O único homem instruído e aquele que aprendeu como aprender, o que aprendeu a adaptar-se e a mudar, o que se deu conta de que nenhum conhecimento é garantido, mas que apenas o processo de procurar o conhecimento fornece base para a segurança. A qualidade de ser mutável, um suporte no processo, mais do que no conhecimento estático, constitui a única coisa que faz qualquer sentido como objetivo para a educação no mundo moderno (ROGERS, 1985, p. 126).

Deste modo, ancorados nesses posicionamentos, acredita-se que olhar rogeriano auxiliará na leitura desse contexto relacional com potencial educativo.



4. METODOLOGIA

Os dados desta pesquisa foram levantados através da junção de metodologias qualitativas e quantitativas, pois compreende-se que não se faz necessária predominância e nem dicotomia entre estas, visto que apresentam suas potencialidades e podem ser utilizadas em conjunto para melhor aproveitamento dos resultados, conforme se vê a seguir:

Posicionamo-nos pela existência de potencialidades, muito mais que problemas, nas articulações das distintas posturas quantitativistas e qualitativistas. Não pode ser a pesquisa qualitativa pensada como oposição à quantitativa, mas como podendo uma gerar questões para serem aprofundadas pela outra. Isso vai exigir, todavia, do(s) pesquisador(es) um esforço dialógico de aproximação do objeto, aprofundando as reflexões em busca de compreendê-lo e explicá-lo em suas múltiplas dimensões (LANDIM et al, 2006, p. 57).

Sendo assim, foram utilizados questionários online, apresentando questões objetivas e questões discursivas, elaborados com o uso da plataforma Google Forms, divulgando o instrumento em grupos e perfis pessoais da rede social Facebook, tendo em vista que este é o melhor caminho para localizar o nosso público alvo, os otakus/cosplayers.

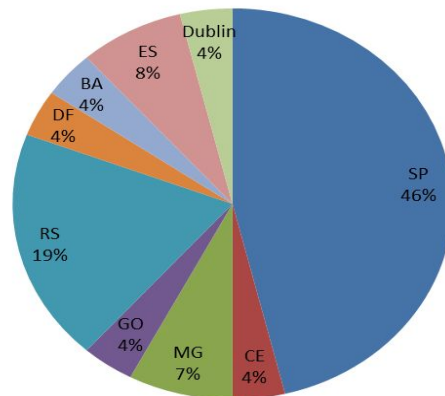
Primeiramente, o questionário foi disponibilizado em grupos de Facebook com membros de todo o país, mas após não obter resposta ao questionário, optou-se por enviar o formulário para alguns membros dos grupos em perfis particulares, obtendo 26 respostas.

Interessante resgatar que nesse momento da coleta houve resistência por parte de um cosplayer em participar da pesquisa e fornecer informações, pois relata ter sido vítima de pesquisas que utilizaram suas informações com indagações pejorativas, contribuindo para o estigma destes. O que remete ainda mais para o cuidado do pesquisador com os dados e com os participantes da pesquisa.

4.1. Caracterização dos participantes

Entre os 26 participantes, podemos notar que são residentes de vários estados do país, o que indica ser uma prática bastante abrangente no Brasil. Há também um dos participantes reside no exterior, que vive em Dublin, capital da Irlanda. Com o gráfico a seguir verificamos essa distribuição com boa parte do público no estado de São Paulo (46%).

Gráfico 1 – Participantes distribuídos pela localização/estado de residência (n=26)

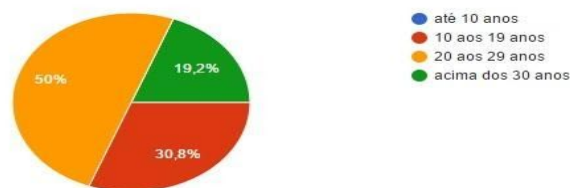


Fonte: Vieira (2016).

Distante de querer analisar essa amostra como representativos da realidade brasileira, mas ao mapearmos a concentração dos participantes por região, temos uma distribuição interessante: 61% no sudeste, 19% no sul, e 8% tanto centro-oeste como nordeste.

Em relação à faixa etária, foi verificado que a maioria encontra-se entre 20 e 29 anos (50%), destacando que nenhum dos participantes apresentou idade inferior aos 10 anos. Conforme o gráfico a seguir ao perceber a ausência de participantes do público infantil, confirma-se os apontamentos da leitura que consideram ser esta uma prática de adolescentes, jovens e adultos, e não do público infantil.

Gráfico 2 – Faixa etária dos participantes. (n=26)

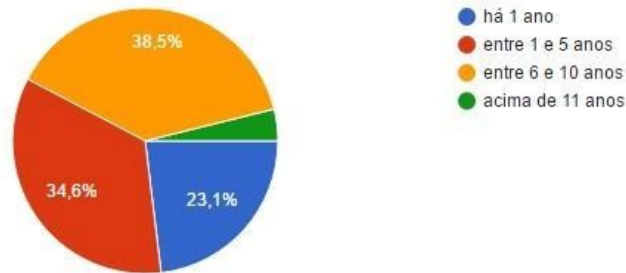


Fonte: Vieira (2016).

Em relação ao tempo em que se iniciou a prática do Cosplay, pode-se destacar que boa parte apresenta entre 6 e 10 anos de prática (38,5%), seguidos pelos participantes que estão de 1 a 5 anos (34,6%), salientando que a minoria tem com pouco tempo de prática.



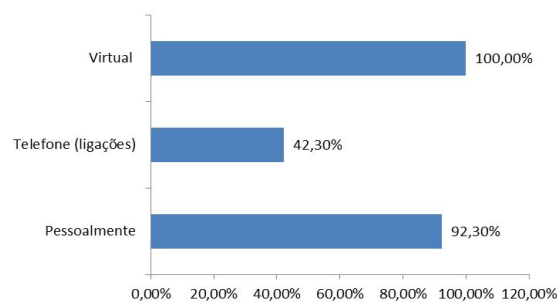
Gráfico 3 – Tempo da prática do cosplay entre os participantes (n=26)



Fonte: Vieira (2016).

No que diz respeito a forma de contato estabelecido por essas pessoas, é interessante apontar que 100% dos participantes responderam que mantém contato com outros cosplayers de modo virtual e também pessoalmente (92,3%).

Gráfico 4 – Formas de contato entre os cosplayers. (n=26)



Fonte: Vieira (2016).

Isso revela que o contato virtual tem se mostrado importante para a manutenção das relações, mas que o encontro pessoal é muito importante, tendo em vista que é neles que os personagens são vivenciados.

5. RESULTADOS E ANÁLISE

Seguindo os passos de Rogers para a compreensão desse universo dos cosplayers, serão tomadas como referência as atitudes facilitadoras que impulsionam o crescimento e desenvolvimento humano permeados nos três blocos que seguem.

5.1. A consideração positiva incondicional entre os cosplayers

Para saber o quanto as pessoas investigadas se sentem bem quando estão entre seus pares, utilizaremos o conceito rogeriano de Consideração Positiva Incondicional, sendo esta



atitude que expressa o apreço de uns para com os outros, sem julgamentos, sem condicionalidades, para serem aceitos como são (Rogers, 1982)

Diversas expressões nos contam como é sentir-se aceito incondicionalmente, como ilustra a resposta de uma participante sobre a causa de ter iniciado a prática do cosplay:

Diferentemente do carnaval posso viver meu personagem o ano inteiro sem ser ridicularizado (Participante 15, Vila Velha- ES)

Em relação ao sentimento dos participantes ao frequentarem eventos de cosplay e cultura japonesa, muitos que se avaliam como pessoas tímidas e conseguiram se expressar melhor e se sentirem aceitos por seus pares, como vemos a seguir:

Apesar de ser muito tímida, tive mais coragem de conversar, socializar e me expressar (Participante 10, São Leopoldo – RS).

Você pode ser quem você quiser, sem julgamento (Participante 14, Dublin).

Também é expressa a gratificação de se sentirem aceitos, de serem tratados com acolhimento, inclusive melhorando questões de valor pessoal e autoestima, como citado nos discursos abaixo:

É extremamente gratificante poder representar um personagem que gosta e ainda por cima ter pessoas que também gostam deste personagem vindo lhe abordar para falar sobre o mesmo (Participante 11, Porto Alegre - RS).

Me senti muito bem ! Todos me deixavam no alto, não me excluíam e ainda idolatravam (Participante 13, São Paulo – SP).

Incluída/amada. Muitos tiram fotos por me admirar, acho muito legal (Participante 22, Vitória – ES).

Muito bem e com autoestima elevada (Participante 26, São Paulo – SP).

As pessoas têm um carinho enorme por nós, sempre demonstram extrema admiração, é muito gostoso (Participante 17, São Paulo – SP).

Os participantes da pesquisa mencionaram também sobre as relações que se iniciaram a partir da prática e/ou eventos e que estas amizades como ilustra as falas que segue, se perduram durante bastante tempo, por ser um ambiente acolhedor, que teve grande consideração positiva:

Geralmente a gente se conhece nos eventos, lembro até hoje o meu primeiro evento. Eu fiz vários amigos que mantenho até hoje (Participante 14, Dublin)

Esse mundo cosplay me trouxe muitas amizades verdadeiras e sinceras. O círculo de amizades triplicou, é um ambiente muito família e acolhedor (Participante 17, São Paulo – SP)



Para estabelecer paralelo entre as relações in e out group, questionados sobre o que demarca a diferença desses contatos, ficou evidente a diferença de aceitação nos meios, a ausência de estigma e também o fato de não se sentirem reprimidos por julgamentos quando estão em grupo de semelhantes.

Possuir um gosto em comum, além de que nesse meio não há tanto preconceito (sou mulher e jogo RPG online, entretanto, dificilmente há alguém que frequente eventos com temática de jogos e que trate nós mulheres de modo preconceituoso) (Participante 11, Porto Alegre – RS).

Livre de julgamento, tu se veste do que você quiser e eles vão estar lá. Quando a gente está em grupo, meio que me sinto mais segura e livre para encarnar o personagem, o mesmo acontece com lolita fashion. A gente se diverte tanto que nem percebemos os olhares na rua (Participante 14, Dublin).

A perceber a consideração positiva incondicional, permeando as relações dos cosplayers ficou evidente a relevância dessa atitude facilitadora, pois o fato de se sentir aceito pelos semelhantes propiciou crescimento pessoal e desenvolvimento humano dos participantes.

5.2. Ser autêntico usando máscara: a congruência cosplay

É perceptível, através de respostas dos participantes, notar a presença da congruência, em que a pessoa consegue se sentir livre e confortável para demonstrar seus sentimentos e características, criando também vínculos de identificação através da prática dos cosplay, como mostra nos relatos:

Bom, quando pequena, sempre gostei de brincar e me vestir de "personagens" inspiradores, e desenhava muito seus figurinos. Quando conheci a arte do cosplay, me identifiquei com a ideia divertida e criativa de representá-los de forma artística, quase como espontânea (Participante 3, Iporanga – CE).

Ver como eram lindos e como era divertido os cosplays nos eventos que me motivaram a fazer cosplay, e claro pensar como seria ser por um dia aquele meu personagem favorito (Participante 7, Caieiras – SP).

Queria poder viver o personagem e fazer minha homenagem a todos aqueles que eu me sentia representada (Participante 8, Porto Alegre – RS).

É interessante também notar por alguns relatos que tratavam o cosplay e/ou personagem como uma “máscara”, em que através dela era possível se sentir completo e com maior autonomia para tomar algumas atitudes que não eram comuns fora daquele meio.

Assim ficou perceptível o que nos diz Rogers (1985) sobre apreciar o outro, com um carinho, uma aceitação deste como sendo uma pessoa separada, que tem valor por si mesmo, expressa-se uma segurança básica no outro como digno de confiança e capaz de aprender a crescer nas relações.



Decidi iniciar a prática, pois acho muito interessante a ideia de poder interpretar um personagem diferente de quem sou, e me sinto melhor quanto à minha aparência, bem como consigo socializar melhor (Participante 10, São Leopoldo – RS).

Apesar de ser fã do personagem, a timidez, dificuldade de falar em grupo são os principais motivos para inicialização da prática. A personalidade do personagem ajudou muito com estas questões e outros problemas de socialização (Participante 26, São Paulo – SP).

Posso dizer com veemência que foi uma das maiores emoções da minha vida. Sou uma pessoa bem introspectiva, no entanto, quando interiorizo meu personagem, meu "eu" real desaparece por completo. É mágico! (Participante 15, Vila Velha – ES).

Porém o uso das “máscaras” pode representar um esconder-se, mas ao contrário, possibilitam maior interação. O cosplay apresenta características em que a pessoa consegue ser ela mesma, ser congruente, como se ela estivesse se representando transparentemente através deste universo cosplay.

Sempre tive vontade e me via no lugar dos personagens que eu assistia/via. Queria viver uma vida como a deles (Participante 13, São Paulo – SP).

Sempre disseram que meu cabelo era igual ao da personagem então comecei a estudar mais sobre ela e me identifiquei demais com o físico e personalidade, então decidi fazer o cosplay (Participante 17, São Paulo – SP).

Comece a fazer cosplay pois eu simplesmente queria trazer meu personagem favorito para a "vida real" (Participante 25, São Paulo – SP).

O universo Cosplay me viabilizou, além de dar vida a meu personagem, fazer grandes amizades com pessoas de esferas sociais diversas (Participante 15, Vila Velha – ES)

Segundo Rogers (1985), a relação facilitadora de aprendizagem de forma eficaz necessita que seus envolvidos sejam pessoas reais, sendo o que são, sem máscaras ou fachadas. Ao perceber essa atitude entre os cosplayers foi possível notar que para além da representação era uma identificação com o personagem incorporado, pois há reconhecimento de si mesmo nas características dos personagens.

5.3. Como se fosse... a empatia do cosplay

Essa atitude facilitadora se promove quando a pessoa consegue se colocar no lugar de seu semelhante, estabelecendo uma relação empática, em que é possível compreender e ter sensibilidade aos sentimentos do próximo como se fossem seus.

Foram apresentadas questões em que os participantes trocavam conhecimentos e experiências sobre alguns temas, em que se pode perceber o estabelecimento da empatia entre as pessoas, em que um consegue se colocar no lugar do outro, como nos exemplos que seguem:



É extremamente gratificante poder representar um personagem que gosta e ainda por cima ter pessoas que também gostam deste personagem vindo lhe abordar para falar sobre o mesmo (Participante 11, Porto Alegre – RS).

É muito bom estar com amigos que gostam das mesmas coisas que você e também fazer novos amigos em cada evento que temos o prazer de comparecer (Participante 23, São Paulo – SP).

É saudável e boa se relacionar com outros cosplays, e compartilhar um pouco de suas experiências como tal. É como grupos de um determinado gosto musical afim de compartilhar e receber informações a respeito (Participante 3, Ipaporanga – CE).

Criamos amizades resistentes e muitas vezes nos ajudam mais do que algumas que convivemos mais frequentemente. Por termos gostos e hobbies em comum nos sentimos mais livres pra nos expressarmos juntos (Participante 8, Porto Alegre – RS).

É notável no discurso grande compreensão dos membros dentro desses grupos, pois por possuírem gostos similares, conseguem conversar, se auxiliar e compreender situações semelhantes:

A minha relação com outros cosplayers é como uma relação entre irmãos que gostam das mesmas coisas (Participante 23, São Paulo – SP).

Gosto muito de encontrar pessoas que gostam do mesmo anime para conversar, me divertir e tirar fotos (Participante 9, Porto Alegre – RS).

O resultado é sempre muito gratificante por conta dos elogios e fazendo novas amizades com gosto em comum (Participante 21, Araraquara – SP).

Exatamente o tema Cosplay em meio a esse grupo conversamos sobre cosplays, eventos, de onde podemos tirar idéias, tutoriais um grande grupo de aprendizagem, coisas que em certos grupos ninguém entenderia ou daria atenção, como se falássemos de português em uma aula de matemática (Participante 18, Jacareí – SP).

O estabelecimento dessa atitude facilitadora entre os cosplayers é extremamente valioso, pois através dos relatos, foi visto que com a empatia ocorreu também troca de experiências, por conseguirem se colocar no lugar do outro. Com isso, eles conseguiam se auxiliar em diversos âmbitos.

6. O CRESCIMENTO PESSOAL NAS RELAÇÕES COSPLAYERS: PONTUAÇÕES FINAIS

Diante dos objetivos de verificar as atitudes facilitadoras presentes nos grupos de cosplayers, compreender as expressividades dos integrantes nas relações estabelecidas com semelhantes e analisar comparativamente as diferenças das relações descritas pelos



cosplayers quando estão dentro de um conjunto com semelhantes e quando estão fora deste meio, essa pesquisa permitiu tecer algumas considerações sobre o tema investigado.

No que tange às atitudes facilitadoras, verificou-se a existência das três condições estabelecidas por Rogers, tendo em vista que expressaram o quanto se sentem bem no grupo, o quanto se sentem aceitos e considerados pelos pares e também como conseguem aceitar o outro como ele é.

Em sua maioria jovens que se expressam por copiar roupas e trejeitos dos personagens, até certo ponto isso poderia ser considerado como um fugir da realidade, ou mesmo usar máscaras para se esconder, entretanto o que se viu é que, ao incorporarem seus personagens, essas pessoas traduzem o que elas realmente são. Ao usarem “máscaras” eles, na realidade, conseguem expressar melhor o seu eu, são portanto mais congruentes consigo mesmos e com as pessoa com quem se relacionam.

O fingir ser outro os possibilita a flexibilidade de também se colocarem no lugar do outro, pois muitas vezes passam por situações similares, conseguem sentir os mesmos preconceitos e olhares enfrentados por seus semelhantes, o que facilita e auxilia no crescimento destes, a capacidade de exercer uma relação empática com seus pares.

Ao falar de como se sentem dentro do meio cosplay, demonstram vivenciar a consideração positiva incondicional, não se sentindo ridicularizados e nem estigmatizados, podendo se expressar com maior confiabilidade, em que houve uma aceitação perante o meio, o que acontece de maneira inversa fora deste espaço.

Ao perceber o ambiente facilitador, a aprendizagem significativa brota das relações, ampliando a autonomia nas pessoas, o que se avalia como potencial educativo para além da transmissão de conhecimentos específicos no ambiente escolar. Com isso, reiteramos as palavras de Rogers (1985) ao falar da instrução como aprender a aprender.

REFERÊNCIAS

- BOIANAIN JR, E. **Tornar-se transpessoal**: transcendência e espiritualidade na obra de Carl Rogers. São Paulo: Summus, 1998.
- COELHO JUNIOR, L. L. C.; SILVA, S. S. Cosplayers como Fenômeno Psicossocial: Do Reflexo da Cultura de Massa ao Desejo de Ser Herói. **Revista Brasil Crescimento Desenvolvimento Humano**. V 17, 2007.
- GILSDORF, E. **Tudo que um geek deve saber**; tradução Ivar Panazzolo Júnior. Ribeirão Preto, SP: Novo Conceito Editora, 2015.
- GUSHIKEN, Y.; HIRATA, T. Processos de consumo cultural e midiático: imagem dos ‘Otakus’, do Japão ao mundo. **Intercom-Revista Brasileira de Ciências da Comunicação**, v. 37, n. 2, p. 133-152, 2014.
- LANDIM, F. L. P.; LOURINHO, L. A.; LIRA, R. C. M.; SANTOS, Z. M. S. A. Uma reflexão sobre as abordagens em pesquisa com ênfase na integração qualitativo-quantitativa. **Revista Brasileira em Promoção da Saúde**, vol. 19, núm. 1, 2006.



- MORENO, C. A.; OLIVEIRA, J. Cosplay e a visão da cultura japonesa no Brasil. In: **Núcleo de Pesquisa Comunicação e Culturas Urbanas do IX Encontro dos Grupos/Núcleos de Pesquisa em Comunicação. XXXII Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação.** 2010.
- NUNES, M. R. F. A cena cosplay: vinculações e produção de subjetividade. **Revista Famecos**, v. 20, n. 2, p. 430-445, 2013.
- ROGERS, C. R. **Grupos de Encontro.** São Paulo: Livraria Martins Fontes Editora LTDA, 1970.
- ROGERS, C. R. **Liberdade de aprender em nossa década.** Porto Alegre: Artes Médicas, 1985.
- ROGERS, C. R. **Tornar-se pessoa.** In: Psicologia e Pedagogia. Martins Fontes, 1982.
- ROGERS, C. R. **Um jeito de ser.** São Paulo: EPU, 1983.
- UETA, T. M. **Mangá em cuiabá: processo de mundialização e consumo.** Cuiabá, 2013. 150p. Dissertação (Mestrado em Estudos de Cultura Contemporânea) – Universidade Federal de Mato Grosso, Cuiabá, 2013. [Orientador: Prof. Dr. Yuji Gushiken].
- VIANNA, H. **O novo carnaval dos animês.** (2/08/2006) Disponível em: <<http://www.overmundo.com.br/overblog/o-novo-carnaval-dos-animes>>. Acesso em: 19 mai. 2015.
- VIEIRA, G. V. **Relações interpessoais estabelecidas em grupos de cosplayers, sob a perspectiva da abordagem centrada na pessoa.** 2016. 21p. Trabalho de Conclusão de Curso (Bacharelado em Psicologia) – Universidade Federal de Mato Grosso, Cuiabá, 2016. [Orientadora: Prof. Dr. Fernanda Cândido-Magalhães].

Como citar este artigo:

VIEIRA, Guilherme Vicari; MAGALHÃES, Fernanda Cândido. Construção de relações e crescimento pessoal presentes na prática cosplay sob a perspectiva da abordagem centrada na pessoa. **Revista Multidisciplinar de Estudos Nerds/Geek**, Rio Grande, v.1, n.2, jul.-dez. 2019.