



# UTILIZAÇÃO DO SOFTWARE IRAMUTEQ NA REVISÃO DE UM BANCO DE DADOS

Leconte de Lisle Coelho Junior<sup>1</sup>  
Esly Lais de Aguiar Lima<sup>2</sup>  
Mônica Saemi Okabe<sup>3</sup>

## INTRODUÇÃO

A ciência depende de mudanças metodológicas para se manter em desenvolvimento e dando sustentabilidade à sociedade, sendo de outra forma, ela acaba por estagnar e por conseguinte este será o mesmo efeito na coletividade humana. Atualmente é muito comum o uso de softwares em pesquisas pois estes facilitam muito a descoberta de novos conhecimentos e, por conseguinte alavancam temas propostos por pesquisadores (FLICK, 2017). Um destes é o Iramuteq, um programa de análise de texto que consegue categorizar os discursos (CAMARGO; JUSTO, 2013).

Conforme alguns autores (CHAN, 2018; HILL, 2017), os cosplayers são pessoas, em geral adolescentes e jovens adultos, que se travestem de roupas de personagens da cultura pop e que acabam por formalizar grupos sociais em diversas sociedades a partir deste hábito em comum, gerando uma identidade social (COELHO JUNIOR; 2008; COELHO JUNIOR; SILVA, 2007).

Por conta disto, o presente trabalho objetiva uma reanálise textual de um banco de dados a fim de se entender se um programa de análise textual encontraria as mesmas categorias que o primeiro estudo: uma tese de doutoramento realizada em 2008 intitulada “Cosplayers no Brasil: O surgimento de uma nova identidade social na cultura de massas”, que a partir de 12 entrevistas baseadas em roteiro semiestruturado permitiram o estudo sobre a identidade social de um determinado grupo de jovens (COELHO JUNIOR, 2008). Este segundo estudo foi realizado em fevereiro de 2020 com o programa Iramuteq a partir do mesmo banco de dados.

## METODOLOGIA

Inicialmente foi realizado no ano de 2008 a pesquisa “Cosplayers no Brasil: O surgimento de uma nova identidade social na cultura de massas”, que teve como amostra 12

---

<sup>1</sup>Pesquisador; Doutor, Uninassau de Campina Grande - PB, [lecontecoelho@gmail.com](mailto:lecontecoelho@gmail.com)

<sup>2</sup>Psicóloga, graduada pela Uninassau de Campina Grande, [eslylaisaguiar@hotmail.com](mailto:eslylaisaguiar@hotmail.com)

<sup>3</sup>Psicóloga pelo Cesmac (Al), Mestranda pelo Curso de Mestrado em Psicologia da Saúde da Universidade Estadual da Paraíba - PB, [monicasaemiokabe@gmail.com](mailto:monicasaemiokabe@gmail.com)



jovens da cidade de Vitória (Es) com média de idade em 18,66 anos ( $DP= 1,44$ ) que possuíam o hábito de travestir-se de cosplayers.

Na primeira mensuração, a técnica de interpretação de dados foi a análise de conteúdo em conformidade com as premissas de Ghiglione e Matalon (2001) onde o pesquisador consegue destacadamente compreender as condutas das pessoas tanto no plano vertical quanto no horizontal, onde a primeira dimensão são as características textuais do discurso, e a segunda diz respeito às causas das mensagens emitidas pelas pessoas. Uma terceira dimensão diz respeito aos efeitos da comunicação no contexto social. Isto é, uma técnica que condiz com a possibilidade de perscrutar a realidade social daqueles que serão pesquisados. Sendo assim, tal perspectiva metodológica foi escolhida à época por falta de aplicabilidade de um programa de análise textual.

## REFERENCIAL TEÓRICO

Em termos de psicologia social, a primeira teoria que se desenvolve nesta área foi a de Henry Tajfel, na década de 1950, logo após a Segunda Guerra Mundial, inclusive, um dos interesses do autor era explicar o porquê de ter acontecido o conflito derivada de uma ótica psicológica. No que concerne ao construto teórico, nota-se que só há identidade social se houver uma conjugação de pessoas unidas a partir de algumas características. Afirma Jesuíno (2013) que os grupos só podem ser considerados como tais por causa dos fatores antecedentes da história de cada pessoa que pertença a ele e que vá facilitar a interação com seus pares.

O que diz Tajfel (1982) é que o surgimento dos vínculos, isto é, a interação, faz brotar o afeto, compondo com a dimensão cognitiva o processo de identidade social. Acontece para que para as pessoas mantenham a pertença do grupo (TURNER, 1975). Portanto:

“Os membros de um grupo acreditarem que lhes é impossível (ou, pelo menos, que existem dificuldades consideráveis) deslocarem-se de um grupo para outro; e que conseqüentemente, ou em interação com a primeira condição, as fronteiras entre os grupos são bastante acentuadas. Um dos resultados destas duas condições é que ela deve determinar fortemente o curso da interação interpessoal, independentemente das características individuais dos interagentes, ou do detalhe das suas relações pessoais passadas e presentes” (TAJFEL, 1982, p. 60).

Outro ponto relevante: a maneira como a informação acerca de um grupo é repassada no meio social, ou seja, entre pessoas e demais grupos sociais determina a formação de um



afeto direcionado à terceiros (TAJFEL; FORGAS, 1981; TURNER, 1975). É fundamental a comunicação entre os indivíduos, assim ocorre a avaliação do grupo-alvo. Aquilo que impede a adesão imediata a outro grupo são os afetos que “retém” o indivíduo ao grupo social aos qual estava anteriormente ligado. Assim sendo, esta teoria da identidade social é considerada como atual e útil nos estudos dos meandros da subjetividade humana e construção da sociedade.

## RESULTADOS E DISCUSSÃO

Na interpretação de dados a partir da análise de conteúdo (GHIGLIONE; MATALON, 2001) no primeiro estudo, obteve-se duas categorias que explicavam a conduta social da amostra em se travestir de cosplay: ‘performance’ e ‘diversão’ (COELHO JUNIOR, 2008). A primeira versa sobre a atuação da personagem ao qual se estava realizando o cosplay. Por outro ângulo, a segunda categoria encetava ao entretenimento em fazer o cosplay; em sentir-se realizado quando estavam travestidos. À época um entrevistado expressava que:

“Quando eu penso em Bleach, eu penso em Urahara Keisuke, por que eu acho ele muito maneiro, eu acho ele o cara mais legal do desenho todo... é claro que prá fazer cosplay não precisa ter semelhança física, o cara é alto, magro... não tem... eu faço cosplay por que eu gosto daquele cara. Eu falo ‘eu acho aquele cara maneiro eu vou fazer o cosplay dele” (Entrevistado nº 10).

Neste trecho da entrevista pode-se perceber que as duas dimensões estão convergindo numa fala só, neste caso, à respeito de um personagem do anime *Bleach*, a estética aparentemente não preocupa tanto, embora seja fundamental para a performance, mas a diversão que está relacionada ao fato de efetivar o cosplay, talvez seja o ‘motor’, o sentimento de realização da pessoa.

Por outro lado, quando da reutilização do banco de dados da tese, em 2020, a partir do programa Iramuteq, foram formalizadas 4 categorias, a saber: Diversão (50,3%), Performance (21,5%), Materiais (12,9%) e Animeventos (15,3%). Isto é, o software conseguiu aprimorar os resultados encontrados 12 anos atrás, destrinchando mais duas novas categorias. Por isso, o dendrograma de Classificação Hierárquica Descendente (CHD) destaca os elementos presentes na análise de dados. O corpus textual foi composto por 12 textos que continham 2057 palavras ou formas distintas que ocorreram 4775 vezes. Para análise que se seguiu, foram considerados as palavras com frequência igual ou superior a 3 com  $\chi^2 \geq 3,12$ . A CHD reteve ocorrência de 53,08% de formas ou palavras analisáveis, gerando assim estas quatro classes.



Isto significa dizer que a análise textual realizada pelo programa Iramuteq aprimorou a categorização realizada pelo autor da tese (COELHO JUNIOR, 2008), indicando portanto mais duas classes. Materiais e animeventos em um primeiro momento eram categorias que estavam diluídas anteriormente em ‘performance’ (a necessidade do cosplayer possuir materiais que o façam estar muito próximo esteticamente do personagem) e ‘diversão (o local para o lúdico), respectivamente.

De fato, os materiais que variam de peruca coloridas até lentes de contatos importadas passando por apetrechos como óculos e botas, roupas de látex entre outros componentes são fundamentais para performar a estética e conduta da personagem, desta maneira, na coleta de dados de 2008, uma das entrevistadas expressa que:

“Aí como eu vou deixar parte da peruca vermelha? Aí eu passei spray, ficou rosa, aí ficou muito clarinho, aí eu tive que passar de novo, de novo, eu gastei duas latas de spray desse tamanho só com esse negócio, aí o corte dele. (...) Na hora de colocar o spray... “ah essa não”, aí ao invés de deixar prá cima, já tava com a tinta, aí faltou, aí eu ia colocar, sabe, deixa ela, a mexa prá cima, aí saiu a tinta na minha mão, nossa! Foi uma lambuzeira e mal conseguia deixar as pontas do cabelo prá cima... aí, aí assim o que eu consegui fazer? Aí eu só deixei as pontas por cima né?” (Entrevistada nº 3).

Como visto acima, a fala da informante coadunana-se com o que entende Hill (2017): os cosplayers se esforçam ao máximo por fazer do próprio corpo uma peça performática através de diversos materiais, isto é, ao conseguir se assemelhar ao personagem, vivenciá-lo. Isto só é possível se conseguir as peças corretas e o mais fidedignas possíveis. Já a outra nova categoria é representada por este discurso:

“Aí tem exposição de anime, tem gente vendendo bugiganga... tem miniatura, tem revista, tem o animekê que é uma das coisas mais divertidas que tem. É, você canta uma música de abertura e você leva assim num CD prá cantar, e eu acho muito divertido. (...) tem bastante... tem muita coisa. Tem oficina de desenho também... Não! Nossa! Tudo de uma vez, tudo de uma vez. Ai às vezes tem workshop, palestra, nos grandes, nacionais, palestra, muito legal... é eu acho legal... por que tem muita coisa... aí eles têm dubladores que vão se apresentar lá... aí eles fazem os eventos...” (Entrevistada nº 12).

No caso dos animeventos, estes são os locais em que ocorrem as competições de cosplayers, onde muitos deles exibem seus trajes e realizam suas performances. São espaços



que servem para novos contatos e consolidações de amizades, enfim, um lugar que encarna a formação da identidade social deste coletivo.

É relevante notar que teoricamente, a identidade social para Tajfel (1982) depende de um componente afetivo que ligue a pessoa ao grupo: atributos emocionais do grupo social são realçados pela percepção da pessoa para que ela decida ou não fazer parte desta coletividade ou de outra. Isto pode ser percebido no primeiro trecho de entrevista supracitado, quando o informante assume que ‘ele é o cara mais legal’ ao se referir ao personagem tido como referência para seu cosplay.

Em complementaridade a isto, um dos discípulos de Henry Tajfel, desenvolve a Teoria da Autocategorização (TURNER, 1999) onde se afirma que afora este componente afetivo, é necessário conhecer a história das pessoas a fim de se decidir pertencer ou não aos seus grupos sociais. Ou seja, para a realização do cosplay, é fundamental conhecer a história do personagem, e isto é o que os cosplayers fazem, se identificam aos heróis, vilões, e até mesmo aos coadjuvantes aleatórios na tentativa de realizarem a melhor performance possível, concretizando assim, uma nova identidade social no cenário da cultura pop da sociedade brasileira.

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

Desta maneira ao se conseguir alcançar o objetivo deste estudo, o de utilizar um banco de dados que serviu de base para uma tese de doutorado em 2008, agora a partir de um programa de análise textual, se percebeu que este instrumento aprimorou a primeira análise feita. Isto se deu com a descoberta de mais duas categorias (‘materiais’ e ‘animeventos’), além de confirmar as duas originais (‘performance’ e ‘diversão’).

Ao fim, pode-se dizer que os cosplayers são um novo grupo emergente com identidade social baseada nas mídias tanto televisiva quanto virtuais, propiciando momentos de diversão através das mais variadas performances nos diversos animeventos ao redor do mundo. Pode-se dizer que eles são um produto de uma sociedade que é quase que inteiramente voltada para o entretenimento.

## REFERÊNCIAS

CAMARGO, Brígido V.; JUSTO, Ana M. IRAMUTEQ: um software gratuito para análise de dados textuais. **Temas em psicologia**, 21(2), 513-518, 2013. doi:



[http://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S1413-389X2013000200016&lng=pt](http://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1413-389X2013000200016&lng=pt). <http://dx.doi.org/10.9788/TP2013.2-16>

CHAN, Rachel S. K. “Expressive rationality”: Habitus and field in a Malaysian cosplay community. **International Journal of Asia Pacific Studies**, 14 (1): 133 – 163, 2018  
<https://doi.org/10.21315/ijaps2018.14.1.6>

COELHO JUNIOR, Leconte L. **Cosplayers no Brasil**: o surgimento de uma nova identidade social na cultura de massas. Tese de doutorado não publicada. Programa de Pós-Graduação em Psicologia da Universidade Federal do Espírito Santo: Vitória, 2008.

COELHO JUNIOR, Leconte L.; SILVA, Sara. Cosplayers como fenômeno psicossocial: Do reflexo da cultura de massa ao desejo de ser herói. **Rev Bras Crescimento Desenvolv Hum.**, 17(1) :64-75, 2007.

FLICK, Uwe. **Uma introdução à pesquisa qualitativa**. Porto Alegre: Bookman, 2017.

GHIGLIONE, Rodolphe; MATALON, Benjamin. **O inquérito**: Teoria e prática. Oeiras: Celta, 2001.

HILL, Natasha L., “**Embodying cosplay**: Fandom communities in the USA.” Thesis, Georgia State University, 2017.

JESUÍNO, Jorge C. Estrutura e processos de grupos. Interações e factores de eficácia. In: VALA, Jorge; MONTEIRO, Maria J. (Orgs.). **Psicologia social**. Lisboa: Fundação Calouste Gulbekian, 2013 (pp.258-286).

TAJFEL, Henry. **Grupos humanos e categorias sociais**: Estudos em psicologia social. Volume 1/2. Lisboa: Livros Horizonte, 1982.

TAJFEL, Henry; FORGAS, Joseph P. Social categorization: Cognitions, values and groups. In: FORGAS, Joseph P. (Org.), **Social cognition**. Perspectives on everyday understanding. London: Academic Press, 1981 (pp. 113-140).

TURNER, John C. Social comparison and social identity: Some prospects for intergroup behavior. **European journal of social psychology**, 5: 149-178, 1975.

TURNER, John C. Some current issues in research on social identity and selfcategorization theories. In: ELLEMERS, Naomi; SPEARS, Russel; DOORJE, Bertjan (Orgs.). **Social identity**. Oxford: Blackwell, 1999 (pp. 6-34).