

Resiliência na cultura pop japonesa: possibilidades metodológicas como ferramenta de mediação de conflito no âmbito educacional

Resilience in the japanese pop culture: methodological possibilities as a conflict mediation tool in the educational field

Masaaki Alves Funakura*
Gelson Vanderlei Weschenfelder**

Resumo

A presente pesquisa busca alternativas metodológicas para a mediação de conflitos no âmbito escolar utilizando-se do anime japonês Naruto, obra do autor Masashi Kishimoto, em que é apresentado pontos importantes na evolução do personagem que é útil para uma possibilidade intervenção de conflitos no que cabe assuntos como superação e determinação em momentos críticos e delicados, tornando o personagem um exemplo de resiliência e virtudes. O trabalho será embasado com estudos bibliográficos e metodológicos que visam somar nas possibilidades do uso deste objeto de pesquisa para criar uma intervenção de combate ao *bullying* e somar nas políticas públicas e educacionais, evitando que crianças e adolescentes que apresentem riscos psicossociais não desenvolvam um desfecho negativo na sua vida adulta. Serão apresentadas ao leitor fundamentações teóricas relevantes para o estudo desta pesquisa, seguido da justificativa, objetivos e metodologia a serem atingidas com excelência deixando também em abertos futuros estudos pertinentes à pesquisa.

Palavras chaves: Educação. Mediação cultural. Resiliência. Naruto. Adolescência.

* Graduado em História pela Universidade La Salle. Graduando em Pedagogia pela Universidade La Salle e cursando Especialização em Psicopedagogia pelo Centro Universitário UniRitter, Brasil; E-mail:

** Doutor em Educação pela Universidade La Salle; Pós-doutorando no PPG Processos e Manifestações Culturais da Universidade Feevale, Brasil; E-mail:

Abstract

This research seeks methodological alternatives for the mediation of conflicts in the school environment using the Japanese anime *Naruto*, the work of the author Masashi Kishimoto, where important points in the evolution of the character are presented, which is useful for a possible intervention of conflicts in which matters fit as overcoming and determination in critical and delicate moments, making the character an example of resilience and virtues. The work will be based on bibliographic and methodological studies that aim to add to the possibilities of using this research object to create an intervention to combat bullying and add to public and educational policies, preventing children and adolescents who present psychosocial risks from developing a negative outcome in your adult life. Theoretical foundations relevant to the study of this research will be presented to the reader, followed by the justification, objectives and methodology to be achieved with excellence, leaving also open future studies relevant to the research.

Keyword: Education. Mediation culture. Resilience. *Naruto*. Adolescence.

Introdução

Com o objetivo de contribuir para o entendimento do fenômeno das violências e conflitos que ocorrem no ambiente escolar, bem como no entorno da escola, buscando somar nas políticas públicas, a presente pesquisa tem como proposta a utilização de mídias japonesas tais como animes na promoção de intervenção no ambiente escolar ao combate ao *bullying*. As escolas, inevitavelmente, constituem-se num ponto de eclosão de problemas de toda ordem por isso é preciso resolver como enfrentar estas adversidades sem retroalimentar a violência, buscando meios de entendimento como as práticas restaurativas dentro das escolas e consequentemente fora das dependências da mesma, tornando-se a chave principal para que conflitos em ambiente escolar cessem, transfigurando a mesma num lugar de diálogo, compreensão e escuta, com todos e para todos.

Neste caso, um estudo metodológico com a utilização de uma intervenção psicoeducativa valer-se dos personagens do anime *Naruto* (1997 – 2017) vêm ao encontro destes aspectos. O personagem mostra ser resiliente em diversos aspectos sejam sociais ou pessoais, pois nasceu sem a presença de seus pais, mora sozinho em uma casa subsidiada pela vila (governo local) e sofre uma grande rejeição e negligência da vila em que ele está inserido, pois os adultos recebem ordens dos anciões instruindo os mesmos a manterem seus filhos longe do contato com o personagem. Sendo assim, ele é excluído do convívio social, mesmo com todos estes aspectos, *Naruto* busca incessantemente o reconhecimento daquela sociedade e fará qualquer coisa para proteger eles, pois a aldeia é a sua única casa, o seu lar, tendo assim como objetivo ser o líder de sua aldeia e mostrar seu valor.

Muitas crianças e adolescentes sentem-se distantes de suas famílias e de seus lares por motivos que vão desde a violência doméstica, agressões e abusos, até por motivos de “más” companhias, levando-as para drogas, furtos e crimes conforme a interpretação de Silva (2002). Mediar este tipo de conflito é importante não só para o professor e a escola, mas também irá refletir em sua trajetória de vida das crianças e adolescentes, sendo eles os protagonistas de suas próprias histórias. Sendo assim, esta pesquisa embrionária se desenvolverá a partir de um estudo com os principais referenciais teóricos e estudos já realizados e aplicados em escola na obtenção da amenização de conflitos entre alunos. Em seguida, será apresentado ao leitor a

fundamentação teórica, justificativa, metodologia utilizada no processo seguido da análise de dados e as considerações finais.

Fundamentação teórica

Mangás, assim como quadrinhos de super aventuras (super-heróis), turma da Mônica, Disney e etc. todas são consideradas Histórias em Quadrinhos (HQs), pois, em sua estrutura, possuem características próprias, porém os mangás, também conhecido como HQs orientais, possuem algumas características próprias. Sua leitura e construção, que vão desde a leitura inversa (de trás para frente) até em seu processo de criação, é realizado pelo autor das histórias, denominado mangaká, e em que a maioria de suas páginas são preto e branco. Já a definição de animê, conforme Sato (2007), significa “animação” em japonês, sendo uma forma contraída que os japoneses escrevem a palavra animação em inglês (animation) da qual deriva o sotaque nipônico animeeshon, sendo assim, para os japoneses todo e qualquer desenho animado é um anime. Lembrando também que, ao falar de mídias japonesas, fala-se de cultura pop e a cultura remete a todos os aspectos de uma realidade ou demanda social. Então, proponho, nesta pesquisa, um estudo abaixo sobre a possibilidade metodológica de aproximação desse uso de fonte para a obtenção de resultados promissores.

Na busca de uma compreensão da relevância da cultura pop na educação, um estudo realizado pelas autoras Cesar e Santos (2020), em sua resenha do livro “A Invenção do Cotidiano”, de Michel Certeau (1998), nos diz que utiliza-se das culturas populares, dentre outras linguagens, para mostrar “que os sujeitos comuns também possuem seu valor [...], pois é, no cotidiano, que inúmeras práticas sociais se materializam e constituem a essência de cada indivíduo, embora singular, constitui-se de pluralidades, demarcando assim, a complexidade inerente tanto à individualidade quando a coletividade” (CÉSAR, SANTOS, 2020, p. 341). Há ainda, neste estudo, o segundo capítulo do autor Certeau (1998), sobre as teorias da arte de fazer, está embebido nas teorias de Foucault e Bourdieu, em que as “maneiras de fazer” constitui suas práticas por meio de técnicas oriundas da própria produção cultural, instituindo, portanto, seus modelos de ação que o caracterizam e contribuem para sua reapropriação do espaço organizado em que se encontra.

A utilização de personagens como uma importante ferramenta na formação da consciência moral, e, no seu aspecto pedagógico, principalmente no que se refere à ética das crianças e jovens, é comprovada em uma pesquisa em que foram utilizados os personagens do universo Marvel e DC Comics, essas as principais editoras ocidentais de histórias em quadrinhos no mundo. No texto intitulado “Aspectos educacionais das Histórias em Quadrinhos e sua importância na formação da consciência moral, na perspectiva da ética aristotélica das virtudes”, em que o autor Weschenfelder (2011) realiza uma análise das identidades morais e éticas dos personagens, Batman, Homem-Aranha, X-men e Super-Homem, bem como cada um destes exerce suas virtudes diante as adversidades, criando um elo diretamente ou indiretamente na criança e no adolescente uma inspiração. Isso forja, em cada uma destas crianças e jovens, uma replicação do gosto moral, da sensibilidade sócio moral que tem contato com estes personagens, sejam lendo HQs, filmes e seriados, em que a realidade ficcional vivenciada pelos personagens são próximas da nossa realidade.

Então, entendemos que o indivíduo é capaz de produzir seus próprios meios de adaptação ao ambiente em que está inserido através de influências externas e de referências de uma cultura popular para a interpretação do mundo ao seu redor, seja ele no ambiente escolar quanto familiar e, quando não são encontrados esses meios de adaptação saudável e madura, é que entram em cena as medidas de prevenção e mediação entre os conflitos existentes. Neste caso, a escola viabiliza a aplicabilidade de justiça restaurativas como meio de resolução entre diversos conflitos presentes no ambiente escolar, é aqui que citamos o bullying.

É preciso salientar que o bullying vêm sendo estudado nos últimos anos e ganhando relevância para o estudo acadêmico, como pode ser citado ao que a autora Silva (2015) nos relata que o bullying tornou-se um problema endêmico nas escolas de todo o mundo. Um dos casos mais emblemáticos e com fim trágico ocorreu nos Estados Unidos, em 1999, na Columbine High School, em Denver, Colorado. Os estudantes Eric Harris, de dezoito anos e Dylan Klebold de dezessete, assassinaram doze estudantes e um professor e deixaram mais de 20 pessoas feridas e logo depois se suicidaram. Isso ocorreu após diversas discussões sobre os maus-tratos aos adolescentes nas escolas e a segurança nas escolas.

Trazendo para o nosso contexto brasileiro, um estudo realizado pelas autoras Moraes, Rodrigues, Machado et al. (2016), os atendimentos ocorridos pelo SUS em crianças de situação de violência psicológica/moral foram registrados “8,5%, 12,3% e 21,4% para as crianças com idades compreendidas entre menos de 1 ano, entre 1 a 4 anos e entre 5 a 9 anos respectivamente. Já em relação à notificação de violência sexual, os dados apontam 4,8%, 21,8% e 30,3% para as idades de menos de 1 ano, de 1 a 4 anos e crianças com idade de 5 a 9 anos respectivamente” (MORAIS, RODRIGUES, MACHADO et al. 2016. p. 2). Sendo assim, estes dados nos revelam uma preocupante situação de violência presente na realidade da criança e, em seu desenvolvimento, o que roga por uma reavaliação na implementação de práticas e políticas públicas contra a violência contra a criança, (MORAIS, RODRIGUES, MACHADO et al. 2016) assegurando seu bem-estar pessoal e social.

Não podemos deixar de citar a importância que a Psicologia Positiva apresenta na Psicologia Humanista, essa que vai ao encontro de intervenções positivas, que têm, por objetivo e meta, auxiliar as pessoas a buscarem a felicidade e a mitigar sintomas de depressão, auxiliando na prevenção do bem-estar do ambiente (GIACOMONI, 2002). No caminho de uma mitigação para estes conflitos, os autores (YUNES, FERNANDES, WESCHENFELDER 2018; WESCHENFLDER, FRADKIN, YUNES, 2017) buscam, em seu artigo, mostrar os ganhos positivos e de medidas que possam garantir um ambiente igualitário a todos e que as intervenções positivas ou intervenções protetoras são aquelas que visam a promover resiliência, interações de bons tratos, bem-estar subjetivo e coletivo de comunidades em situações de risco pessoal e social, cabendo assim ao papel do educador ou melhor do tutor de resiliência mediar esse conflito.

Após as diversas discussões e controvérsias sobre as mudanças que a historiografia passou na metade do século XX, com a Escola dos Annales (1929 – 1989), permitindo um maior conhecimento do cotidiano e do passado, através da incorporação de novos tipos de fontes de pesquisa, é que me detenho na utilização de diferente linguagens e fontes para a utilização deste projeto, visando o processo de crítica ao uso de novas fontes para a intervenção e mediação no âmbito de educação básica e no avanço tecnológico da indústria cultural e do movimento historiográfico caracterizando-se a ampliação documental e da temática desta pesquisa. De acordo com o estudo de Chartier (1988), ao falar sobre as novas formas de práticas

e representação no estudo da História Cultural, no que concerne em qualquer utilização ou qualquer apropriação de um produto ou de uma ideia é um trabalho, esgueirar-se apenas do estudo histórico quantitativo, porém só o espírito da variabilidade histórica e social poderá colocar verdadeiramente as premissas necessárias de uma história das ideias e também qualitativamente diferentes.

Ainda assim, o autor desfere que “do mesmo modo que as modalidades das práticas, dos gostos e das opiniões são mais distintas do que essas obras, as maneiras como um indivíduo ou um grupo se apropria de um motivo intelectual ou de uma forma cultural são mais importantes do que a distribuição estatística desse motivo ou dessa forma” (CHARTIER, 2002, p. 51).

Para que isso seja possível, a delimitação ou definição dos métodos de análises só ocorre com uma prévia categorização do objeto de pesquisa que estrutura a sua pesquisa, realizando uma delimitação temporária. Chartier (1988) exemplifica utilizando o estudo da cultura popular, expressando que o campo da ciência social acarreta uma abordagem mais próxima e exatidão no que se refere às aspirações coletivas da maior parte da humanidade, obtendo, nesse estudo da cultura popular, o historiador tem perante si um corpus bem delimitado cujos motivos precisam ser inventariados.

Ora, todas as formas culturais em que é discernida por um historiador reconhecem a cultura do povo e suas nuances, cabendo a ele uma difícil tarefa de desembaraçar essas origens bastante diversas, mas um alerta nos é dado pelo autor, ler, olhar, ou escutar são, efetivamente uma série de atitudes intelectuais que permitem na verdade a reapropriação, o desvio, a desconfiança ou resistência. “Essa constatação deve levar a repensar totalmente a relação entre um público designado como popular e os produtos diversos (livros e imagens, sermões e discursos, canções fotonovela ou emissões de televisão) proposto para o seu consumo” (CHARTIER, 2002, p. 60). Por isso, cabe ao historiador filtrar e delimitar com os métodos corretos e bem fundamentados, buscando autores que publicaram temas semelhantes sobre a fonte de pesquisa, sendo livros, artigos, dissertações e teses para a elaboração da pesquisa estar bem fundamentada.

Outro passo importante são as questões que podem vir a ser norteadoras para o historiador pesquisador na elaboração da delimitação da sua problemática, perguntas como: “por que crianças praticam o bullying sendo que estão na mesma classe social inseridas? Que influências os personagens japoneses exercem nas crianças e adolescentes? Que causas levam os jovens a cometerem dor e sofrimento aos seus pares? É possível haver uma mediação de conflitos presentes nas realidades em que eles estão inseridos? Qual pode ser o papel da escola para sanar ou amenizar estes conflitos presentes em sua realidade? Que benefícios a intervenção exercerá neste ambiente escolar? Quais são os ganhos e perdas desta problemática? São estas perguntas que possivelmente norteiam o projeto, podendo surgir maiores questionamentos ao ser aprofundado ainda mais no estudo, no que tange a educação e a prevenção de conflitos, tendo assim como problema de pesquisa a criação de uma ação/intervenção/prevenção do combate contra os conflitos e o bullying.

Sobre a influência que os quadrinhos japoneses vêm ganhando espaço não só na esfera do entretenimento, mas na sua emergente influência na educação e na cultura do mundo todo, a autora Luyten (2001), especialista nos estudos de mangás no Brasil, afirma que não podemos imaginar os quadrinhos apenas como estímulo de leitura, mas sim como estímulo para qualquer outra área cultural. No Japão, os mangás estão intrinsecamente presente no dia-a-dia

da sociedade devendo ser considerados em estudos na área da Educação, independentemente de que a exploração didática de história em quadrinhos no ensino em geral tenha começado de forma suave, pois as HQs, décadas atrás eram vistas como um ar de desconfiança e de forma prejudicial ao ensino, desestimulando imaginação e leitura, e tornando a criança e o jovem delinquentes.

Hoje em dia, estes pontos de vista já foram superados com pesquisas sobre o assunto, pois está comprovado que muitos professores estão usando os quadrinhos como um meio eficaz para o ensino e as necessidades de aprendizagem (LUYTEN, 2001). Os mangás e animes tornam-se importantes nesse projeto, pois seu gênero normalmente são de aventuras em que há mais de um personagem enfrentando suas adversidades no decorrer da sua narrativa: os amigos que surgem no decorrer de sua jornada sempre estão ao seu lado para o ajudar a enfrentar os problemas e para o amparar em suas decisões, sempre motivados por discursos de não desistir e nunca esquecer seus objetivos e sonhos.

Em busca de uma breve consolidação deste estudo em desenvolvimento utilizando-se desta arte japonesa, vale citar alguns trabalhos já realizados com a temática anime e mangás, o trabalho publicado no Repositório Institucional Fiocruz, do autor Fernando Rizzaro de Almeida intitulado “Mangá, Animê e Violência: o bullying e a cultura pop japonesa”, de 2011, sob título de especialização em Comunicação em Saúde. Tem, por objetivo, analisar a violência contra crianças e adolescentes em especial sob a forma de bullying e a possível relação existente entre violência e o consumo de produtos da cultura pop japonesa, principalmente os mangás e animês.

O trabalho publicado na Biblioteca da Universidade Federal da Fronteira Sul, da autora Camila de Paris, intitulado “Esse é o meu jeito ninja? Uma interpretação sociológica da escola ninja no mangá Naruto através da teoria de Pierre Bourdieu” a título de trabalho de conclusão de curso, graduação, no ano de 2019. Tem, por objetivo, interpretar a ação pedagógica contida na escola ninja do mangá Naruto como uma instituição social que tem, por atribuição, produzir o habitus social do estudante.

E, por último, o artigo publicado na revista eletrônica “Tempos Históricos, da Universidade Unioeste”, intitulado “Usos do passado nos animes japoneses: a presença de imagens míticas das deusas da destruição e do mito dos irmãos, em Naruto Shippuden”, publicado em 2020, tem o objetivo de analisar as presenças transtemporais, com base nas teorias expostas, das imagens de Kaguya e de seus filhos Hagoromo e Hamura enquanto detentoras de mundos antigos que se presentifica através do anime, Naruto Shippuden, sendo identificáveis as imagens (e os traços) das deusas da destruição em Kaguya e do mito dos irmãos gêmeos em Hagoromo e Hamura.

Quando falamos em história em quadrinhos em geral, definimos como uma arte sequencial, sendo um processo de encadeamento sequencial de imagens que quer transmitir uma ação, movimento e informações em uma determinada história em quadrinho, considerada hoje em dia como nona arte por conter os elementos principais em sua estruturação a cor, palavra e imagem. Quando menciona animê ou anime, trata-se de um dos principais ramos da indústria do entretenimento japonês, sendo o seu principal veículo de divulgação da cultura pop japonesa no mundo inteiro, tornando o Japão o maior realizador de animações no mundo todo, podendo ser equiparado até mesmo com Hollywood.

O autor Will Eisner (1917-2005) tem, como conceito sobre arte sequencial, “‘Escrever’ para quadrinhos pode ser definido como a concepção de uma ideia, a disposição de

elementos de imagem e a construção da sequência da narração e da composição do diálogo.” (EISNER, 1989). É nessa direção que o projeto visa percorrer, responder a questões hipotéticas como a relação existente em um “simples” desenho/personagem pode transformar não um, mas vários jovens em sua realidade, enfrentando seus anseios e as adversidades que enfrentam.

Justificativa

Este projeto torna-se ponderoso ao que se refere possibilidade de criação de uma intervenção no âmbito escolar, que vai, desde chacotas, piadinhas, violências de diferentes níveis e bullying, fenômeno particular que vêm sendo presenciado nas escolas, gerando uma prática de violência intencional entre seus pares, gerando dor e sofrimento para todos os envolvidos. O projeto tem, como justificativa, ir ao encontro de somar com alternativas para professores no combate ao bullying no seu ambiente educacional, sobre o qual me debruço na Base Nacional Comum Curricular (BNCC)⁶, que, em suas competências, está presente uma parte dedicada à saúde mental e ao bullying.

O conceito de competências socioemocionais está voltado ao processo de entendimento e manejo das emoções, sendo assim, para que isso ocorra é fundamental que as competências socioemocionais sejam o foco de qualquer proposta curricular que seja delineada junto à BNCC. Vale salientar que é previsto por lei o combate ao bullying, sendo Lei nº 13.185, de 6 de novembro de 2015, em que fica instituído o Programa de Combate à Intimidação Sistemática (bullying) em todo o território nacional e, conforme o Artigo 2º da mesma lei, o programa poderá fundamentar as ações do Ministério da Educação e das Secretarias Estaduais e Municipais de Educação, bem como de outros órgãos, aos quais a matéria diz respeito para promover a prevenção e combate ao bullying. E, no Art. 5º, é dever do estabelecimento de ensino, dos clubes e das agremiações recreativas assegurar medidas de conscientização, prevenção, diagnóstico e combate a violência e à intimidação sistemática (bullying).

Diante dessa demanda de política social, objetos da cultura podem ser um instrumento a ser utilizado para auxiliar no combate ao bullying. Objetos da cultura pop, como HQs, cinema e animação, aos poucos, estão ganhando espaço como instrumentos em ambientes escolares, assim como pouco se tem entendimento do que é essa tal de ‘cultura pop’. Amaral e Becko (2020), em seu artigo “IT’S A TRAP!: Reflexões acerca da cultura pop como fenômeno midiático”, explicam que as definições de cultura pop é algo que, apesar de carregar divergências acadêmicas, têm algumas características que ajudam a compreender o seu conceito sendo eles midiáticos, estando dentro de uma engrenagem de produção midiática de consumo e relacionados ao entretenimento. Sendo assim, a “cultura pop” está presente nas mídias, na produção de conhecimento acadêmico e no dia-a-dia das pessoas. Em seu artigo, a autora ainda salienta que a cultura pop vem ganhando espaço nas universidades com o grande número de trabalhos publicados, eventos e grupos de pesquisa derivados deste segmento. Estes estudos contemplam alguns termos que são pertinentes aos debates presentes no ambiente escolar como por exemplo: identidade, periferia, feminismo, jovens, memória, reconhecimento, religião, temporalidade e visibilidade.

⁶ A Base Nacional Comum Curricular (BNCC) é um documento de caráter normativo que define o conjunto orgânico e progressivo de aprendizagens essenciais que todos os alunos devem desenvolver ao longo das etapas e modalidades da Educação Básica. <http://basenacionalcomum.mec.gov.br/>

Objetivos

Esta pesquisa tem, por objetivo geral, mediar conflitos em contextos escolares utilizando personagens de animes japoneses, estimulando intervenções promotoras de combate ao bullying, gerando resiliência na esfera educacional, e, a partir deste objetivo geral, ramifica-se alguns objetivos específicos, como: a) estimular as crianças e adolescente na promoção de seu empoderamento frente a suas dificuldades, realizando uma intervenção com personagens resilientes alinhado com a proposta de uma didática atraente e eficaz com os alunos; b) buscar e obter um ambiente saudável de socialização e respeito com a proposta de criar intervenções psicoeducativas positivas para criar um ambiente relacional saudável promovendo ainda mais os laços de amizade e fraternidade no âmbito escolar; c) valorização do ambiente escolar e do corpo docente, sendo assim uma avaliação para obter dados que sejam satisfatórios diante a mediação proposta.

Metodologia

Para a realização deste projeto será utilizado a leitura e conhecimento prévio da saga do mangá e anime *Naruto*, escrito e ilustrado por Masashi Kishimoto (1974), lançado em 1999 no Japão e adaptado para anime em 2002. No Brasil, o mangá e o anime *Naruto* foram lançados no ano de 2007, ganhando o gosto de crianças, jovens e adultos até os dias atuais. Uma busca pelos principais sites de acervo bibliográficos, tais como: Catálogo de Teses e Dissertações da CAPES, Scientific Eletronic Library Online (SciELO) e a Biblioteca Digital brasileira de Teses e Dissertações (BDTD) referente aos temas “*bullying*”, “*mediação*”, “*intervenção*” e “*resiliência*”, na qualidade de um estado da arte, para obter um panorama do que está sendo pesquisado sobre o tema e quais compreensões diante a proposta de pesquisa a ser desenvolvida.

Para iniciar as primeiras análises do material recolhido, me debruço a priori às contribuições da Análise de Conteúdo (AC) de Bardin (2011), tornando uma pesquisa qualitativa. A primeira etapa das três propostas pela autora no tratamento de dados, indica a pré-análise como sendo a fase de organização do material, em que o pesquisador seleciona o material (documentos, artigos, teses, dissertações e etc) de acordo com o objetivo da pesquisa. Nesta primeira etapa, Bardin sugere considerar cinco aspectos, sendo que destes primeiramente utilizarei três que são: a leitura flutuante, como estratégia de acercamento aos documentos de forma objetiva; a escolha dos documentos, definindo os critérios de inclusão e exclusão; e finalmente, a preparação do material, a leitura de forma cuidadosa dos textos, procurando as informações que podem contribuir para a compreensão de forma mais efetiva do objeto em estudo neste trabalho.

A segunda etapa é a exploração do material, segundo Bardin (2011), “consiste essencialmente em operações de codificação ou enumeração, em função de regras previamente formuladas” de acordo com o que indica os objetivos da pesquisa, ou seja, é o momento em que o pesquisador se debruça de forma intensa sobre o material, procurando se apropriar de forma densa do conteúdo. Na terceira etapa da análise, é onde serão tratados os dados e apresentados de forma a ganharem sentido e comunicam a intenção do pesquisador na sua construção argumentativa e, ao mesmo tempo, reflexiva. É desde os dados que recolhe, trata e explora que emergem os resultados da pesquisa feita.

Juntamente com esse processo elaborado das documentações citadas acima, o estudo dos trabalhos de Weschenfelder (2017) e Fernandes (2016) tornam-se pertinentes ao encontro dessa intervenção, mas não os únicos, estando aberto a novos olhares e possibilidades a somar a esta pequena proposta. Weschenfelder (2017) vem realizando um projeto de intervenção e resiliência em seus estudos, intitulado “Os super-heróis das histórias em quadrinhos como recursos para a promoção de resiliência em crianças e adolescentes em situação de risco”, e desenvolvendo formações para professores da rede pública de ensino inicial com este foco, tendo, como metodologia, o estudo de crianças e adolescentes em situação de risco seja em situações de pobreza ou vítimas de diferentes expressões de abuso e violência no meio ambiente que está inserida, criou uma tabela de relação dos super-heróis de antes e depois de adquirir seus poderes, sendo a maioria destas crianças se encontram em situações de abandono ou reclusão dentro da sociedade.

Já o estudo da Fernandes (2016) tem, por objetivo, o estudo ações que viabilizem a mediação e redução de conflitos entre as esferas educacionais e familiar, analisando alunos em seu contexto escolar diante ao bullying e frente às adversidades enfrentadas em casa, sendo que uma e a outra estão inter-relacionadas. Como método, a autora realizou um estudo com 112 alunos da rede pública do município de Canoas/RS do Ensino Fundamental, utilizando-se de questionários sociodemográficos, questionários sobre *bullying* e sobre a Juventude Brasileira e realizando gráficos e estatísticas sobre os dados colhidos em sua pesquisa. Não apenas estes trabalhos serão de importância como outros autores pertinentes ao estudo serão de muita relevância e aprofundamento do estudo em amostra. Ponderado isto, será realizado um produto, uma intervenção através do personagem Naruto e seu universo como intervenção de conflitos na esfera educacional, reduzindo os danos de violência e as diversas agressões entendidas, como física e verbalmente, utilizando-se de meios psicoeducacionais positivas no combate destes conflitos e violência no ambiente escolar.

Algumas reflexões a ser consideradas

Como o personagem Naruto traz, em sua narrativa, alguns fatores que aproximam o jovem com ele mesmo, tais fatores como o preconceito, a vulnerabilidade social, o *bullying* recebido por diversas pessoas. Porém, o mesmo diante dessas adversidades sofrida em sua narrativa o personagem carrega dentro de si uma vontade de não desistir de seus sonhos, é um personagem que sabe de suas limitações, mas não desiste de buscar o seu melhor, encontrar caminhos para superar as dificuldades que possui sem humilhar ou passar por cima das pessoas, a sua persistência é um dos pontos fortes de seu caráter mesmo que isso o leve ao desgaste físico.

Vale ressaltar que, para que o personagem tenha essa determinação já predisposta dentro de si, é importantíssimo falar que a catarse do personagem é ocasionada graças ao seu professor Iruka Umino, personagem tutor de Naruto que passou por problemas similares ao personagem, que defendeu seu aluno de um ataque de inimigos, pois estavam usando a criança para benefícios próprios. Depois de salvar o aluno, o professor Iruka repreendeu Naruto por ter um comportamento muito imprudente, essa atitude surpreendeu a criança, pois esta foi a primeira vez que alguém na aldeia mostrou que realmente alguém se importava com ele.

Ao utilizar este personagem, há uma possibilidade deste uso para criar uma intervenção de combate ao *bullying* e somar nas políticas públicas e educacionais. O autor Weschenfelder (2017) traz algumas considerações no que se refere ao uso das histórias em quadrinhos, que, além de diversão, essas histórias introduzem e abordam de forma vívida algumas questões de suma importância enfrentadas no cotidiano de pessoas “comuns”. São temas ligados à superação de adversidades, construção de identidade pessoal, elementos de ética, moral, justiça, enfrentamento de medos, de situações de violência, entre outros. Ainda o autor nos diz que “por isso, muitos profissionais da área da saúde, educação, psicologia e ciências afins vêm buscando estudar recursos e possibilidades de investimentos em pesquisas que tragam conhecimento acerca de intervenções psicoeducacionais positivas” (WESCHENFELDER. 2017, p. 1), vale salientar que intervenções psicoeducacionais positivas visam ajudar as pessoas a buscarem felicidades e aliviar sintomas de depressão.

Referências

AMARAL, Adriana; BECKO, Larissa Tamborindenguy. “IT’S A TRAP!”: reflexões acerca da cultura pop como fenômeno midiático. In: ENCONTRO ANUAL DA COMPÓS, 19, 2020, Campo Grande. **Anais...** Campo Grande: Universidade Federal de Mato Grosso do Sul, 2020. Disponível em: <http://www.compos.org.br/biblioteca/trabalhos_arquivo_DH6VTUVD1MV9UPXIPT7W_3_0_8767_01_03_2020_11_48_27.pdf>. Acesso em: 24 out. 2020.

BARDIN, Laurence. **Análise de conteúdo**. São Paulo: Edições 70, 2011.

BRASIL. Lei 13.185/2015 Institui o Programa de Combate à Intimidação Sistemática (bullying). **Planalto.gov**. Disponível em: http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_ato2015-2018/2015/lei/13185.htm > Acesso em: 25 out. 2020

BRASIL. Base Nacional Comum Curricular. Brasília, DF: MEC, 2020. **Ministério da Educação**. Disponível em: <http://basenacionalcomum.mec.gov.br/images/BNCC_EI_EF_110518_-versaofinal_site.pdf> . Acesso em: 24 out. 2020.

CERTEAU, Michel. **A invenção do cotidiano**: 1. Artes de fazer. Petrópolis: Vozes, 1998.

CESAR, Rosevania Valadares de Meneses; SANTOS, Sandra Virgínia Correia de Andrade. CERTEAU, Michel: A invenção do cotidiano: 1. Artes de fazer. **Periferia: Educação, cultura & educação**, v. 12, n. 1, p. 323-339, jan./abr. 2020. Disponível em: <<https://www.e-publicacoes.uerj.br/index.php/periferia/article/view/39612/33165>>. Acesso em: 29 out. 2020.

CHARTIER, Roger. **A história cultural**: entre práticas e representações. 2. ed. Lisboa: DIFEL, 2002. (Memória e sociedade).

CHARTIER, R. **História cultural**: entre práticas e representações. Rio de Janeiro: BertrandBrasil, 1988.

DOS SANTOS, A. M.; GROSSI, P. K.; SCHERER, P. T. Bullying nas escolas: a metodologia dos círculos restaurativos. **Educação**, v. 37, n. 2, p. 278-287, 11 ago. 2014.

EISNER, Will. **Quadrinhos e arte sequencial**. 1 ed. bras. São Paulo: Martins Fontes, 1989.

FERNANDES, Grazieli. **Violência doméstica e bullying: a percepção da rede de relação sob a ótica da bioecologia do desenvolvimento humano**. 2016. f. Dissertação (Mestre em Educação) – Centro Universitário La Salle, Canoas, 2016.

GIACOMONI, Claudia Simon. **Bem-estar subjetivo infantil: conceito de felicidade e construção de instrumentos para avaliação**. 2002. f. Tese (Doutorado em Psicologia) – Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 2002.

KISHIMOTO, Masashi. **Naruto**. 2015. ed. [S.l.]: Panini Brasil, 2015, 192 p., v. 1º.

LUYTEN, Sonia M. Bibe. HQ como prática pedagógica. In: LUYTEN, S. M. B. (Org.). **Histórias em quadrinhos: leitura crítica**. 3. ed. São Paulo: Paulinas, 1984.

LUYTEN, Sonia B. **Mangá: o poder dos quadrinhos japoneses**. 2. ed. São Paulo: Hedra, 2001.

MORAES, R. L.; RODRIGUES, V. P.; MACHADO, J. C.; ROCHA, E. N.; VILELA A. B.; SALES, Z. N. Violência intrafamiliar contra crianças no contexto da saúde da família. **Revista da enfermagem**. UFPE on line, Recife, v. 10, n. 5, p. 1645-1653, maio 2016. Disponível em: <<https://periodicos.ufpe.br/revistas/revistaenfermagem/article/view/13539>>. Acesso em: 30 out. 2020.

SANTOS, Andreia Mendes dos. Quer brincar? Reflexões sobre as infâncias na sociedade de consumo. **Cadernos de Pesquisa em Educação**, Dossiê: Crianças e suas Infâncias na Cidade, Vitória, v. 21, n. 49, p. 22-37, jan./jun. 2019. Disponível em: <<https://periodicos.ufes.br/educacao/article/view/26099>>. Acesso em: 30 out. 2020.

SATO, Cristiane A. **JAPOPOP: o poder da cultura pop japonesa**. São Paulo: NSP, 2007.

SILVA, Ana Beatriz B. **Bullying: mentes perigosas nas escolas**. - [2. ed.] - São Paulo: Globo, 2015.

SILVA, L. M. P. da (Org.). **Violência doméstica contra crianças e adolescentes**. 1. ed. Recife: EDUPE, 2002. Disponível em: <http://bvsmis.saude.gov.br/bvs/publicacoes/violencia_crianças_adolesc.pdf>. Acesso em: 24 out. 2020.

WESCHENFELDER, Gelson. **Os super-heróis das histórias em quadrinhos como recursos para a promoção de resiliência em crianças e adolescentes em situação de risco**. 2017. Tese (Doutorado em Educação) – Centro Universitário La Salle, Canoas, 2017.

WESCHENFELDER, Gelson Vanderlei; FRADKIN, Chris; YUNES, Maria Angela Mattar. Super-heróis como Recursos para Promoção de Resiliência em Crianças e Adolescentes. **Psic.**

Teor. e Pesq., Brasília, v. 33, e 33425, 2017. Disponível em: <http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0102-37722017000100423&lng=pt&nrm=iso>. Acesso em: 29 out. 2020. Epub 12-Mar-2018.

WESCHENFELDER, Gelson. **Aspectos educativos das histórias em quadrinhos de super-heróis e sua importância na formação moral, na perspectiva da ética aristotélica das virtudes**. 2011. Dissertação (Mestrado em Educação) – Centro Universitário La Salle, Canoas, 2011.

YUNES, M. A. M.; FERNANDES, G.; WESCHENFELDER, G. V. Intervenções psicoeducacionais positivas para promoção de resiliência: o profissional da educação como tutor de desenvolvimento. **Educação**, v. 41, n. 1, p. 83-92, 29 maio 2018.