

**Mayara Rodrigues Silva**

**ANÁLISE DOS PERSONAGENS NARUTO, GAARA E SASUKE  
ACERCA DA MORTE E LUTO NO CONTEXTO JUVENIL,  
DATTEBAYO**

Trabalho de Conclusão de Curso  
apresentado à Universidade Federal de  
São Paulo - Escola Paulista de  
Enfermagem, para obtenção do título de  
Bacharel em Enfermagem.

São Paulo

2022

**Mayara Rodrigues Silva**

**ANÁLISE DOS PERSONAGENS NARUTO, GAARA E SASUKE  
ACERCA DA MORTE E LUTO NO CONTEXTO JUVENIL,  
DATTEBAYO**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado  
à Universidade Federal de São Paulo - Escola  
Paulista de Enfermagem, para obtenção do  
título de Bacharel em Enfermagem.

**Orientadora:**

Profa. Me Tabata Galindo Honorato

São Paulo

2022

Silva, Mayara Rodrigues

**Análise dos personagens Naruto, Gaara e Sasuke acerca da morte e luto no contexto juvenil, dattebayo/** Mayara Rodrigues Silva. – São Paulo, 2022.

50 f

Orientador: Tábata Galindo Honorato

Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Enfermagem) -  
Universidade Federal de São Paulo. Escola Paulista de Enfermagem.

1. Luto 2. Assistência à Saúde Mental 3. Anime 4. Saúde da Criança

**Mayara Rodrigues Silva**

**ANÁLISE DOS PERSONAGENS NARUTO, GAARA E SASUKE  
ACERCA DA MORTE E LUTO NO CONTEXTO JUVENIL,  
DATTEBAYO**

---

**Prof.(a).** .....

**Unifesp**

---

**Prof.(a).** .....

**Unifesp**

---

**Prof.(a).** .....

**Unifesp**

Aprovado em: São Paulo, ..... de ..... de 20.....

## **Agradecimentos**

Agradeço a paciência e carinho da minha orientadora Prof Me.Tábata Galindo e a Marina que foi fundamental para que eu conseguisse terminar este trabalho.

## Resumo

Objetivo: realizar a análise fílmica da obra Naruto e identificar possíveis recursos da obra para intervenções com crianças em luto. Método: estudo qualitativo, descritivo e exploratório de recorte transversal. O processo metodológico corresponde a análise fílmica, a partir do ensaio teórico de Vanoye e Goliot-Lété. Resultados: análise da trajetória do luto dos personagens Naruto, Gaara e Sasuke. Conclusão: o estudo reforça a possibilidade de utilização de expressões artísticas como os animes para realização de abordagens com o público infante juvenil. Esta análise não esgota as possibilidades da obra em abordar morte e luto.

**Palavras chaves:** Luto; Assistência a saúde mental; Anime: Saúde da Criança

## **Abstract**

Objective: to analyze the film Naruto and identify possible resources for interventions with grieving children. Method: Qualitative, descriptive and exploratory cross-sectional study. The methodological process corresponds to filmic analysis, based on the theoretical essay by Vanoye and Goliot-Lété. Results: analysis of the trajectory of mourning of the characters Naruto, Gaara and Sasuke. Conclusion: the study reinforces the possibility of using artistic expressions such as animes to approach children and teenagers. This analysis does not exhaust the possibilities of the work in approaching death and mourning.

**Keywords:** Mourning; Mental Health Care; Anime; Child Health

## Sumário

<b>1. INTRODUÇÃO</b>	<b>9</b>
1.1. Desenvolvimento Infantil	9
1.1.1. Avaliação do enfermeiro sobre o desenvolvimento	11
1.1.2. Marcos do desenvolvimento infantil	14
1.1.3. Piaget e Erikson	19
2.1. Morte e luto	22
2.1.1 Morte e luto e as especificidades para a criança	24
3.1. Obra: Naruto	25
3.1.1. Cenário	25
3.1.2. Animes	26
3.1.3. Naruto	29
3.1.4. Uso de expressões artísticas para o ensino e orientação de jovens	31
3.1.5. Antecedentes	32
<b>2. JUSTIFICATIVA</b>	<b>33</b>
<b>3. OBJETIVO</b>	<b>34</b>
3.1. Objetivo Geral	34
3.2. Objetivo Específico	35
<b>4. METODOLOGIA</b>	<b>35</b>
<b>5. RESULTADOS</b>	<b>36</b>
5.1. Naruto	36
5.2. Gaara	38
5.3. Sasuke	40
<b>6. DISCUSSÃO</b>	<b>42</b>
<b>7. CONCLUSÃO</b>	<b>45</b>
<b>Referências</b>	<b>46</b>



# 1. INTRODUÇÃO

## 1.1. Desenvolvimento Infantil

O Desenvolvimento Infantil refere-se ao processo de aprendizagem e aprimoramento de capacidades motoras, cognitivas, sociais e emocionais da criança. Esse progresso não ocorre de forma idêntica em todas pessoas, principalmente, por englobar diferentes esferas pessoais, sendo assim é indispensável a compreensão das peculiaridades e condições ambientais de cada indivíduo para oferecer recursos que não visam apenas garantir a sobrevivência do mesmo, mas proporcionar o possível para o seu desenvolvimento integral (Mello, 2014).

Essa visão pode ser considerada como atual, ao longo dos anos a concepção acerca do desenvolvimento infantil foram se modificando e progrediram de forma considerável, mas nem sempre foi assim.

Na década de 1920, o psicólogo John B. Watson (1878-1958) considerado representante do behaviorismo metodológico defendia em suas publicações populares na época a necessidade de rigidez no cotidiano das crianças. Em seu pensamento, o estabelecimento da disciplina se faz necessário para garantir a resistência emocional das crianças. O estabelecimento de horários fixos de alimentação e treinamento de uso de toalete, por exemplo, são ações defendidas por Watson; isto porque, a corrente do behaviorismo defende que as influências ambientais causam mudanças de comportamentos e que ao manipular o ambiente era possível treinar as crianças para ser ou fazer qualquer coisa (Watson, 1930).

Assim como Watson escreveu:

“Deem-me uma dúzia de bebês saudáveis, bem formados, e meu próprio mundo especificado para criá-los e garanto pegar qualquer um aleatoriamente e treiná-lo para se tornar qualquer tipo de especialista que eu poderia escolher – médico, advogado, comerciante, chefe e, sim, até mendigo e ladrão, independentemente de seus talentos, inclinações, capacidades, vocações e a raça de seus ancestrais.” (1930)

No experimento famoso do "Pequeno Albert", um bebê foi condicionado por Watson a ter medo de ratos brancos. A criança se assustava com sons ruidosos enquanto brincava com um rato branco. Após um tempo, o rato foi associado aos ruídos pelo bebê que tentava fugir da sala quando colocavam o rato no mesmo recinto que ele. Para Watson todas as mudanças relacionadas à idade resultam da aprendizagem. (Watson e Rayner, 1920) Atualmente, considerando os preceitos bioéticos, esse tipo de experimento não seria autorizado pela comunidade científica.

Watson e suas ideias tiveram sucesso até 1946, ano da publicação do best-seller "Meu filho, meu tesouro – Como criar seus filhos com bom senso e carinho" do Dr. Benjamin McLane Spock (1903-1990). Seu livro foi traduzido para mais de 40 idiomas e se tornou um sucesso mundial. O pensamento de Spock era completamente divergente daquele de Watson, principalmente em relação às exigências excessivas, necessidade de ofertar afeto sempre que possível e não antecipar fases do desenvolvimento como por exemplo o uso do toalete. Com o avanço das pesquisas, tem-se uma maior amplitude de conhecimento sobre o desenvolvimento da criança. Porém, segue a busca por entender os processos e fenômenos subjacentes ao desenvolvimento humano e desta forma poder ajudar pais e responsáveis, profissionais de educação e saúde, entre outros que lidam com crianças e adolescentes (Bee, 2011).

Considerando as evidências disponíveis atualmente e de relevância para este trabalho, é necessário a compreensão de dois conceitos: ritmo de desenvolvimento e períodos sensíveis.

O desenvolvimento apesar dos seus marcos serem precisos, fixos e conhecidos em maior profundidade, as suas diferentes áreas não progridem no mesmo ritmo. Por exemplo, quando ocorre um desenvolvimento acentuado de alguma área específica podem ocorrer poucos avanços em outras habilidades. Após a nova habilidade ser alcançada, outra área do desenvolvimento entrará em foco. É possível, assim, observar diferenças distintas entre crianças que estão no mesmo marco do desenvolvimento

(Wilson, 2018).

Além disso, entende-se que há períodos denominados críticos, sensível, vulnerável e ideal durante o processo de desenvolvimento infantil. Esses momentos refletem quando o organismo está mais suscetível a influências, sejam elas positivas ou negativas. Para determinar o caráter dessa influência, isto é, se é benéfica ou nociva, é necessário avaliar a qualidade da interação que a criança está realizando com o meio; não tem haver com a quantidade. Em relação ao desenvolvimento psicossocial, por exemplo, percebe-se os seus períodos sensíveis quando algum acontecimento no ambiente tem influência máxima na personalidade que está se desenvolvendo (Wilson, 2018).

Desta forma, entende-se que os estudos da psicologia do desenvolvimento podem contribuir para identificar fatores intrínsecos e extrínsecos que interferem no desenvolvimento humano possibilitando, assim, modos de intervenção e promoção de saúde de acordo com o contexto do indivíduo em todas suas fases da vida (Mota, 2005).

### **1.1.1. Avaliação do enfermeiro sobre o desenvolvimento**

O enfermeiro ao realizar uma avaliação do paciente infantil, deve afastar-se de realizar intervenções restritas à clínica ou patologia. Considerar as inúmeras dimensões inter-relacionadas à saúde que as crianças apresentam, é crucial para sua prática clínica focada no cuidado integral. (Flabo, 2012).

Os primeiros anos de vida da criança são essenciais para a avaliação do desenvolvimento, já que são neles que as habilidades sociais, motoras, cognitivas e afetivas são formadas, e posteriormente aprimoradas por este motivo. Compreende-se que existe uma necessidade de estudar e avaliar o desenvolvimento infantil em diferentes faixas etárias, já que esta é a principal linha de cuidado e eixo referencial para a atenção integrada à saúde

da criança. (Papalia; Feldman, 2013) Neste contexto, o enfermeiro, durante a consulta de enfermagem, deve avaliar a criança sob os aspectos biológico, afetivo, psíquico e social, visando promover um cuidado holístico e integral, com a finalidade de promover o potencial intrínseco de seu crescimento e na sua saúde física e mental. (Wilson, 2018)

Para que o enfermeiro consiga fazer essa avaliação de forma mais correta possível, ele conta com a ajuda de alguns instrumentos como a Caderneta da Criança, Genograma e Ecomapa.

A Caderneta da Criança do Ministério da Saúde auxilia, monitora e registra o crescimento e desenvolvimento infantil desde o nascimento até o início da adolescência. Todo cidadão tem direito de receber a sua ao nascer, conforme divulgado no site do CONASEMS. Nela encontram-se as habilidades descritas anteriormente em formas de tabelas e gráficos que são preenchidos ao decorrer do desenvolvimento infantil. Ao encontrar alguma anormalidade, o enfermeiro investiga se a quantidade de estímulo para o desenvolvimento dessa habilidade está adequada, lembrando que o desenvolvimento não é igual de um indivíduo para o outro, por isso os marcos são um alerta não uma regra inviolável.

Outra ferramenta importante para avaliar o desenvolvimento infantil é o genograma. Esta ferramenta consiste em uma representação gráfica de informações sobre o indivíduo e sua família. Conforme vai sendo construído é possível identificar a dinâmica familiar em que a criança está inserida e as relações dos outros membros com ela. Essa ferramenta permite também a coleta de informações acerca da comunicação, relações e desequilíbrio/equilíbrio familiar (Wright, 2000). Essa análise torna-se fundamental para entender a criança e seu núcleo familiar e parental. O ecomapa é um instrumento que vem aliado ao genograma. Aqui o foco é entre as relações entre a família e o seu entorno. Desta forma, é possível observar os apoios e suportes disponíveis tanto com outros indivíduos quanto com as instituições de maneira dinâmica (Nascimento, 2005). Ambas ferramentas trabalham com o indivíduo inserido em um contexto que está para além do caráter puramente biológico, que influenciam no seu

desenvolvimento.

Além das ferramentas descritas, a enfermagem observa atentamente aspectos em relação ao cotidiano dessa criança. Verificar como está acontecendo a alimentação, o cuidado, sono, integração na sociedade, entre outros ajuda a direcionar e orientar o adulto responsável qual melhor caminho a seguir naquela fase do desenvolvimento, dentro do seu contexto (Wilson, 2018).

Segundo matéria publicada no site da UNICEF, a primeira infância, que vai até os 6 anos de idade, é considerada uma janela de oportunidades crucial para a saúde, o aprendizado, o desenvolvimento e o bem-estar social e emocional das crianças por isso o domínio das ferramentas e observação descritos acima são determinantes para um cuidado holístico.

Um estudo realizado no Rio de Janeiro que investigou o crescimento infantil, desenvolvimento cognitivo e de linguagem em 92 crianças, confirmou que aspectos ambientais e biológicos influenciam o crescimento e também o desenvolvimento. No entanto, os fatores biológicos estão mais associados ao crescimento, enquanto que os ambientais têm maior relação com o desenvolvimento (Neves, 2016).

Outro aspecto importante que evidencia a necessidade de uma boa avaliação do enfermeiro sobre o desenvolvimento infantil é o considerável aumento na detecção de problemas comportamentais, emocionais e do desenvolvimento na infância e adolescência, mantendo-se prevalentemente elevada entre populações carentes. a Grand Challenges in Global Mental Health Initiative (GCGMH-21) definiu em 2011, as prioridades em saúde mental para os próximos 10 anos, destacou a importância da visão longitudinal da saúde, uma vez que muitas doenças da saúde mental começam na infância e necessitam de uma abordagem mais ecológica, baseada na comunidade e incluindo assistência à família, além da criança. (Eickmann, 2016).

Diferentes experiências são capazes de influenciar o desenvolvimento infantil, sendo que esta multiplicidade de situações podem ser tanto facilitadoras, quanto dificultadoras. Enquanto uma relação afetiva e

protetora da criança com a sua família, parentes ou responsáveis e seu entorno é fundamental para um desenvolvimento socioemocional e cognitivo adequados, situações que causam estresse prolongado, seja ele por pobreza extrema, guerras, exposição à violência, abuso sexual, doenças psíquicas parentais, luto, traumas, entre outras causas, associados à falta de afeto e proteção por parte dos adultos responsáveis, podem levar a uma excessiva e prolongada ativação do sistema de resposta ao estresse, diminuindo a conectividade de áreas cerebrais específicas, e prejudicando tanto o desenvolvimento cognitivo como o aprendizado das habilidades sociais. (Eickmann, 2016).

Dessa forma, compreende-se que o olhar para o desenvolvimento infantil não pode limitar-se à criança, analisar sua família e as suas conexões no território se fazem necessário para realmente entender as necessidades biopsicossociais deste indivíduo. Independente da faixa etária, a desigualdade social e as “situações desafiadoras” da atualidade fazem com que o indivíduo seja exposto a cenários geradores de níveis de estresse elevados, que exigem uma maior flexibilidade cognitiva para que seja possível fazer uma adaptação saudável à realidade (Cunha, 2010)

### **1.1.2. Marcos do desenvolvimento infantil**

Os marcos de desenvolvimento infantil representam as fases de aquisição e aprimoramento das habilidades desenvolvidas ao longo do tempo pela criança. (Wilson, 2018). Essas habilidades que vão ser atingidas de maneira singular, englobam desde a criança aprender a sorrir como fazer movimento de pinça. É possível dividir essas habilidades em três grandes âmbitos: desenvolvimento físico, relacionado ao crescimento, capacidades sensoriais e motoras; cognitivo, que engloba aprendizagem, memória, linguagem e raciocínio; e o psicossocial, que inclui a personalidade, emoções e relações sociais. (Papalia; Feldman, 2013) Esses diferentes

desenvolvimentos serão descritos, neste tópico, relacionando-os com processo de crescimento e limitando-se às alterações cognitivas e psicossociais.

Durante a transição da vida intrauterina para vida extrauterina, isto é após o nascimento, promover o contato direto entre o recém nascido e seus pais ou responsáveis, o mais precoce possível é uma das ações para estimular o vínculo entre eles. Este momento não tem como finalidade apenas deixar a família perto fisicamente, durante esse contato inicial se dá a interação dos pais com o recém nascido e a amamentação que são meios para a construção do vínculo. (Potter, et al 2018). Diversos psicólogos acreditam que um vínculo seguro é um dos pilares fundamentais para um desenvolvimento psicológico saudável ao longo do processo de crescimento (Perry et al., 2014).

O período neonatal corresponde aos 28 primeiros dias do recém nascido. Nesta fase inicia-se o desenvolvimento cognitivo com reflexos, funções sensoriais e comportamentos inatos. Nesse momento é importante enfatizar os benefícios da estimulação sensorial da criança para a família, pois isto capacita a criança a buscar e provocar novos estímulos, que promovem o aperfeiçoamento do desenvolvimento cognitivo. Além disto, nesta etapa o choro é o meio de comunicação desse indivíduo para atrair a atenção para si sendo possível distinguir os padrões de choro de acordo com a necessidade do recém nascido. (Potter, et al 2018)

Na fase denominada lactância que delimita-se do 1 mês de vida ao 1 ano de nascimento ocorrem grandes alterações no crescimento do indivíduo. Nesta fase a criança aprende com as experiências e manipulação do ambiente sendo esta forma de interação impulsionada pelo desenvolvimento dos órgãos dos sentidos. Além disso, outro aspecto relevante da cognição nesse período é a fala. As crianças, que até então tinham o choro como forma de comunicação, progridem para arrulho e risos na tentativa de imitar os sons ouvidos, evoluem compreendendo comandos simples e repetindo palavras que reconhecem o significado (Hockenberry e Wilson, 2015). Ainda nesta fase, as crianças começam seu processo de individualização. A

princípio elas não apresentam consciência de seus próprios limites, mas através das experiências, que predominam nessa fase, elas aprendem onde elas terminam e onde começa o mundo externo. Ao determinarem os seus próprios limites físicos, a criança começa a responder ao outro. Aos 2 a 3 meses a criança já passa sorrir responsivamente e não por reflexo, por volta do 8 mês a criança já reconhece seus familiares e responde de maneira diferente aos indivíduos estranhos no ambiente. Nessa fase, o vínculo ainda é mais restritivo, geralmente, aos seus cuidadores primários sendo estes procurados em período e situações estressoras. Aos 9 meses, a criança consegue interagir mais com o ambiente devido ao aperfeiçoamento da habilidade de distinguir-se das outras pessoas. Essas são as principais alterações psicossociais observadas na fase da lactância (Potter, et al 2018).

A primeira infância compreende o período de 1 a 3 anos da criança, que é marcado pela melhora cognitiva da criança para lembrar de eventos e início do aperfeiçoamento da linguagem, sua habilidade de entender as palavras é maior do que a quantidade de palavras adquiridas em seu vocabulário. Nessa fase também, elas têm consciência de que seus corpos são separados da mãe, entretanto não são capazes de entender o ponto de vista do outro (Hockenberry e Wilson, 2015). No âmbito psicossocial, as crianças buscam por independência. Quando os cuidadores tentam direcionar as ações da criança, frequentemente acontecem episódios de birra. Desta forma, a criança demonstra frustração em relação às restrições impostas pelos pais. Apesar disso, socialmente as crianças permanecem ligadas fortemente com os pais, sendo que a presença destes a trazem segurança (Potter, et al 2018).

Na fase pré- escolar o desenvolvimento físico ocorre mais lento que os desenvolvimentos cognitivo e psicossocial. O pensamento da criança torna-se mais complexo principalmente por entendimento das relações de causa e efeito, raciocínio do geral para o específico e acreditam que os objetos possuem vitalidade. A aquisição de conhecimento ainda é ligado às experiências, a fantasia, que é bem comum nessa fase, está ligada a sua forma de percepção da realidade. Seu vocabulário continua a expandir-se,



apresentando uma busca constante do “Por que?” das coisas. Além disso, nessa etapa observa-se melhora na interação social da criança principalmente por causa da curiosidade ao explorar o ambiente, levando a fazendo novos amigos, por exemplo. Nesse período, acreditam que se desejar algo faz isso acontecer podendo levar a sentimentos de culpa em situações que não estão ao seu alcance. Os fatores estressores nessa fase são as mudanças seja a ida para a escola ou os problemas conjugais dos pais por exemplo. Essa frustração pode ser revertida em comportamentos de fases anteriores como: recusar a se alimentar sozinha, querer colo, etc. Conforme a habilidade da linguagem se desenvolve, as crianças devem ser encorajadas a falar acerca dos seus sentimentos e para isso podem ser utilizadas diversas estratégias como brincadeiras, por exemplo. Esta fase compreende dos 3 aos 5 anos de idade da criança (Potter, et al 2018).

A crianças em idade escolar dizem respeito a faixa etária dos 6 aos 12 anos, enquanto que e a adolescência diz respeito à faixa etária dos 13 aos 20 anos.

Na fase escolar, a lógica é uma habilidade que foi adquirida em sua forma de pensar. A ampliação da fala é um processo rápido e dinâmico, não sendo possível interpretar uma palavra de forma literal e sim dentro de um contexto (Hockenberry e Wilson, 2015, Potter, et al 2018). Em relação às alterações psicossociais desse período escolar, as crianças tentam adquirir habilidades para vida adulta. Assim, os reforços positivos e reconhecimento, nessa etapa, fazem as crianças sentirem-se valorizadas, quando ocorrem falhas experimentam sentimentos de mediocridade e de inferioridade. Nesse momento do desenvolvimento, essas crianças constroem a sua autoestima e trabalham para definir suas características internas. Ainda a respeito das alterações psicossociais, temos dois pontos que precisam ser abordados: o relacionamento com os colegas e o estresse. Nesse momento as conquistas pessoais e em grupo são importantes para a criança, as atividades físicas e cognitivas buscam o sucesso do grupo. Além disso, o relacionamento com os colegas do mesmo sexo é preferível do que o com sexo oposto nesse momento, nesse momento que se tem o grupo de amigos. Geralmente,

nessa fase tem-se a formação dos melhores amigos, também, com os quais a criança foca mais sua interação, além de confiar seus segredos a eles. Em relação ao estresse, os principais estressores nessa faixa etária são as expectativas, seja ela dos pais, família ou colegas e a violência no ambiente escolar, familiar ou comunidade que se faz presente na realidade de muitas crianças (Potter, et al 2018). Algumas crianças cuidam de si mesmo e da escola sem a supervisão de um adulto, para esse público o estresse é mais acentuado podendo levar a comportamentos autodestrutivos. (Hockenberry e Wilson, 2015)

O termo adolescência, normalmente, diz respeito à maturação psicológica do indivíduo acima dos 12 anos. Nessa etapa, eles são capazes de pensar abstratamente e no futuro; aperfeiçoam a habilidade de tomar decisões e de julgar as possibilidades disponíveis. Não é incomum, nessa fase, acreditarem que são únicos, exclusivos e que são capazes de tomarem decisões de adultos. Além disso, nesse momento do desenvolvimento, o indivíduo já compreende o outro e sabe como as ações e pensamentos podem afetá-los. Em relação às alterações psicossociais, nessa fase observa-se a busca pela identidade sexual e grupal na intenção de encontrar a sua própria identidade. As alterações físicas da puberdade, que tornam a reprodução possível, aperfeiçoam a busca da identidade sexual. Além disso, nessa fase a identidade grupal é fundamental devido à necessidade de aceitação e isto gera um sentimento de pertencimento; nessa fase seu grupo influencia a sua forma de vestir, agir e outros aspectos comportamentais. E ainda observa-se também a busca de popularização entre indivíduos do sexo oposto. (Papalia; Feldman, 2013; Potter, et al 2018).

Observa-se assim que os marcos do desenvolvimento apresentam padrões definidos e previsíveis ao longo do crescimento que são progressivos e seguem uma ordem. Sendo assim, ao realizar o cuidado a criança deve-se estar em alerta ao seu desenvolvimento. Porém, é importante ressaltar que cada indivíduo vai alcançar esses padrões de um modo e em um período de tempo único (Wilson, 2018).

### **1.1.3. Piaget e Erikson**

Tendo em vista os marcos do desenvolvimento abordados anteriormente faz necessário o esclarecimento acerca das teorias do desenvolvimento. Considerando a relevância para este estudo foca-se na teoria cognitiva de Jean Piaget e psicossocial de Erik Erikson.

Jean Piaget (1896-1980) demonstrava interesse em como ocorria o desenvolvimento da organização intelectual das crianças, isto é, como ocorre o processo do pensamento, raciocínio e percepção. Através de pesquisas experimentais, ele construiu sua própria teoria cognitiva. Para compreensão dessa teoria, é necessário o entendimento das categorias estabelecidas pelo autor (Lima, 2018).

A equilibração se refere a necessidade do organismo em viver em equilíbrio com o meio, é considerado uma categoria fundamental. Diante de um estado de desequilíbrio tem-se: a assimilação que se refere a situações em que o organismo recorre a experiências anteriores, sem ocasionar alterações de estruturas mentais, com objetivo de compreender um conflito ou desequilíbrio; e a acomodação na qual ocorre transformações da estrutura mental na tentativa de restabelecer o equilíbrio. Assimilação e acomodação ocorrem de maneira simultânea durante o processo de desenvolvimento, possibilitando assim o enfrentamento e resolução de conflitos (Piaget, 1976).

Em sua teoria, Piaget descreveu quatro estágios sequenciais do desenvolvimento, cada um deles apresenta suas próprias características e todos os indivíduos passam por eles na mesma ordem, o que varia é a idade em que isso ocorre devido a diferença da maturação biológica e dos estímulos recebidos (Lima, 2018).

Sensório Motor é o primeiro estágio que inicia ao nascer e abrange até os 2 anos de idade. No início desse estágio, a criança interessa-se mais pela

ação do que pelo resultado dela. Ao fim, a criança interioriza e antecipa os resultados de uma ação (Lima, 2018). No segundo estágio denominado de pré-operatório, que vai dos 2 aos 7 anos, a criança já consegue representar as coisas a partir do pensamento. Nessa fase, ocorre a aquisição da linguagem facilitando o processo de socialização. Predomina-se o egocentrismo, incapacidade em perceber acontecimentos que ocorrem simultaneamente e pensamento irreversível (Marques, 2001).

Dos 7 aos 11 anos de idade, ocorre o estágio operatório concreto. Nessa etapa, a criança ainda depende do mundo concreto para conseguir se abstrair; a noção de tempo, espaço, ordem e causalidade são desenvolvidas. O operatório formal é o último estágio que vai dos 12 anos até o fim da vida, nele o indivíduo realiza abstrações completas. Consegue pensar em todas as relações lógicas possíveis buscando hipóteses e não contando apenas com a observação. (Piaget, 1980).

Assim, fica evidente o foco de Piaget na compreensão do funcionamento do pensamento durante estágios do desenvolvimento. O ser humano assume um papel ativo na construção do seu conhecimento (Lima, 2018)

Erik Erikson (1902-1994) sofreu forte influência de Freud. Sua teoria se diferencia-se por defender que o processo de desenvolvimento acontece ao longo ciclo vital e tem como foco estágios psicossociais, e não estágios psicosexuais. Segundo sua teoria, o indivíduo deve dominar uma tarefa em particular daquele estágio para poder prosseguir para o próximo. Essas tarefas apresentam conflitos opostos em sua estrutura. Foram estabelecidos por Erikson oito estágios em sua teoria. (Hockenberry e Wilson, 2015)

No estágio, confiança x desconfiança que ocorre do nascimento até 1 ano de idade a aquisição de um sentimento simples de confiança é fundamental para um desenvolvimento saudável. Para que isto ocorra é necessário um cuidador competente e disponível para realizar suas necessidades (Hockenberry e Wilson, 2015). No segundo estágio, autonomia x sentimento de vergonha e dúvida a criança consegue realizar atividades básicas de autocuidado e realiza algumas escolhas. Esse período engloba

do 1 ao 3 ano de vida e ao ser limitado ou punido severamente por causa das suas escolhas, a criança pode desenvolver sentimentos de vergonha e dúvida. Nessa fase, ocorre o desenvolvimento do autocontrole e força de vontade se não houver frustrações (Potter, et al 2018).

Dos 3 aos 6 anos, tem-se o estágio iniciativa x culpa no qual as crianças são marcadas pela fantasia e imaginação. Os conflitos dessa fase envolvem a exploração dos limites que lhe foi imposto em relação ao seu comportamento. Nessa etapa, esses conflitos podem levar a sentimentos de frustração ou culpa. Desenvolvimento da iniciativa, ensinar a controlar impulsos e exercício da cooperatividade ocorre nesta etapa. O estágio de diligência x inferioridade acontece entre os 6 a 11 anos. Nessa fase, a criança aprende a brincar e se relacionar com outras crianças; quando aprendem uma nova habilidade querem pôr em prática imediatamente, porém quando não se tem o apoio adequado para aquisição de habilidades ou as habilidades são muito difíceis para sua faixa etária, cria-se um sentimento de inferioridade. (Potter, et al 2018).

Na puberdade tem-se o estágio identidade x confusão de papéis que é marcado pelas alterações fisiológicas devido a maturação sexual. A preocupação com a imagem corporal, desenvolvimento da identidade e novas demandas sociais são o que marcam essa etapa. O adulto jovem intensifica a sua capacidade de amar os outros e cuidar de si mesmo. Suas amizades necessitam de significado e buscam relacionamentos íntimos com seus parceiros; o isolamento ocorre devido ao medo de rejeição e decepção. Por causa disso, este estágio é denominado intimidade x isolamento, (Potter, et al 2018).

Ao analisar a meia-idade, Erikson nomeou esse estágio de generatividade x auto absorção ou estagnação no qual o foco é apoiar as novas gerações seja na paternidade, maternidade, educação, comunidade, etc. Assim, observa-se que a generatividade é alcançada devido o cuidado direcionado a outras pessoas, a estagnação configura-se como a incapacidade de ter um papel no desenvolvimento da próxima geração. E por fim, temos a fase da integridade x desespero que ocorre na velhice que é

marcada pela retrospectiva e revisão, por parte do idoso, da vida e assim realizam interpretação do seu processo evolutivo. (Potter, et al 2018).

Assim, compreende-se que as teorias cognitivas analisam os processos mentais a fim de entender a aprendizagem e como ocorre o desenvolvimento humano. Para os teóricos desta vertente, a acumulação de respostas e de adaptações que promovem a aprendizagem e o desenvolvimento. Em contrapartida, as teorias psicanalíticas e psicossociais descrevem o processo de desenvolvimento humano focando na personalidade, pensamento e comportamento do indivíduo. (Lima, 2018; Potter et al., 2018)

## **2.1. Morte e luto**

As teorias psicossociais, como a de Erikson, compreendem o luto como uma alteração do desenvolvimento psicossocial. Assim como o desenvolvimento, diferentes modelos de entendimento coexistem para auxiliar no entendimento do assunto. No entanto, apesar da diversidade de interpretações do processo, o luto pode ser definido como uma resposta característica a uma perda significativa, esta perda pode ser real ou simbólica. Compreende-se como real a perda de uma pessoa, animal ou objeto querido enquanto que a simbólica está relacionada a perda de ideais, expectativa ou potencialidade. Além disso, tem-se a resposta ao luto, que são os principais sintomas e reações à perda. Diferentes autores propõem sua interpretação de padrões evolutivos do luto, os quais são chamados de fases. (Barbosa, 2006)

O primeiro padrão de manifestação comum em diversos autores é o choque, incredulidade, entorpecimento e negação que são sinais mais intensos em situações em que não se pode realizar um preparo prévio. Essas situações na qual tem-se o desamparo antes e depois do ocorrido, sentimento de impotência, incompreensão da morte e sem tempo para

assimilação por ter sido abrupta e potencialmente traumática. Diante de situações traumáticas, o enlutado procura proteger-se psicologicamente do impacto recebido. Assim, desconecta-se da realidade, fica atordoado, com sensação de confusão e com os pensamentos bloqueados com dificuldade de concentração e atenção. Nesse contexto, o choque funciona como forma de afastar o indivíduo da realidade existente dando espaço ao sentimento de embotamento podendo ter momentos de despersonalização e desrealização. Assim, como a negação também funciona como estratégia para aliviar a dor emocional. (Barbosa, 2006)

No segundo padrão, os estados afetivos interferem o indivíduo de maneira periódica em forma de desconforto emocional ou físico, nomeado de desorganização ou desintegração. Este padrão pode ser acompanhado de isolamento social e de identificação e preocupação com o falecido. As manifestações mais comuns desse estágio são a tristeza, recordações, culpa, solidão, compulsão e aborrecimento. (Barbosa, 2006)

A reformulação ou reorganização é o terceiro padrão. Ela é caracterizada pela renúncia ao mundo assumido, reajustamento ao novo mundo e reformulação identitária, esses processos ocorrem de maneira articulada e integrada que se traduz como mudanças internas do enlutado. Ao reconhecer a perda e limitar papéis antigos, o indivíduo realiza a renúncia ao mundo. Por meio da volta ao trabalho, aprendizagens funcionais e procura por novas relações ocorre o reajustamento ao novo mundo. E por fim, a reformulação identitária engloba o desenvolvimento de uma nova identidade, crescimento pessoal e um novo ideal de vida. (Barbosa, 2006)

Das situações que geram a resposta de luto, a morte é um assunto que mesmo presente no ciclo evolutivo as pessoas encaram como tabu que precisa ser evitado de refletir, pensar ou falar sobre; sendo que não existe nada que evite a morte permanentemente. Esta negação faz com que a morte torne-se indiferente às pessoas devido ao processo de banalização. Se esse assunto é evitado entre as pessoas adultas, imagina com as crianças. (Paiva, 2011)

### **2.1.1 Morte e luto e as especificidades para a criança**

Segundo Paiva (2011), com o discurso de estar tentando proteger a criança do sofrimento, impedindo que as mesmas olhem para a realidade, priva-se a participação delas no processo de morte e rituais. Mas na verdade, a relutância de abordar essa temática está relacionado com o desconhecimento de como fazer isto. Desta forma, as perdas são negadas e isso reflete na dificuldade de lidar com as perdas ao longo da vida e o entendimento do ciclo da vida.

O entendimento acerca do conceito da morte muda entre os estágios cognitivos de Piaget. Porém essa aquisição de conhecimento não depende apenas da idade, aspectos intelectuais, sociais, psicológicos e experiências influenciam nesse processo. No período sensório motor, este conceito é inexistente e a morte é percebida como falta e ausência, e corresponde ao ato de dormir e acordar. Durante o pré-operatório, a compreensão da morte é de um evento temporário que pode ser revertido pois não separam a morte da vida. Na fase operatória concreta, a oposição entre vida e morte é compreendida mas ainda não conseguem explicar as causas da morte. E por fim, no período operatório formal a compreensão da morte é integral (Torres, 1999). Assim como o adulto, diante da morte a criança enfrenta o luto. Este luto é mais extenso do que no adulto, isto ocorre pelo fato da noção de tempo da criança ainda não estar organizada (Prizskulnik, 1992).

Segundo Torres (1999), protesto, desespero e esperança são as etapas principais do luto infantil. No protesto a criança não aceita a morte da pessoa e tenta recuperá-la; apresenta choro, agitação e busca personificar a pessoa ausente através de um som ou imagem. No momento de desespero e desorganização da personalidade, ocorre o começo da aceitação de que a pessoa morreu, anseia a sua volta mas sua esperança diminui; torna-se retraída e apática. No momento em que a criança consegue estabelecer



relações novas e de organizar sua vida sem a presença da pessoa amada tem-se a fase da esperança.

Segundo Bromberg (1997), os fatores que influenciam a relação da criança diante da perda são: relação da criança com quem partiu, como ocorreu a morte (violenta, inesperadas, etc), como ficou as relações familiares após o ocorrido, o que é conversado com ela e as oportunidades que ela tem de se expressar.

A criança ao enfrentar o luto infantil tem o risco maior de desenvolver distúrbios afetivos na vida adulta. Esses indivíduos têm maior propensão a manifestar ideias suicidas, alto grau de dependência e condições depressivas graves. Algumas reações do público infantil relacionadas a morte dos pais são: angústia persistente, desejo de morrer, acusação e culpa persistentes, hiperatividade, compulsão por cuidar, autoconfiança compulsiva e despersonalização (Bromberg, 1997).

### **3.1. Obra: Naruto**

#### **3.1.1. Cenário**

Ao pensar em ferramentas para realizar intervenções em saúde com os usuários, a maioria dos profissionais de saúde se restringem a métodos clássicos e padronizados, ou a protocolos institucionais. Desta forma, ganha-se praticidade no dia a dia mas perde-se a oportunidade de utilizar elementos do convívio pessoal do paciente e transformá-los em alicerces do plano terapêutico singular. Além disso, as diferenças geracionais permeiam a relação entre profissional e paciente podendo afetar a comunicação e entendimento de ambos. Quando se trata do público juvenil, as animações e

quadrinhos têm grande popularidade e visibilidade sendo utilizadas em diferentes estratégias de saúde (Prado et al., 2017). Mas e os animes?

### **3.1.2. Animes**

Animes ou animê (アニメ em japonês) são, no ocidente, nomes dados a qualquer animação de origem japonesa fora do território japonês (SATO, 2005).

De acordo com o artigo publicado por Sara Rosa no repositório Arte no Sul da Universidade Federal de Pelotas (UFPel) e matéria escrita por Marcel Goto para o site da superinteressante, essa manifestação artística surgiu no Japão após o final da II Guerra Mundial, fruto do contato com a cultura ocidental, principalmente dos EUA, que ocupou o país até 1951. A influência principal para o desenvolvimento dessas obras foi o contato dos japoneses aos desenhos da Disney, na qual despertou o potencial dessas animações. A Lenda da Serpente Branca ou Hakujaden foi o primeiro anime colorido e de sucesso lançado em 1958 porém antes desse lançamento houve várias tentativas anteriores.

Após o sucesso de Hakujaden, Osamu Tezuka que é um mangaká bastante influente, considerado o pai do mangá moderno, fundou o estúdio Mushi Productions e lançou o anime Astro Boy. E surge aqui os animes como conhecemos atualmente, com personagens de olhos grandes e cabelos espetados. Nessas obras, há algumas características marcantes como: olhos grandes e bem definidos, cores chamativas, voz selecionada de acordo com a personalidade, expressão marcante de sentimentos (ex: diminuição do personagem ao sentir vergonha) e enquadramentos diferentes das animações tradicionais ocidentais. Geralmente, as histórias começam a ser publicadas em Mangás que são desenhados a mão e digitalizados. Depois são transformados em animação pelos escritórios de produção podendo seguir fielmente ao mangá ou não. Nessa adaptação, é comum

ocorrer também mudança do traçado e alguns ajustes de detalhes dos personagens sendo assim o anime e o mangá de uma mesma obra podem ser semelhantes e muito diversos ao mesmo tempo (Gravett, 2006)

Outra característica importante acerca dos animes e mangás é que diferentemente dos quadrinhos ocidentais, mais conhecidos como HQ, essas obras apresentam serialização. Isso significa que a história apresenta continuidade seguindo uma sequência temporal que geralmente é dividida em temporadas, e os personagens crescem e se desenvolvem durante a narrativa. Sendo possível acompanhar o nascimento, desenvolvimento, reprodução e morte de um mesmo personagem. (Moliné, 2006)

No Brasil, a Turma da Mônica com certeza marcou a infância e adolescência de diversas gerações. Criada pelo cartunista e escritor brasileiro Maurício de Souza no final da década de 1960, a turminha viveu diversas histórias em gibis, animações e até mesmo na tela dos cinemas com o filme Turma da Mônica Laços, 2019. Em 1984, Maurício de Souza conheceu Osamu Tezuka que sempre viajou pelo mundo divulgando e estabelecendo relações com autores de diferentes localidades. Na época, ambos conheceram o estúdio um do outro e tinham planos de realizar trabalhos em conjunto - que não aconteceu até o falecimento de Tezuka 1989. Em agosto de 2008, houve a publicação do primeiro quadrinho Turma da Mônica Jovem na qual retrata a adolescência da turma com visual e traçado que remetem aos mangás com temáticas voltadas ao público pré-adolescente que faz sucesso até hoje. (Gabriel Avila/ Omegle, 2019)

Engana-se quem pensa que todo anime é igual, temos divisão das animações em gêneros ou categorias. Essas divisões podem estar relacionadas com a temática (ex: ação, aventura, romance, drama etc) ou o público alvo (mais comum). Em relação a divisão por público alvo temos: Kodomo, Shōjo, Josei, Seinen e Shounen. Além disso, os gêneros muitas vezes são divididos subgêneros deixando essa lista imensa. E um mesmo anime pode se encaixar em diversas categorias. Além disso, vale lembrar que apesar do direcionado do anime para um público específico geralmente essas publicações agradam diversos públicos alvos.

Segundo Brito (2011):

Kodomo tem como foco o público infantil, as histórias geralmente são fechadas com desenhos e narrativas simples, sem violência. Ex: Hamtaro e Hello Kitty. Os mangás dessa categoria usualmente vêm com atividades para essa faixa etária como: colorir, ligar pontos e etc.

Shōjo ou shoujo, significa pequena garota, são animes direcionados para o público feminino, podendo ser focado em romance ou não. Dentro dessa categoria, há o subgênero Mahou Shoujo, o qual envolve guerreiras fortes e com superpoderes. Ex: Cardcaptor Sakura, Pretty Guardian Sailor Moon. Podemos encontrar também a categoria shoujo-ai na qual retrata um romance leve ou insinuado entre duas meninas, às vezes essa relação consiste em apenas uma amizade muito forte entre elas Ex: Sakura Trick, Kiniro Mosaic. Esse subgênero é diferente dos animes que chamamos de Yuri, na qual o relacionamento entre duas mulheres é explícito. Ex: Aoi Hana, Citrus. Já os animes Josei, que significa mulher, são voltados para o público feminino adulto. São considerados como um amadurecimento do shoujo tanto nas temáticas abordadas quanto nas construções das relações amorosas. Ex: Kuzu no Honkai.

Já os animes Seinen são direcionados para o público masculino adulto, é considerado um anime maduro. Frequentemente apresentam histórias sérias com críticas sociais, liberdade para abordar sexo e violência, o traçado, forma de desenhar, dessas obras é mais realista se comparado ao shounen (o mesmo acontece no Josei). Os personagens dos animes dessa categoria, geralmente, apresentam idade entre 20 a 40 anos e lidam com os problemas relacionados a sua faixa etária. Ex: 20th Century Boys, One Punch-Man.

Shounen ou shonen significa quadrinhos para pessoas jovens ou para meninos. Essa categoria, geralmente, é direcionada ao público adolescente porém faz muito sucesso em diferentes faixas etárias e gêneros. Essas obras são reconhecidas pelas lutas empolgantes, muita ação e comédia. Os protagonistas geralmente são masculinos e apresentam motivação e determinação como traços de sua personalidade. Os enredos envolvem

temáticas como: amizade, lealdade, coragem, trabalho em equipe e lutas entre o bem e o mal. Ex: Cavaleiros do Zodíaco, Boku no Hero Academia e Naruto.

### **3.1.3. Naruto**

Naruto (ナルト) é um mangá escrito por Masashi Kishimoto entre os anos de 1999 a 2014. O enredo pode ser dividido em dois momentos: a primeira parte retrata a fase escolar de Naruto (clássico), e a segunda parte a adolescência (shippuden). A obra conta com 700 capítulos divididos em 72 volumes, no Brasil a editora Panini Comics licenciou os direitos autorais e a já realizou quatro publicações em diferentes períodos: normal (2007-2015), pocket (2010 -2016), gold (2015 - 2021) e versão digital (2020 - ) até então. (Moliné, 2006) (Correio Braziliense, 2014)

O anime é uma adaptação do mangá e é frequentemente dividido em: clássico e shippuden. O Naruto clássico contém 220 episódios que foram transmitidos pela TV Tokyo no Japão de 2002 a 2007, a adaptação brasileira (versão dublada) foi exibida no Cartoon Network e no SBT. Muitos tiveram contato com animes em canais de TV abertos, sem saberem o que era um anime. Em Naruto Shippuden, acompanhamos Naruto e os outros personagens mais maduros. Essa fase conta com 500 episódios que foram transmitidos no Japão (TV Tokyo) e no Brasil (PlayTV) de 2007 a 2017. Ambas versões estão disponíveis na internet e nos serviços de streaming Crunchyroll, Netflix e Claro Vídeo. Além dos animes e mangás foram elaborados filmes, OVAs, jogos eletrônicos e cartas colecionáveis relacionados com a obra devido ao seu grande sucesso. (UOL, 2017).

Atualmente, Kishimoto produz Boruto, o anime que retrata a história do filho do Naruto. Ambos animes fazem sucesso nos dias atuais. Porém, Naruto ainda é mais popular entre as diversas faixas etárias, inclusive há diversas expressões artísticas realizadas pelos fãs em homenagem ao

anime como: músicas, vídeos de re-dublagens, tatuagens e cosplay (Fábio Garcia/ Omelete, 2021).

Uma breve descrição do enredo do anime se faz necessário para melhor entendimento do trabalho. Assim segue a descrição de Silva (2021):

“ [...] Naruto, nome tanto do protagonista quanto da obra que se passa num mundo ninja, é um jovem garoto que tem em seu interior um demônio chamado Raposa de Nove Caudas, responsável por quase destruir sua vila há muitos anos atrás. Na época, em meio ao ocorrido, pessoas comuns e ninjas da conhecida Vila da Folha Oculta, bem como os seus próprios pais, morreram durante a resistência para proteger seu lar. O seu pai, intitulado o Quarto Hokage, uma classe da hierarquia de ninjas, é considerado o herói por salvar a vila do ataque mediante o sacrifício de selar o demônio dentro do seu filho ainda recém-nascido, Naruto.

No mesmo instante, com o corpo enfraquecido pelo parto e pelas consequências da destruição na vila, sua mãe falece, tornando Naruto um órfão de nascença. Seus pais imaginaram, desejaram mais do que tudo, que o filho fosse acolhido também como herói em toda a vila, por justamente se tratar do responsável em conter/aprisionar um mal que jamais poderia escapar e causar problemas novamente ao seu povo. Contudo, o tiro sai pela culatra e, exatamente por este motivo, todos os habitantes passam a evitá-lo, segregá-lo e excluí-lo principalmente pelo receio de que, em algum momento, o demônio dentro dele possa sair e machucá-los outra vez. Eis sua indizível dor, a de não ser notado.

Fatalmente, Naruto é relegado a uma (sobre)vida pautada, tristemente, no desejo de ser notado e reconhecido pelos outros, principalmente por aqueles que, com o tempo, passam a admirá-lo. [...]

[...] Assim, por muito tempo, Naruto elabora diversas maneiras de ser notado, chamando atenção através de travessuras e brincadeiras. Também firma sua presença frequentemente por meio de uma fala pautada por berros e gritos. A partir deste ponto, desenrolam-se os pormenores de sua busca por uma existência mais suportável. E descobre, [...], que alguns indivíduos ao seu redor possuem dores, sofrimentos e vazios com tonalidades até um pouco semelhantes, mas por circunstâncias, razões e intensidades notadamente diferentes. Aqui, ao encontrá-los e conhecê-los, percebe neles uma versão de si mesmo; nota o quanto existem sujeitos que compartilham, cada um a sua maneira, de uma busca pelo reconhecimento do outro no mundo. [...]

Com este enredo, Naruto atingiu a popularidade no Brasil e mundo afora. E ainda é atual em uma geração que não acompanhou o desenho

enquanto estava em alta devido a exibição na televisão aberta. (Fábio Garcia/ Omelete, 2021).

#### **3.1.4. Uso de expressões artísticas para o ensino e orientação de jovens**

Segundo a Sociedade Brasileira Artística (SABRA), manifestações artísticas são muito mais do que recursos que encantam os olhos do indivíduo, através delas é possível demonstrar os mais diversos tipos de sentimentos por meio de linguagens como: música, teatro, cinema, histórias em quadrinhos, etc. Além disso, essas composições exercitam a sensibilidade e criatividade dos espectadores. A aplicação das manifestações artísticas no ensino e orientação de jovens foi descrita na literatura em diversas publicações.

Weschenfelder (2017), em seu artigo, compara as adversidades comuns entre os super-heróis de histórias em quadrinhos (HQ) e as crianças em situações vulneráveis como recurso para promoção de resiliência no público juvenil. Para realizar a análise, considerou os personagens mais influentes do universo DC e Marvel, e os agrupou em categorias que representam a diversidade, como por exemplo: órfã, abandono e afins. Segundo o autor, o uso de ícones da cultura pop seria uma possibilidade de construir intervenções positivas que auxiliem na amenização do sofrimento humano.

Ao realizar uma revisão de literatura com o foco em jogos e games para educação sexual de jovens, Alencar (2022) destaca o potencial dessa abordagem para discutir um tema que é tabu social devido a sua grande aceitação pelo público. Além disso, a autora reflete sobre o benefício dos jogos coletivos que proporcionam integração e um debate acerca do conteúdo abordado; nessa situação a presença de um profissional mediador eleva o aprendizado dos jogadores tornando essa a experiência mais

proveitosa.

Em seu relato, Ferrugem (2015) apresenta o projeto “Bonde do Cine: discutindo cinema, produzindo saúde” que ocorreu entre 2012-2013 e reuniu adolescentes do segundo ano do ensino médio. A partir das obras selecionadas, os próprios participantes direcionam o debate envolvendo situações do cotidiano dos jovens, sendo assim o filme usado como disparador.

Nos três exemplos abordados, observa-se a tentativa de abertura de diálogo e criação de espaço de escuta utilizando expressões artísticas com o público jovem. Isto seria possível com o anime Naruto?

### **3.1.5. Antecedentes**

É possível encontrar em base de dados, disponíveis na internet, diversos trabalhos que apresentaram o anime Naruto como objeto de estudo. Portanto este não será o primeiro e muito menos o último trabalho envolvendo esta trama.

Em seu trabalho, Silva (2021) relembra o quanto a obra Naruto é um exemplo pertinente de discussões acerca do reconhecimento. Além disso, destaca a popularidade do anime. Na animação segundo o autor, as personalidades desenvolvidas apresentam características únicas que conseguem se aproximar do cotidiano das crianças e jovens, dessa forma a obra retrata a realidade desse público enquanto cria ponte para seus afetos. O autor, ainda, discute alguns aspectos importantes a respeito da obra. O primeiro deles é o sentimento de angústia e dor do personagem Naruto que, segundo sua análise, não deriva apenas por ser órfão, mas também pela falta de algum espaço que o acolha afetivamente; e o segundo deles é quando Naruto entende que não é o único personagem que busca reconhecimento ao ter empatia pelo seu inimigo Gaara que teve sua personalidade completamente modulada pela dor, assim como o próprio



Gaara percebe que sua dor não é a maior do mundo e o significado de amor.

O estudo da personalidade também esteve presente no trabalho de Andrade (2020). Em sua análise, a autora estudou o desenvolvimento dos personagens adolescentes Naruto, Sasuke e Sakura através de um olhar psicanalítico pela teoria de Jung. Os personagens escolhidos são considerados os principais da obra e compõem o time 7 que foram os mais bem elaborados por Masashi Kishimoto. No trabalho, abordou-se os aspectos da teoria de arquétipos de Jung que poderiam ser associados com os personagens, traços de comportamentos adolescentes e aspectos da teoria do mito de Joseph Campbell. Concluiu-se no trabalho a importância de futuras pesquisas com o objetivo de analisar o diálogo e o comportamentos dos personagens que fazem com que os adolescentes se identifiquem e influenciam as relações pessoais e personalidade dos mesmos.

Silva (2019) ressalta que Naruto está muito distante de um arquétipo de herói pois sua história é marcada pela rejeição. Assim, a autora relaciona o personagem com os escritos do antropólogo Erving Goffman ao analisar como ele se relaciona com a sociedade e como se relaciona com seus semelhantes, que são dois aspectos da personalidade dele que movem o anime. Assim, é possível perceber que o sonho de Naruto de ser Hokage tem a intenção de ir contra as expectativas dos aldeões que sempre o menosprezou. Na obra, o personagem nunca enxergou as suas dificuldades por um viés positivo, porém influenciou o modo dos antagonistas de agir após terem interação em combate. Importante ressaltar que os antagonistas da obra são crianças que precisaram enfrentar adversidades extremas muito cedo e na juventude elas sofrem com as consequências de suas escolhas; Naruto de alguma forma se identifica com eles.

## **2. JUSTIFICATIVA**

Atualmente, muito se sabe sobre os aspectos biológicos, sociais e comportamentais da infância e adolescência. Além disso, o processo de luto infantil é bem delimitado e classificado. Porém, poucas intervenções são realizadas utilizando elementos do repertório cultural do público alvo, podendo assim perder a potencialidade de aumento do vínculo terapêutico. Além disso, após a pandemia da covid-19, milhares de pessoas perderam seus entes queridos, dentro dessas, crianças.

No enredo do anime, a morte e o luto são temáticas presentes em indivíduos que estão na juventude e que apresentam caminhos e desfechos próprios e singulares, assim como é a vida fora da obra. A originalidade do trabalho é em utilizar a arte, em forma de anime, para refletir a respeito do sentimento de morte e luto infantil.

Assim, o trabalho fornecerá um novo olhar acerca da abordagem da temática morte e luto infantil. Ao pensar nos trabalhadores da saúde, exercitar as possibilidades de aumentar o vínculo e oferecer mais espaços de diálogo e escutas utilizando elementos do público-alvo aumentam as chances de efetividade das intervenções futuras. Além disso, ao associar arte e saúde reforça-se a importância do caráter interdisciplinar do cuidado e o entendimento do indivíduo como um ser de múltiplas dimensões psicossociais.

Naruto é o anime de escolha devido a potencialidade intrínseca da obra de abordar assuntos complexos de uma maneira transformadora. Além disso, a popularidade atemporal da obra foi fundamental para a escolha da mesma.

### **3. OBJETIVO**

#### **3.1. Objetivo Geral**

Realizar análise fílmica da obra Naruto .

### **3.2. Objetivo Específico**

Identificar e discutir possíveis recursos da obra para a criação futura de materiais que possibilitam intervenções com crianças em luto ou luto complicado

## **4. METODOLOGIA**

O estudo se constitui em natureza qualitativa, descritiva-exploratória, com recorte transversal. O processo metodológico do presente estudo corresponde a análise fílmica, a partir do ensaio teórico de Vanoye e Goliot-Lété (2012), a qual será descrita a partir deste ponto considerando essa referência. De acordo com os autores, o objeto de pesquisa se constitui como objeto-filme, aqui adaptado para o contexto como `objeto-animação`. O intuito da análise fílmica não é assistir a obra, mas revê-la e examiná-la de forma técnica, o que leva a fragmentação (`decomposição de seus elementos constitutivos`) de uma obra integral, compilada e organizada, para mobilizá-la e possibilitar novas significações, bem como mobilizar o próprio pesquisador durante essa atividade. Sendo assim, a atividade analítica se constitui em duas fases: 1. a 'desconstrução' (descritiva) da obra, em que se obtém um conjunto de dados destacados e diferentes da obra em sua integralidade; e 2. O estabelecimento de elos entre os dados isolados, buscando interpretar de que forma se relacionam e se significam, o que levará a uma 'reconstrução' (interpretativa) da obra, a partir da ótica do pesquisador/analista.

Para tanto, o analista se difere consideravelmente no âmbito atitudinal frente a obra-animação. O espectador comum tem a intencionalidade de

entretenimento, assumindo uma atitude passiva, se submetendo e emergindo na narrativa proposta e se identificando com os personagens, enquanto que o analista se comporta ativamente e racionalmente frente a obra, examina tecnicamente e procura indícios relevantes, submete a obra a seus questionamentos, se distancia dos personagens para refletir sobre os mesmos e cria uma produção intelectual, pois sua intencionalidade e o `trabalho`, a pesquisa em si.

Dentre os tipos de análise possíveis, optou-se pela análise e interpretação simbólica, uma vez que o objeto-animação é analisado para discussão de uma temática sensível e subjetiva, o luto em crianças e adolescentes.

Conseqüentemente, seguem as etapas metodológicas detalhadas adotadas: A) a obra foi acessada e assistida em sua completude (720 episódios); B) foram selecionados personagens que vivenciaram situações próximas a temática de morte e luto estudada (desconstrução), C) as características e trajetória de cada personagem foram descritas e comparadas (desconstrução), D) Os resultados obtidos a partir das primeiras fases foram discutidos e interpretados (reconstrução), especialmente a partir da fundamentação teórica sobre luto em crianças; E) Foram editadas as cenas mais significativas para a temática, sintetizando os principais alvos da respectiva análise (reconstrução), com o intuito de utilização deste material para estudos futuros.

## **5. RESULTADOS**

### **5.1. Naruto**

“O Naruto pode ser um pouco duro às vezes, talvez você não saiba disso, mas o Naruto também cresceu sem pai. Na verdade ele nunca conheceu nenhum de seus pais, e nunca teve nenhum amigo em nossa aldeia. Mesmo assim eu nunca vi ele chorar, ficar zangado ou se dar por vencido, ele está sempre disposto a melhorar, ele quer ser

respeitado, é o sonho dele e o Naruto daria a vida por isso sem hesitar. Meu palpite é que ele se cansou de chorar e decidiu fazer alguma coisa a respeito!" Kakashi Hatake

Naruto é o personagem principal do anime. No momento em que nasceu, o espírito da raposa de nove caudas estava destruindo a Aldeia da Folha e matando milhares de pessoas. Minato, que era o Quarto Hokage e pai de Naruto, derrotou a raposa e aprisionou seu espírito no corpo do seu filho antes de morrer junto com sua esposa. O sonho de Minato era que no futuro as pessoas conhecessem o Naruto como um herói, afinal a aldeia foi salva. Após isso, o Terceiro Hokage criou uma lei na qual ninguém poderia falar sobre o ocorrido, na tentativa do Naruto ser aceito na aldeia e ter uma vida próxima do normal, sendo que quem violasse essa regra era punido severamente.

A lei deu certo em uma parte, as crianças da mesma faixa etária de Naruto não sabiam do selamento do espírito da raposa; o próprio Naruto desconhece esse fato no começo também. Porém, Naruto cresceu sem nenhum amparo por parte das pessoas da aldeia, tratavam-o com desprezo, medo e arrogância, ele não entendia o porquê. Ele foi totalmente marginalizado pelos aldeões. Por causa disso, Naruto frequentemente se envolvia em situações para atrair a atenção para si como pegadinhas e pichações enquanto internamente pensava na família que não tinha. Além disso, possui um comportamento hiperativo, impulsivo e com dificuldades em se concentrar na escola, sendo reprovado três vezes na academia de formação ninja.

Apesar disso, o sonho do Naruto é de se tornar Hokage, pois para o personagem as pessoas iriam parar de menosprezá-lo e teriam orgulho dele, principalmente pelo fato de que para ser Hokage a aldeia precisa te reconhecer como tal. Essa se torna a sua razão de viver, seu jeito ninja.

Iruka, que era o sensei (professor) de Naruto, foi o primeiro que estabeleceu um vínculo com o personagem de caráter mais afetivo. Apesar de ter ficado órfão por causa da Raposa de Nove Caudas, ele se identifica com a solidão na qual o Naruto enfrenta por não ter pais. Para ele, o

sofrimento de Naruto é o que o torna tão forte e inspirador para as outras pessoas com o decorrer do tempo. Naruto em diversos momentos do anime fala sobre a importância de Iruka na sua vida, pois sempre achou que estava sozinho e ele foi o seu propósito para continuar a viver.

Após conseguir se formar na escola ninja, Naruto ganhou um novo sensei, Kakashi, e dois colegas de equipe, Sakura e Sasuke. Em várias ocasiões, Naruto estava disposto a sacrificar sua vida caso fosse necessário para proteger os seus colegas. Durante as missões e batalhas, Naruto sempre reafirma o quanto quer mudar o seu destino, qual foi imposto e como os laços que foram construídos até aqui, impactam a sua vida de maneira positiva, afinal não está mais sozinho. Aos poucos, Naruto conquista as pessoas da vila e de outras aldeias conforme vai se desenvolvendo e protegendo os aldeões. E o personagem apresenta a característica de ser uma inspiração para os seus oponentes após o fim da batalha devido ao seu discurso de superação e motivação.

## **5.2. Gaara**

O pai de Gaara selou o espírito de Shukaku, conhecido como espírito de areia ou besta de uma calda, na alma do filho antes mesmo de ele nascer. Isso destruiu sua mãe, que acabou morrendo, assim que ele nasceu. Seu pai fez isso na intenção de Gaara ser um ninja forte e poderoso. Durante sua infância, Gaara era visto como a salvação da aldeia e era muito mimado, protegido e mantido isolado pelo pai, ele entendia esse cuidado como amor.

Aos seis anos, Gaara se tornou uma ameaça para a aldeia, na visão dos moradores, por acreditarem que ele não conseguiria dominar o espírito. Depois disso, Gaara nunca conseguiu participar de brincadeiras com outras crianças pois elas tinham medo dele por causa das histórias. Em uma tentativa de tentar se aproximar de uma menina, ele acabou machucando pois ela estava correndo com medo, e ele não queria mais ficar sozinho e a

segurou à força. Depois desse acontecimento, Gaara confessa para Yashamaru, que é a sua tia, que está sentindo uma “dor no peito que não sangra” e ela fala a respeito das dores emocionais. Além disso, ela associa o seu espírito da areia com o amor da mãe dele, afinal ele não pode ser machucado devido a esse espírito, igual um amor de mãe. Sua tia explica que o amor pode ajudar a suportar as feridas da alma. Gaara, depois do conselho da tia, tenta se desculpar com a menina que machucou levando pomada para ela como um gesto de amor, ela o chama de monstro e pede para ir embora. Na volta, ele é atacado por um ninja que tinha ordens para eliminá-lo e descobre que é a sua tia, e ela revela, antes de morrer, que no fundo ela sabe o odeia e poderia ter recusado a missão se quisesse.

O personagem encara essa situação como fracasso do propósito de sua existência, que era a proteção da vila, pois tem certeza que nunca foi amado. Assim busca um novo objetivo para dar sentido a sua existência, pois para ele viver por nada é o mesmo de estar morto. Seu novo propósito agora era matar, pois vive apenas para si e não se importa com os outros. Para ele, a morte da mãe deu a sua vida e a morte dos outros o alimentaria. Enquanto o outro personagem fica chocado ao ouvir o relato de Gaara sobre sua história, Naruto se assusta por já ter se sentido assim, interpreta que Gaara realmente nunca teve ninguém e que esteve esse tempo todo sozinho; e essa foi a forma como ele conseguiu lidar com a solidão. Assim como Naruto, Gaara também tem a sua equipe ninja, porém ele não os considera aliados e age apenas por sim.

Em uma batalha com o time do Naruto, Gaara questiona Naruto dizendo que não entende por que ele protege a vida dos colegas e que não vê sentido em se preocupar com a existência do outro. Naruto afirma que os outros o salvaram dele mesmo, da sua solidão e eles foram os primeiros a aceitá-lo. E Gaara entende que é o amor que faz o Naruto ser mais forte que ele, pois ele nunca conseguiu amar.

Após essa batalha, Gaara torna-se kazekage (líder da aldeia da areia) e sensei, e apenas Matsuri quis ser sua aluna e foi a primeira vez que o Gaara estava diante de uma pessoa que queria seus ensinamentos e

confiasse nele. Inclusive, ele salvou ela e Naruto em uma batalha posteriormente, pois agora acredita que deva lutar por quem é importante para ele, isto é, seus amigos e sua aldeia.

“Eu quero me esforçar e ser reconhecido por outras pessoas. Pensei nisso olhando para Naruto Uzumaki. O relacionamento com outras pessoas. Para mim, até agora era só ódio e intenção de matar. Contudo, eu aprendi a entender um pouco as relações que ele teve e me contou. Sofrimento, arrependimento e felicidade podem ser compartilhados.”  
Gaara

Garra consegue o título de líder da aldeia e sabe que será difícil governar principalmente pelo fato das pessoas sentirem medo dele. Porém está disposto a mostrar para sociedade que seu comportamento mudou e que quer fazer parte da aldeia. Desta forma decide abrir o próprio caminho e quem sabe um dia ser igual ao Naruto, ser útil para as pessoas.

### **5.3. Sasuke**

Sasuke faz parte do clã Uchiha, que é um clã tradicional, forte e responsável pela polícia da Aldeia da Folha. Sua família é composta pela sua mãe, seu pai que é líder do clã e o seu irmão mais velho, Itachi. Sasuke sempre tentava impressionar o pai que não comemorava suas conquistas se não fossem iguais a do Itachi e queria por causa disso queria ser um ninja igual a ele, reconhecido e adorado.

Itachi sempre foi o orgulho do clã, principalmente por ter se formado em um tempo recorde e pelas suas habilidades. Até que um dia, quando tinha 7 anos, Sasuke chega mais tarde que o costume e encontra todos do seu clã sem vida nas ruas. Ao correr para casa, se depara com os pais mortos. Na casa estava o Itachi que foi responsável pelas mortes, e através



do seu jutsu visual faz o irmão reviver cada morte como se estivesse presente no momento. Itachi diz ao Sasuke que o deixará vivo, para que transforme todo seu ódio em vingança, e foge.

Depois desse episódio, Sasuke vive isolado, com muito ódio, angústia e sozinho nas instalações do seu clã. Sua vida agora tem apenas um objetivo, vingar a morte dos seus pais e restabelecer o seu clã. E para isso ele se torna o melhor aluno da academia e vida sem distrações, apenas obcecado no seu objetivo. Em vários momentos, o personagem expressa sentimentos de culpa pois acredita que se fosse mais forte poderia ter impedido o irmão. Após se graduar na academia ninja, Sasuke faz parte da equipe do Naruto. Após sua entrada no time, ele sempre vivia provocando o Naruto e os dois construíram uma relação de rivalidade misturada com amizade. Eles se tornam melhores amigos.

Houve uma situação em especial que seu irmão volta para Aldeia, o Sasuke sai desesperado ao seu encontro e acaba fracassando no seu objetivo de matá-lo. Seu irmão o derrotou sem dificuldades, fala que ele não tem ódio o suficiente ainda e o faz reviver de novo todas as cenas do assassinado do clã. Além disso, depois ele descobre que o irmão estava atrás do Naruto por ele ser forte devido a Raposa de Nove Caudas.

Nesse ponto do anime, Sasuke acredita que não conseguiria conquistar seu objetivo de matar o irmão com as relações que tinha na Aldeia. Para ele isso o atrasa desviando do seu foco. Além disso, ele sentia que estava se desenvolvendo menos que o Naruto. Nesse momento, Sasuke decide ir embora da Aldeia e vai procurar Orochimaru, que lhe oferece poder de uma forma mais rápida.

““Eu sei que nós quatro trabalhamos juntos. E por um tempo, eu pensei que poderia escolher esse caminho. Mas no final, eu decidi me vingar. Esse sempre foi o meu propósito de viver” Sasuke Uchiha

Quando isso acontece, Naruto faz de tudo para trazer Sasuke de volta,

porém sem sucesso. Afinal, Sasuke mergulhou em uma escuridão tão profunda para poder conseguir matar o seu irmão.

“Apenas cale a boca uma vez! O que diabos você sabe sobre isso?! Não é como se você tivesse uma família em primeiro lugar! Você estava sozinho desde o começo, o que faz você pensar que sabe alguma coisa sobre isso?! Hã?! Eu estou sofrendo agora porque eu tinha esses laços, como você poderia entender como é perder tudo isso!” Sasuke Uchiha

## 6. DISCUSSÃO

Os três personagens analisados apresentam tantas semelhanças e inúmeras diferenças no seu processo de luto. Os personagens em questão estiveram diante de mortes abruptas, vivenciaram o isolamento social, experimentaram a solidão e o desenvolvimento de um luto complicado.

No contexto dos personagens, as mortes dos seus entes queridos foram abruptas, isto é, não foi possível realizar um preparo para a situação. Sasuke presenciou a morte do seu clã inteiro em uma noite e Gaara presenciou a morte da tia. Segundo Barbosa (2006), essas mortes são potencialmente traumáticas e as manifestações comuns acerca desse tipo de morte que observa-se nos personagens são: o choro, desânimo e sentimento de impotência. Esta morte abrupta pode ser relacionada com diversas vítimas da pandemia da covid-19 na qual deixou milhares de crianças e adolescentes enlutados. Além disso, é possível perceber momentos de desconexão da realidade, confusão e embotamento emocional dos personagens, que são sintomas relatados pelo autor. De acordo com Monroe (2001), as reações esperadas nessa primeira fase (ex: raiva, tristeza, culpa, baixa autoestima, diminuição do desempenho escolar, etc) quando se prolongam e são intensas indicam que a criança enlutada precisa de ajuda profissional.

O isolamento social configura-se como condição presente na infância

dos três personagens. O desamparo de Naruto e Gaara era justificado pela sociedade pelo fato de serem interpretados como crianças perigosas, entretanto Sasuke sofreu o mesmo isolamento que os outros dois personagens sem ter essa visão de perigo da vila. Segundo Bromberg (1997), as relações da criança após o ocorrido são de suma importância para que ela tenha espaço para se expressar e compartilhar seus sentimentos, este fator é um dos fatores que influenciam a sua reação diante a perda. Os personagens Naruto e Sasuke não possuíam relações familiares ou sociais durante a infância, apenas a convivência com alguns colegas, Gaara a princípio só recebia bens materiais e isolamento do seu pai, apenas Yashamaru o proporcionou uma vez espaço para refletir acerca da sua dor. Os personagens Naruto e Gaara sempre tentaram se inserir e ultrapassar essa barreira social, enquanto que Sasuke aceitou o isolamento da sociedade sem tentar reverter isso.

A solidão é o elo que une os três personagens de maneira integral. Tanto pelo isolamento social quanto por causa da ausência de *adult guides* a solidão marca os personagens de maneira crucial. *Adult guides* é um conceito de Bernstein e Rudman (1989) citado por Berns (2003-2004) que se refere a adultos significativos que possam oferecer conselhos e direção saudáveis para crianças enlutadas. Ser um *adult guides* não é uma tarefa tão simples, principalmente para adultos que estão passando pelo processo de luto também. Esses indivíduos estão no processo de elaborar as suas perdas e não conseguem fornecer um suporte adequado para a criança (Berns, 2003-2004). Isto ocorre com Yashamaru que tenta ajudar Gaara, mas ainda estava lidando com seu próprio processo de luto da irmã que morreu devido ao nascimento do mesmo.

Nos personagens Gaara e Sasuke, é possível identificar um processo de luto complicado. Principalmente pela persistência das reações da primeira fase como abordado por Monroe (2001). Segundo a classificação de Worden (1997), Sasuke e Gaara vivem um luto crônico na qual a vida deles ficou presa ao passado. Sendo dois personagens possíveis de trabalhar com crianças a questão do luto crônico.

Entre os personagens há diversas particularidades envolvendo a temática, principalmente em relação a ressignificação da perda e aos relacionamentos sociais.

No anime, é possível observar que cada personagem ressignifica seu luto de maneira diferente. Segundo Prizskulnik (1992), a criança enlutada apresenta as fases de “sobreinvestimento” e “desinvestimento”. Durante a primeira fase ocorre a idealização do ente querido que partiu e na segunda fase ocorre introjeção por meio de lembranças, atos e palavras comuns a criança e ao falecido. Além disso, o desenvolvimento afetivo de um novo amor ocorre nesta segunda fase.

Naruto que vive sem lembranças dos pais ressignifica seu luto de ausência em admiração da figura de Hokage, principalmente de Minato que ele não sabia ser seu pai. Hokage é a representação de um pai da aldeia e sua figura representa sabedoria e reconhecimento dos aldeões; Para conquistar seu objetivo, Naruto se propõe a ajudar todos que precisam de ajuda. Gaara tenta ressignificar sua perda através do ódio, importando apenas consigo mesmo em uma tentativa de não ser mais ferido emocionalmente. Sasuke ressignifica sua vida através de uma vingança que para ele iria trazer o conforto que precisava em seu coração.

No anime, Iruka foi a primeira pessoa que exerceu o papel de *adult guides* na vida de Naruto. Isto ajudou o personagem a quebrar o isolamento social no qual se encontrava, principalmente por também ter passado pelo processo de luto. A relação do Naruto com Gaara foi um catalisador de mudança na forma como o ninja da areia encarava sua vida após o luto, pois conseguiu reconhecer no Naruto uma pessoa que era forte devido às suas relações sociais. Segundo Paiva (2011), compartilhar experiências, reflexões e sentimentos acerca da morte proporciona um acolhimento ao enlutado, pois o indivíduo consegue sentir-se e identificar-se com o sentimento dos outros. Isto faz com que o enlutado não se sinta tão sozinho.

Assim como as relações entre os personagens impactaram suas respectivas percepções acerca da vida, o espectador também é convidado a

refletir sobre os pontos abordados enquanto assiste a obra.

## **7. CONCLUSÃO**

Dentre as limitações do presente estudo, a metodologia escolhida já previa dois itens principais: as limitações de ordem material e as limitações de ordem psicológica (Vanoye, Goliot-Lété, 2012). Para a ordem material, tem-se que as próprias condições do objeto-animação aqui descrito e discutido, resultou em um material textual enquanto produto final, o que traz uma pluralidade de códigos que limita o contato com o objeto inicial, o `objeto-animação`.

Quanto à ordem psicológica, no que difere as pré citadas características necessárias ao analista quando em comparativo com o espectador comum, há que se considerar possíveis vieses do pesquisador, principalmente quando tratamos de temáticas qualitativas e subjetivas em natureza.

Dentro das potencialidades do estudo, está a utilização de outras expressões artísticas como os animes para reflexão do universo infantil; principalmente em uma temática que não é fácil de abordar. O anime Naruto em si está cheio de situações que retratam a morte e o luto, assim como outras temáticas do universo infantojuvenil.

A ideia desse estudo não foi de esgotar essas análise, e sim ser o pontapé inicial para futuras pesquisas envolvendo a temática luto infantil e animes.

## REFERÊNCIAS

- ALENCAR, Nadyelle Elias Santos et al. Serious games para educação sexual de adolescentes e jovens: revisão integrativa de literatura. *Ciência & Saúde Coletiva* [online]. 2022, v. 27, n. 08 [Acessado 3 Outubro 2022], pp. 3129-3138. Disponível em: <<https://doi.org/10.1590/1413-81232022278.00632022>>. Epub 22 Jul 2022. ISSN 1678-4561.
- ANDRADE, V. T. O anime Naruto no desenvolvimento de adolescentes sob a luz da teoria de Jung. 2020
- Após quase 15 anos, anime de “Naruto” chegará ao fim amanhã (23). [Internet] Disponível em: <<https://www.uol.com.br/start/ultimas-noticias/2017/03/22/apos-quase-15-anos-anime-de-naruto-chegara-ao-fim-amanha-23.htm>>. Acesso em: 5 out. 2022.
- AVILA, G. Mauricio de Sousa recebe filho de Osamu Tezuka e celebra legado do Deus do Mangá. Disponível em: <<https://www.omelete.com.br/banca-de-hqs/mauricio-de-sousa-osamu-tezuka-msp>>. Acesso em: 5 out. 2022.
- BARBOSA, António. Fazer o Luto. Lisboa: Faculdade de Medicina da Universidade de Lisboa, 2006.
- BEE, Helen; BOYD, Denise. A Criança em Desenvolvimento. Grupo A, 2011. E-book. 9788536325279. Disponível em: <https://integrada.minhabiblioteca.com.br/#/books/9788536325279/>. Acesso em: 21 ago. 2022.
- BERNS, C. F. Bibliotherapy: Using books to help bereaved children. *Omega*, 48(4): p. 321- 336, (2003-2004)
- BROMBERG, M. H. P. F. (org.), A Psicoterapia em Situações de Perdas e Luto. 2a ed. Campinas- SP: Editorial Psy, 1997.
- CORREIO BRAZILIENSE Série em mangá Naruto chega ao fim após 15 anos de publicação. Disponível em: <[https://www.correiobraziliense.com.br/app/noticia/diversao-e-arte/2014/11/06/interna\\_diversao\\_arte,456361/serie-em-manga-naruto-chega-ao-fim-apos-15-anos-de-publicacao.shtml](https://www.correiobraziliense.com.br/app/noticia/diversao-e-arte/2014/11/06/interna_diversao_arte,456361/serie-em-manga-naruto-chega-ao-fim-apos-15-anos-de-publicacao.shtml)>. Acesso em: 5 out. 2022.
- CUNHA, Natália; RODRIGUES, Marisa Cosenza. O desenvolvimento de competências psicossociais como fator de proteção ao desenvolvimento infantil. *Est. Inter. Psicol.*, Londrina, v. 1, n. 2, p. 235-248, jun. 2010. Disponível em <[http://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S2236-64072010000200008&lng=pt&nrm=iso](http://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2236-64072010000200008&lng=pt&nrm=iso)>. acessos em 30 set. 2022.
- EICKMANN SH, Emond AM, Lima M. Evaluation of child development: beyond the neuromotor aspect. *J Pediatr (Rio J)*. 2016;92(3 Suppl 1):S71---83. <http://dx.doi.org/10.1016/j.jped.2016.01.007>
- FALBO, Bruna Cristine Peres et al. Estímulo ao desenvolvimento infantil: produção do conhecimento em enfermagem. *Revista Brasileira de Enfermagem* [online]. 2012, v. 65, n. 1 [Acessado 30 Setembro 2022], pp. 148-154. Disponível em: <<https://doi.org/10.1590/S0034-71672012000100022>>. Epub 26 Jun 2012. ISSN 1984-0446. <https://doi.org/10.1590/S0034-71672012000100022>.
- GARCIA, F. Naruto no Brasil, uma febre que superou Cavaleiros do Zodíaco e Dragon Ball? Disponível em: <<https://www.omelete.com.br/anime-manga/naruto-sucesso-no-brasil>>. Acesso em: 5 out. 2022.
- GONÇALVES BRITO, Q.; GUSHIKEN, Y. Intercom -Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares da Comunicação Animê: o mercado de animações japonesas 1. [s.l.: s.n.]. 2011. Disponível em:

<<http://intercom.org.br/papers/regionais/centrooeste2011/resumos/R27-0378-1.pdf>>. Acesso em: 5 out. 2022.

GOTO, Marcel. Quando surgiram os primeiros mangás e animes? [Internet] Disponível em: <<https://super.abril.com.br/mundo-estranho/quando-surgiram-os-primeiros-mangas-e-animes/>>.

GRAVETT, Paul. Mangá: Como o Japão Reinventou os Quadrinhos. Conrad Editora do Brasil. São Paulo. 2006

LIMA, Caroline Costa N.; CORTINAZ, Tiago; NUNES, Alex R. Desenvolvimento Infantil. [Digite o Local da Editora]: Grupo A, 2018. E-book. ISBN 9788595023086. Disponível em: <https://integrada.minhabiblioteca.com.br/#/books/9788595023086/>. Acesso em: 02 out. 2022.

MARQUES, T. B. I. Desenvolvimento cognitivo da criança de educação infantil. In: ROMAN, E. D.; STEYER, V. E. (Org.). A criança de 0 a 6 anos e a educação infantil: um retrato multifacetado. Canoas: ULBRA, 2001.

MELLO, Débora Falleiros de et al. Child safety from the perspective of essential needs. Revista Latino-Americana de Enfermagem [online]. 2014, v. 22, n. 4 [Acessado 30 Setembro 2022] , pp. 604-610. Disponível em: <<https://doi.org/10.1590/0104-1169.3651.2458>>. ISSN 1518-8345. <https://doi.org/10.1590/0104-1169.3651.2458>.

Ministério da Saúde lança a 3a edição da Caderneta da Criança - CONASEMS. [Internet] Disponível em: <<https://www.conasems.org.br/ministerio-da-saude-lanca-a-3a-edicao-da-caderneta-da-crianca/>>.

MOLINÉ, Alfons. O grande livro dos mangás. Editora JBC. São Paulo. 2006

MONROE, B. Children and Bereavement. Workbook 4 Bereavement: Private Grief and Collective Responsibility. London, 2001.

MOTA, M. E. Psicologia do desenvolvimento: uma perspectiva histórica. Temas em Psicologia, Ribeirão Preto, v. 13, n. 2, p. 105-111, dez. 2005. Disponível em: <[http://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S1413-389X2005000200003&lng=pt&tlng=pt](http://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1413-389X2005000200003&lng=pt&tlng=pt)>. Acesso em: 21 ago. 2022.

NASCIMENTO, Lucila Castanheira, Rocha, Semiramis Melani Melo e Hayes, Virginia Ellen Contribuições do genograma e do ecomapa para o estudo de famílias em enfermagem pediátrica. Texto & Contexto - Enfermagem [online]. 2005, v. 14, n. 2 [Acessado 1 Outubro 2022] , pp. 280-286. Disponível em: <<https://doi.org/10.1590/S0104-07072005000200017>>. Epub 12 Ago 2008. ISSN 1980-265X. <https://doi.org/10.1590/S0104-07072005000200017>.

NEVES KR, Morais RL, Teixeira RA, Pinto PA. Growth and development and their environmental and biological determinants. J Pediatr (Rio J) [serial on the Internet]. 2016 [access: 2016 Apr 29];92(3):241-250. Available from: DOI: Available from: DOI: <http://dx.doi.org/10.1016/j.jped.2015.08.007> .

PAIVA, Lucélia Elizabeth. A Arte de falar da morte para crianças. São Paulo: Editora Ideias & Letras, 2011.

PAPALIA, D. E.; FELDMAN, R. D. Desenvolvimento humano. 12. ed. Porto Alegre: AMGH, 2013.

PERRY, S et al. Maternal child nursing care. ed 5 St Louis: Mosby, VitalBook file, Pageburst Online; Hockenberry M, Wilson D. Wong's nursing care of infants and children. ed 10 St Louis: Mosby; 20152014

PIAGET, J. A equilibração das estruturas cognitivas: problema central do desenvolvimento. Rio de Janeiro: Zahar, 1976

PIAGET, J. A representação do mundo na criança. Rio de Janeiro: Record, 1980.

PONTES, M. Manifestações artísticas. Disponível em: <<https://www.sabra.org.br/site/manifestacoes-artisticas/>>. Acesso em: 5 out. 2022.

TORRES, W. A Criança Diante da Morte. São Paulo: Casa do Psicólogo, 1999.

POTTER, Patricia. Fundamentos de Enfermagem. Grupo GEN, 2018. E-book. ISBN 9788595151734. Disponível em: <https://integrada.minhabiblioteca.com.br/#/books/9788595151734/>. Acesso em: 01 out. 2022.

PRADO, Carolina Conceição; SOUSA JUNIOR, Carlos Eduardo de; PIRES, Mariana Leal. Histórias em quadrinhos: uma ferramenta para a educação e promoção da saúde. RECIIS - Revista Eletrônica de Comunicação, Informação e Inovação em Saúde, Rio de Janeiro, v. 11, n. 2, p. 1-12, abr./jun. 2017

PRISZKULNIK, L. A Criança Diante da Morte. *Pediatria Moderna*, Vol.XXVI (6), 1992

ROSA, Sara. Arte no Sul: animes. Disponível em: <<https://wp.ufpel.edu.br/artenosul/tag/animes/>>. Acesso em: 5 out. 2022.

SATO, Cristiane A. A cultura popular japonesa: animê. In: LUYTEN, Sonia M. Bibe (Org.). *Cultura pop japonesa: mangá e animê*. São Paulo: Hedra, 2005.

SILVA, Bianca de Souza Gualberto. Estigmas e representações sociais: Naruto Uzumaki, de fracassado a herói. Universidade Federal de Fluminense, 2019

SILVA, F. V.; RODRIGUES DA SILVA, D. . A incompletude constitutiva do sujeito e o reconhecimento de si: o mangá Naruto como metáfora para (re)pensar a condição humana. *Lumina*, [S. l.], v. 15, n. 1, p. 186–204, 2021. DOI:10.34019/1981-4070.2021.v15.29537. Disponível em: <https://periodicos.ufjf.br/index.php/lumina/article/view/29537>. Acesso em: 1 out. 2022.

UNICEF Desenvolvimento infantil. [Internet] Disponível em: <<https://www.unicef.org/brazil/desenvolvimento-infantil>>.

WATSON, J. B. (1930). *Behaviorism*. New York: Norton.

WATSON, J. B., & Rayner, R. (1920). Conditioned emotional reactions. *Journal of Experimental Psychology*, 3, 1–14.

WESCHENFELDER, Gelson Vanderlei, Fradkin, Chris e Yunes, Maria Angela Mattar Super-heróis como Recursos para Promoção de Resiliência em Crianças e Adolescentes. *Psicologia: Teoria e Pesquisa* [online]. 2017, v. 33 [Acessado 3 Outubro 2022] , e 33425. Disponível em: <<https://doi.org/10.1590/0102.3772e33425>>. Epub 12 Mar 2018. ISSN 1806-3446. <https://doi.org/10.1590/0102.3772e33425>.

WILSON, David. Wong - Fundamentos de Enfermagem Pediátrica. Grupo GEN, 2018. E-book. 9788595150478. Disponível em: <https://integrada.minhabiblioteca.com.br/#/books/9788595150478/>. Acesso em: 21 ago. 2022

WORDEN, J. W. *El tratamiento del duelo: asesoramiento psicológico y terapia*. Buenos Aires: Paidós, 1997.

WRIGHT LM, Leahey M. *Nurses and families: a guide to family assessment and intervention*. 3rd ed. Philadelphia: (PA): F. A. Davis; 2000.