CINEMATERAPIA POR MEIO DE ANIMES COM ADOLESCENTES NO AMBIENTE ESCOLAR

Cinematherapy using anime with adolescents in the school setting

La Cineterapia a través de animes con adolescentes en el entorno escolar

https://doi.org/10.5935/2176-3038.20250014

Recebido: 23.abr.2025
Corrigido: 20.jun.2025
Aprovado: 30.jul.2025

Lídia Rafaelle Soares Ramos de Andrade[9]
Leila Salomão De La Plata Cury Tardivo[10]

Resumo: A Cinematerapia é uma intervenção psicoterápica que utiliza filmes como recurso terapêutico, sendo especialmente eficaz com adolescentes. Apesar do seu potencial, há escassez de estudos no Brasil que evidenciem seus efeitos terapêuticos. Diante disso, esta pesquisa investigou os efeitos da Cinematerapia com animes em adolescentes. Trata-se de uma pesquisa-ação qualitativa, realizada com 38 estudantes da Escola de Aplicação da USP, dos quais 27 concluíram a intervenção. Os participantes foram distribuídos em seis grupos e assistiram a duas sessões com animes escolhidos por eles. A análise qualitativa buscou compreender os significados atribuídos às experiências vividas. A identificação com os personagens favoreceu a elaboração de questões internas, o reconhecimento de estados afetivos e a ressignificação de vivências. No entanto, a ausência de instrumentos objetivos de avaliação limita a mensuração dos efeitos. Recomenda-se, portanto, o uso de métodos mais sistemáticos em futuras pesquisas para consolidar a Cinematerapia no contexto escolar.

Palavras-chave: cinematerapia; adolescente; animes; oficinas psicológicas; efeitos terapêuticos.

Abstract: *Cinematherapy is a psychotherapeutic intervention that uses films as a therapeutic tool and is particularly effective with adolescents. Despite its potential, there is a lack of studies in Brazil that adequately demonstrate its therapeutic effects. In this context, the present study investigated the therapeutic effects of Cinematherapy through anime with adolescents. This is a qualitative action-research study conducted with 38 students from the Escola de Aplicação of the University of São Paulo, of whom 27 completed the intervention. Participants were divided into six groups and watched two sessions featuring anime chosen by them. The qualitative analysis aimed to understand the meanings attributed to the experiences lived. Identification with the characters supported the elaboration of internal issues, the recognition of affective states, and the reframing of personal experiences. However, the absence of objective assessment tools limits the measurement of outcomes. Therefore, it is recommended that future research adopt more systematic evaluation methods to strengthen the use of Cinematherapy in educational settings.*

Keywords: *cinematherapy; adolescents; anime; psychological workshops; therapeutic effects.*

Resumen: *La Cineterapia es una intervención psicoterapéutica que utiliza películas como recurso terapéutico, siendo especialmente eficaz con adolescentes. A pesar de su potencial, en Brasil hay una escasez de estudios que evidencien adecuadamente sus efectos terapéuticos. Ante esto, esta investigación examinó los efectos de la Cineterapia con animes en adolescentes. Se trata de una investigación-acción cualitativa, realizada con 38 estudiantes de la Escuela de Aplicación de la Universidad de São Paulo, de los cuales 27 completaron la intervención. Los participantes fueron distribuidos en seis grupos que participaron en dos sesiones con animes elegidos por ellos mismos. El análisis cualitativo buscó comprender los significados atribuidos a las experiencias vividas. La identificación con los personajes favoreció la elaboración de cuestiones internas, el reconocimiento de estados afectivos y la resignificación de vivencias personales. Sin embargo, la ausencia de instrumentos de evaluación objetivos limita la medición de los efectos. Por lo tanto, se recomienda que futuras investigaciones adopten métodos de evaluación más sistemáticos para consolidar el uso de la Cineterapia en el contexto escolar.*

Palabras clave: *cineterapia; adolescentes; anime; talleres psicológicos; efectos terapeuticos.*

9 Mestranda da Pós-Graduação do Departamento de Psicologia Clínica, IPUSP, Instituto de Psicologia da Universidade de São Paulo. Rua Tapacurá, 75, apto 102 C, Poço da Panela, Recife-PE, CEP: 52061-095. E-mail: psi.lidiadeandrade@gmail.com | ORCID 0000-0002-0007-0135.

10 Instituto de Psicologia da Universidade de São Paulo, São Paulo. Professora Doutora da Pós-Graduação do Departamento de Psicologia Clínica, IPUSP, ocupante da Cadeira 23 "Dante Moreira Leite" da Academia Paulista de Psicologia. E-mail tardivo@usp.br, ORCID 0000-0002-8391-0610.

Introdução

A Cinematerapia se caracteriza como uma intervenção psicoterápica em que se faz uso de filmes do circuito comercial como recurso terapêutico (Lima *et al.*, 2020). Ela emergiu no campo da medicina, quando se buscava observar e analisar as reações dos pacientes diante da exibição de um filme, nos hospitais psiquiátricos. Segundo Olivia *et al.* (2009), o termo "Cinematerapia" foi criado por Berg-Cross *et al.*, na década de 1980, dando início a um novo enfoque. Esse recurso terapêutico tem como objetivo principal fazer com que o paciente trabalhe ativamente os seus problemas, com a vantagem do afrouxamento de suas defesas psicológicas, uma vez que passa a narrar sobre suas dificuldades por meio do relato da vivência dos personagens nos filmes (Bressy, 2019). Collazzo (2009, p.6, tradução nossa)[11] comunga com esse entendimento, ao afirmar que: "quando estamos assistindo a um filme, nos afastamos [da nossa realidade] e conseguimos enxergar o todo de maneira mais abrangente ..." – o que possibilita ao sujeito exercitar a autocrítica. De acordo com Powell *et al.* (2006), a Cinematerapia é particularmente efetiva com os adolescentes, uma vez que os filmes são um veículo poderoso na sociedade contemporânea e fazem parte da cultura desse público. No Brasil, são poucos os artigos e dissertações que tratam a respeito da cinematerapia. Em uma breve consulta nas plataformas Google Acadêmico e SciELO, assim como em bibliotecas digitais de algumas universidades federais do país, encontramos pesquisas que discutem sobre a cinematerapia como uma proposta de intervenção em uma revisão sistemática[12]; a cinematerapia como uma proposta psicoeducativa baseada na terapia do esquema[13]; a cinematerapia como proposta psicoeducativa baseada em filmes de animação da Walt Disney[14], dentre raras outras. No entanto, por mais que cada uma tenha seguido os seus objetivos particulares, todas destacam a escassez de estudos no tocante aos seus efeitos terapêuticos, necessitando de métodos sistemáticos e evidências científicas para sustentar a prática (Oliva *et al.*, 2009). Considerando a grande influência da cultura pop japonesa nos adolescentes no Brasil (Luyten, 2005), optou-se pelo embasamento na cinematerapia por meio da utilização de animações japonesas: os conhecidos animes ou animês. Em um artigo do jornal online "The Wall Street Journal", escrito por Chieko Tsuneoka, a Netflix revela que mais de cem milhões de contas ao redor do mundo assistiram a, pelo menos, uma série de anime, em setembro de 2020, o dobro do ano anterior. Já o site "Parrot Analytics" apresenta o dado de que o Brasil, em 2018, era o quinto país estrangeiro com demandas mais altas de animes. Esses registros indicam a crescente influência das narrativas nipônicas na vida dos adolescentes, atraindo a atenção de profissionais que atuam com esse público. Em uma breve consulta às bibliotecas digitais de algumas universidades brasileiras, é frequente se deparar com trabalhos de conclusão de curso, dissertações de mestrado e de teses de doutorado cujo tema se pauta em animes. No entanto, eles se encontram nas áreas de Educação[15], Comunicação e artes[16], Artes Visuais[17] e Antropologia Social[18]. Constatamos, assim, que, embora esse dado demonstre a riqueza dessas histórias como elemento cultural, uma vez que podem ser estudadas por uma perspectiva interdisciplinar, são quase inexistentes as pesquisas na área de Psicologia Clínica ou outra área da saúde mental, no Brasil, com a temática do anime e/ou mangá como elemento cultural influente na vida do público em questão. Nessa direção, a pesquisa objetivou investigar os efeitos terapêuticos da Cinematerapia por meio de animes no público adolescente, discutindo sobre o processo do *adolescer* na contemporaneidade, bem como compreender a articulação entre a influência dos animes na vida do adolescente e a jornada do herói. Vale ressaltar que este artigo é um recorte da dissertação de mestrado da pesquisadora. Logo, selecionou-se os

11 "When we are observers of a film, we are able to step back and clearly see the bigger picture […]".

12 Lima, C. F., Toledo, J. L., Lizardo, M. B., & Madalena, T. S. (2019). Cinematerapia como proposta de intervenção: Uma revisão sistemática. **Analecta**, 5(5).

13 Arantes, C. F., & Lopes, R. F. F. (2016). Cinematerapia: Uma proposta psicoeducativa baseada na Terapia do Esquema. **Mudanças – Psicologia da Saúde**, 24(1), 45–53.

14 Arantes, C. F. (2014). **Cinematerapia**: Uma proposta psicoeducativa segundo a teoria de Jeffrey Young [Dissertação de mestrado, Universidade Federal de Uberlândia].

15 Noronha, F. S. (2013). **Animês e mangás**: O mito vivo e vivido no imaginário infantil [Tese de doutorado, Universidade de São Paulo].

16 Nakamura, M. T. (2018). ポップカルチャア (*Poppu karuchaa*): **Mediações da cultura pop nipo-brasileira no cenário digital** [Tese de doutorado, Universidade de São Paulo].

17 Santoni, P. R. (2017). **Animês e mangás:** A identidade dos adolescentes [Dissertação de mestrado, Universidade de Brasília].

18 Issa, V. E. (2015). *Otaku*: **Um sujeito entre dois mundos:** Refletindo sobre o diálogo existente entre ficção e realidade [Dissertação de mestrado, Universidade de São Paulo].

dados mais relevantes da pesquisa para serem aqui apresentados.

Contribuições teóricas

O *adolescer* na contemporaneidade

A adolescência é frequentemente caracterizada por ser um momento de incertezas, dilemas e emoções intensas, marcada por desafios e desentendimentos que cercam o sujeito. Pode ser considerada uma das etapas mais delicadas do desenvolvimento e essa fragilidade tende a se intensificar dependendo do ambiente no qual o adolescente se desenvolve (Tardivo, 2007). Contardo Calligaris (2000), estabelece que o adolescente se encontra em um momento de frustração, uma vez que, apesar da maturação do seu corpo e de suas capacidades cognitivas, ainda não é reconhecido como adulto devido à falta de maturidade. Esta moratória que lhe é imposta proporciona um sentimento de não pertencimento ao pacto social. Ora, não sendo mais vistos como crianças, nem tampouco como adultos, os jovens partem à procura de novas condições sociais, em que sejam aceitos para reestabelecer o sentimento de pertencimento. Assim, essa busca é essencial para que possam adotar padrões de comportamento, formas de pensamento e ideais de vida que contribuirão para sua transição para a vida adulta, marcada pelo desenvolvimento da independência, da responsabilidade e da autodeterminação (Pasian, 2018). De acordo com Silva e Motta (2018), é nas tecnologias digitais que esse movimento ganha ainda mais força. As autoras argumentam que as redes sociais digitais, especificamente, desempenham um papel importante na socialização dos adolescentes, que buscam se conectar com seus pares e criar laços que proporcionem a sensação de pertencimento a um grupo, ajudando-os a definir seu espaço na sociedade. Elas acrescentam que os ambientes digitais trouxeram uma transformação na percepção do que é público e privado. Aspectos que antes pertenciam à esfera íntima e pessoal agora encontram visibilidade nas redes sociais (Silva, & Motta, 2018). Os adolescentes têm demonstrado uma necessidade crescente de serem notados e reconhecidos através da exposição on-line. Essa mudança também influenciou as dinâmicas das relações sociais e a forma como os jovens constroem sua identidade, já que, muitas vezes, moldam seu comportamento no ambiente digital de acordo com a imagem que desejam projetar para os outros (Dias apud Silva, & Motta, 2018). Outrossim, a pandemia da Covid-19 também trouxe mudanças significativas e prolongadas, exigindo a reorganização das dinâmicas de trabalho; a adaptação das interações interpessoais, cada vez mais virtualizadas devido ao distanciamento social; a imposição de restrições às atividades de lazer e esportivas; dentre outros fatores mencionados por Oliveira e Pochmann, citados por Ferreira e Reis (2021). Diante desse contexto, é possível afirmar que a vivência da adolescência e juventude a partir do ano de 2020 em diante foi marcadamente distinta das experiências dos adolescentes em períodos anteriores. Por fim, o ambiente escolar também interfere no processo de desenvolvimento do adolescente. Segundo Figueiredo (2021), essa fase de vida é marcada pela transição do nível educacional primário para o secundário, pelo aumento do círculo de amizades e por um convívio mais intenso com os pares. O autor versa que a mudança no contexto social impõe novos desafios, especialmente pela necessidade de aceitação nos grupos. Por exemplo, o fato de os adolescentes demonstrarem maior sensibilidade aos efeitos da rejeição social é mais um contribuinte para a modulação comportamental. Assim, uma adaptação sólida a esses novos ambientes sociais é um fator essencial para a manutenção da saúde mental tanto a curto quanto a longo prazo. Nessa direção, entende-se que os adolescentes lidam com desafios específicos de cada etapa do seu desenvolvimento, considerando as particularidades de cada indivíduo. Enquanto alguns conseguem superar essas questões com mais facilidade, outros podem vivenciar um sofrimento psicológico mais intenso (Silva, & Motta, 2018), necessitando de recursos que possam ajudá-los a fazer essa travessia. Nesse contexto, a participação em comunidades de animes se faz compreensível.

A figura do herói e os animes

De acordo com Joseph Campbell (2007), o fato de narrar história percorre todas as culturas e os povos. E é a partir desse movimento cultural que se originaram os mitos e as lendas, no qual emergiu a figura do herói. O autor ainda explana que os mitos foram essenciais para o desenvolvimento da sociedade, pois não são meras invenções dos povos, mas se constituem como representações da nossa *psiqué*. Desse modo, por mais distintas que as lendas pareçam ser de uma sociedade para outra, existem elementos comuns na narrativa, uma vez que esta é composta por símbolos universais e atemporais (Campbell, 2007).

Nesse aspecto, nos rituais presentes nas sociedades ou nos mitos, acontecem cerimônias para celebrar a mente/o corpo do "iniciado" para o seu novo caminho, deixando para trás qualquer laço de sua vida antecessora, assim como a jornada percorrida pelos heróis nos mitos. A *separação* de uma antiga posição social em um ritual pode ser equiparada à partida rumo à nova jornada do herói para atravessar as aventuras. A *iniciação*, que põe o sujeito em um novo lugar com novas obrigações, se compara com os desafios enfrentados que irão moldar o herói. E o *retorno* à tribo em uma nova condição pode equivaler ao retorno do herói para casa, enquanto um novo ser, amadurecido e transformado pelas experiências pelas quais ele passou (Campbell, 2007). Nesse sentido, compreende-se que as histórias dos animes, ao longo dos anos, recriaram este movimento de diversas maneiras, adequando-se aos valores dos períodos sócio-históricos nos quais são escritos e elas vêm ganhando destaque na sociedade contemporânea. Ademais, os heróis dessas narrativas são geralmente adolescentes e, enquanto tal, deparam-se com questões típicas dessa fase de vida, como a insegurança, o *bullying* na escola, a construção da autoestima e da identidade, os primeiros relacionamentos amorosos, dentre outras. Não obstante, os protagonistas também enfrentam situações geradoras de questionamentos profundos a respeito da própria existência humana e dos valores éticos e morais que sustentam a sociedade. Suas histórias giram, portanto, em torno de uma virtude admirada pelos japoneses: a sinceridade emocional (Luyten *apud* Faria, 2008). Esse fator parece favorecer a identificação do adolescente com esses personagens.

Método

Realizou-se uma pesquisa de cunho qualitativo, pois esse tipo de metodologia possibilita um processo reflexivo e de análise da realidade, em que se usa métodos e técnicas para compreender o objeto de estudo em seu contexto histórico (Oliveira, 2013), tornando-se, pois, valiosa para atingir os objetivos do presente artigo. Vale ressaltar que este estudo se encontra sob a pesquisa guarda-chuva da pesquisadora cujo título é *Estudo e prevenção da ideação e tentativas de suicídio em adolescentes: formação a profissionais de educação e saúde*, que foi aprovado pelo Comitê de Ética, CAAE, com o número 69403223.6.0000.5561. Além disso, este trabalho também se caracterizou como uma pesquisa-ação, na medida em que gerou um processo de reflexão-ação coletivo. Ou seja, na pesquisa-ação, a descoberta dos acontecimentos não é exclusiva do pesquisador (Franco, 2005).

Participantes

No total, participaram 38 alunos, com idade entre 12 a 19 anos, de ambos os sexos. Contudo, apenas 30 alunos participaram efetivamente das oficinas psicológicas, e só 27 permaneceram até o último dia de encontro. O único critério de inclusão foi: estar cursando entre o sexto ano do Ensino Fundamental II e o terceiro ano do Ensino Médio. Desses participantes, 36,66 % se identificavam como mulheres, ou seja, 11 pessoas, e 63,33 % se identificavam como homens, isto é, 19 pessoas. Ainda, 23 voluntários tinham entre 12 a 14 anos, sendo 7 mulheres (30,43 %) e 17 homens (69,56 %). Por fim, apenas 7 alunos tinham entre 15 e 19 anos, sendo, por sua vez, 4 mulheres (57,14 %) e 3 homens (42,85 %).

Instrumentos

Utilizou-se um questionário sociodemográfico o qual visava caracterizar a amostra por meio de informações como idade, gênero, escolaridade, renda familiar, entre outros dados pertinentes. E aplicou-se o formulário de cinematerapia, destinado a investigar a relação dos participantes com os animes – indagando se sabiam o que eram, se os assistiam, quantas pessoas em seu convívio também assistiam, entre outros aspectos correlatos –, bem como identificar quais animações japonesas despertavam seu interesse para as sessões, uma vez que a escolha dos títulos partia dos próprios participantes.

Procedimentos

Inicialmente, realizou-se uma formação em Cinematerapia por meio de animes, direcionada aos psicólogos e estudantes de Psicologia voluntários, com o intuito de habilitá-los para a condução das sessões com os participantes. A capacitação consistiu em dois encontros remotos, nos quais foram abordados os fundamentos teóricos da cinematerapia, seus benefícios terapêuticos e o modo adequado de aplicação da técnica. Além disso, conduziu-se reuniões semanais, durante as quais os estudantes e profissionais voluntários relataram o desenvolvimento

das sessões realizadas e receberam orientações para os encontros subsequentes. Por fim, foram distribuídos os termos de consentimento e assentimento aos pais e adolescentes participantes e marcamos o primeiro encontro. No primeiro momento, buscou-se criar o vínculo grupal, explicar a oficina psicológica e distribuir/recolher os instrumentos de pesquisa. O grupo foi dividido em seis subgrupos de até oito adolescentes, em que dois subgrupos eram atendidos simultaneamente em salas diferentes e semanalmente. Em um, havia 2 monitores e no outro, a pesquisadora estava coordenando a dinâmica sozinha, devido à disponibilidade de salas da Escola de Aplicação da USP, bem como à agenda dos voluntários. Essa dinâmica se repetiu três vezes por semana, durante um pouco mais de um mês. No total, foram 4 encontros para cada subgrupo, além do primeiro com todos os participantes. Dessa forma, no primeiro encontro com cada subgrupo, realizou-se uma dinâmica com desenhos. Esse momento também foi aproveitado para o fortalecimento dos vínculos grupais. Na ocasião, foi distribuído e recolhido o formulário de cinematerapia, o qual subsidiou a escolha dos episódios que seriam assistidos nos encontros subsequentes. A partir de então, iniciaram-se às sessões de cinematerapia. Cada encontro teve duração de 1h30min, sendo os primeiros 30 minutos destinados à exibição de um episódio de anime previamente selecionado pelos participantes, e a hora restante reservada para a discussão coletiva acerca do conteúdo assistido. As perguntas iniciais eram: a) *o que acharam do episódio?,* seguida de b) *o que mais chamou à atenção de você?* A partir das respostas dos participantes, construíram-se os diálogos.

Resultados

Observou-se que, do total de 27 participantes que responderam ao formulário da Cinematerapia por meio de animes, 26 adolescentes, ou seja, 96,29% já tinha ouvido falar em anime e 88,88% conhece pelo menos uma pessoa que gosta e assiste a animes. Porém, um pouco menos da metade, 44,44%, gostam e assistem a animes. Outro dado que chama atenção é que, dos meninos de 12 a 14 anos, 61,53% gostam e assistem a animes, mas, das meninas de 12 a 14 anos, apenas 28,57% gostam e assistem a animes. Já a diferença entre os meninos de 15 a 19 anos e as meninas da mesma faixa etária que gostam e assistem a animes é pequena: 33,33% e 25%, respectivamente. Outrossim, selecionou-se dois subgrupos de 8 adolescentes. O primeiro (Grupo 1) era composto por 3 meninas e 5 meninos. Já o segundo (Grupo 2), era composto por 4 meninos e 4 meninas. Optou-se por essa escolha, tendo em vista que o primeiro grupo contemplou os objetivos da pesquisa ao abordar amplamente temas presentes nas animações japonesas e em vivências adolescentes. Além disso, essa dinâmica se repetiu em todos os subgrupos submetidos às sessões de cinematerapia, com exceção do subgrupo 2 que, embora nenhuma sessão tenha sido realizada, houve efeitos terapêuticos diversos. Justamente por essa razão, optou-se por analisar esse segundo grupo, visto que não atendeu integralmente aos propósitos da investigação, evidenciando limitações da Cinematerapia e os desafios encontrados em sua aplicação.

Tabela A - Grupo 1

Sessão, Nome do Anime e Episódio	Resumo da sessão
 *Sessão 1 Death Note – Episódio 1*	Nesta sessão, os participantes discutiram sobre o protagonista Light e refletiram sobre como agiriam se tivessem seu poder: tirar vidas escrevendo nomes em um caderno mágico de um Deus da morte. A maioria afirmou que usaria o caderno para eliminar criminosos ou apenas em situações extremas. Um participante disse que jamais o usaria, preferindo guardá-lo para se aproximar do Deus da morte, considerado intrigante e carismático. A fala dividiu o grupo: alguns concordaram, outros mantiveram sua posição inicial. O debate também abordou a pena de morte. Um adolescente defendeu a ideia de que "*bandido bom é bandido morto*", citando exemplos de estados norte-americanos que aplicam essa prática. Além disso, discutimos o que é ser criminoso, as causas da marginalização, as formas de punição e o processo de ressocialização.

(cont.)

(cont.)

Sessão, Nome do Anime e Episódio	Resumo da sessão
 *Sessão 2* *One Piece –* *20 min do filme*	Nesta sessão, exibimos os primeiros vinte minutos do filme, que mostram a trajetória de Luffy da infância à adolescência. Algumas cenas despertaram grande interesse. Uma delas abordava a vingança como forma de "*restabelecer a ordem*". Outra marcante foi quando a figura paterna de Luffy lhe entrega um objeto simbólico, transmitindo, sem palavras, a mensagem: "eu acredito em você". A partir disso, perguntamos aos participantes se já viveram situações parecidas. Um deles compartilhou uma lembrança com o avô, que lhe confiou a tarefa de recolher ovos sem quebrá-los – experiência que lhe trouxe orgulho. Também chamou atenção a cena em que Luffy consome o fruto proibido e ganha superpoderes. Discutimos ainda a dificuldade do personagem em lidar com a humilhação de sua figura paterna, sentimento com o qual muitos se identificaram. Refletiram sobre o impulso de reagir, embora muitas vezes se contenham pelas possíveis consequências. O debate evoluiu para autoestima e segurança emocional, destacando como esses fatores ajudam a não se abalar com a opinião dos outros. Ao final, um participante compartilhou uma experiência pessoal sobre um relacionamento amoroso, buscando apoio e conselhos do grupo.

Tabela B - Grupo 2

Sessão, Nome do Anime e Episódio	Resumo da sessão
Sessão 1 *roda de conversa*	Neste encontro, apesar da exibição do anime estar previamente planejada, optamos por aprofundar temas sugeridos no encontro anterior: insegurança e bullying. Iniciamos perguntando o que significa sentir-se inseguro. As respostas revelaram diferentes visões: "*sentir-se feia*", "*achar que não tem valor*" e "*não se amar*". Em seguida, discutimos o bullying, e alguns participantes compartilharam experiências pessoais como vítimas dessa violência. Poucos participantes ressaltaram a importância da comunicação nessas circunstâncias. A maioria admitiu que prefere permanecer em silêncio, temendo que a exposição do problema possa agravar ainda mais a situação. Encerramos conversando sobre os riscos de reprimir emoções e mágoas. Uma participante compartilhou sua história, destacando como se sentiu melhor após buscar ajuda e resolver o problema.
Sessão 2 *roda de conversa*	Neste encontro, embora estivesse prevista a exibição do anime, os participantes estavam agitados e preferiram conversar sobre questões surgidas ao longo da semana. O ambiente escolar foi descrito como caótico: "*parece mais um circo do que uma escola*". Debateram também a postura dos professores, diferenciando os "*legais*", que ouvem e compreendem, dos "*chatos*", vistos como indiferentes. Falaram ainda sobre amizades escolares e como a opinião sobre alguém pode mudar rapidamente por influência externa. Esse ponto levou ao tema central da conversa: a influência da opinião alheia na vida dos adolescentes. Apenas uma participante disse não se preocupar com isso. Em suas palavras: "*Se alguém disser 'tu é feia', eu digo 'tá, xau' e sigo a vida*". Ela mencionou ter aprendido no TikTok a "*regra dos 5 minutos*", que sugere silêncio para críticas sobre algo que não se pode mudar nesse tempo. Apesar disso, todos os demais afirmaram ter receio de se expressar por se importarem com o que os outros pensam, reconhecendo essa participante como uma exceção. A conversa avançou para a pressão estética e os padrões de beleza, especialmente ligados à imagem corporal. Os participantes relataram como essa exigência social os afeta, mesmo sabendo que tais ideais são muitas vezes irreais ou inatingíveis.

Discussão

Observou-se que 96,29% dos participantes já haviam ouvido falar em anime, enquanto 88,88% conhecem ao menos uma pessoa que aprecia e assiste a esse tipo de produção. Esses dados corroboram as análises de Luyten (2005), do jornal *on-line The Wall Street Journal*, por meio do artigo de Chieko Tsuneoka (2021), e do site *Parrot Analytics* (2018), os quais destacam a expressiva influência da cultura pop japonesa entre adolescentes no Brasil, independentemente do gênero. Diante dessa realidade, emerge uma reflexão acerca da escassez de pesquisas sobre o tema, especialmente considerando que os animes

integram o cotidiano juvenil e abordam questões profundas e inerentes a essa fase da vida. Tal lacuna é particularmente notável no campo da saúde mental, uma vez que, conforme exposto anteriormente, os estudos existentes sobre animações japonesas se concentram majoritariamente nas áreas de Educação, Comunicação e Artes, Artes Visuais e Antropologia Social. Quanto à Tabela A, no grupo 1, constatou-se uma significativa diversidade de temas emergindo nas discussões durante os encontros. Conforme argumenta Weschenfelder e seus colegas (2016), essas narrativas transcendem o mero entretenimento, ao abordar questões de grande profundidade, tais como: a) a superação de adversidades, evidenciada na identificação dos adolescentes com o protagonista Luffy, especialmente ao relatarem suas dificuldades em superar momentos de humilhação, como observado na Sessão 2; b) a construção da identidade pessoal, refletida nas discussões sobre a importância da autoestima, também na Sessão 2; e, por fim, c) dilemas éticos, morais e de justiça, presentes na Sessão 1, quando os participantes debateram o uso do caderno para tirar vidas e os critérios para julgar criminosos, e na Sessão 2, ao expressarem um sentimento de "justiça feita" diante de atos de vingança dos personagens que anteriormente haviam sido humilhados. Dessa forma, observa-se uma forte identificação dos adolescentes com os heróis dessas narrativas. Esse fenômeno se evidenciou quando os participantes, ao se colocarem no lugar do protagonista do anime exibido na Sessão 1, debateram as possíveis utilizações do caderno que tem o poder de ceifar vidas. Nesse contexto, a afirmação de um dos adolescentes "*bandido bom é bandido morto*", reflete precisamente a lógica e os objetivos do personagem central, que emprega o caderno exclusivamente para eliminar criminosos. A identificação dos adolescentes também se manifesta na Sessão 2, quando um dos participantes compartilha uma experiência pessoal em que um adulto de referência lhe confiou uma grande responsabilidade, a qual ele conseguiu cumprir com êxito, sentindo-se orgulhoso – assim como ocorre com o protagonista Luffy. Por fim, esse mesmo processo de identificação se mostrou na discussão, ainda na Sessão 2, em que os adolescentes relataram já terem vivenciado situações de humilhação e experimentado o desejo de retaliar, mas se viram impedidos de agir devido ao temor das possíveis consequências. Guimarães e Celes (2007) afirmam que "a identificação é um processo indispensável para a constituição do humano. Quer dizer, é por intermédio da identificação que a relação com o outro se efetiva em busca de individuação e de socialização" (p.343). Compreende-se, então que, ao se identificarem com os personagens e reconhecerem aspectos em comum nas narrativas que despertaram seu interesse, os adolescentes constroem sua identidade psíquica, explorando sua integração na cultura. No que concerne à morte, Olivier Douville (2011), em sua obra "Adolescence et modernités", discorre sobre a necessidade, no adolescente, de estabelecer uma relação entre a morte e o simbólico. Isso significa que, no processo de maturação sexual, o jovem deve "psiquizar", ou seja, atribuir um significado simbólico ao seu corpo, ao esperma e à menstruação. Torna-se imprescindível a simbolização daquilo que é expelido pelo corpo e que, simultaneamente, carrega tanto o potencial de gerar vida quanto a presença latente da morte. A experiência da simbolização da morte na adolescência decorre do fato de que o corpo juvenil se insere em uma "ficção dos corpos" e em uma "genealogia dos corpos" – esta última vinculada aos modelos ideais de masculinidade e feminilidade, que não se limitam a construções fantasmáticas, mas são também influenciados por concepções sociais e culturais acerca do ser homem e do ser mulher. Logo, não é de todo surpreendente os adolescentes terem escolhido o anime *Death Note*, de cunho mórbido, para assistir na sessão de Cinematerapia, já que é uma temática presente nos seus processos constitutivos inconscientes. Outra temática bastante presente nos animes e, especialmente, nesses dois em pauta, é a delinquência dos personagens, em que Light se torna assassino de criminosos e Luffy constantemente desafia as autoridades. A respeito do assunto, Winnicott (1997) aponta que características como independência rebelde e dependência regressiva fazem parte do comportamento cotidianos dos adolescentes e cabe aos pais acolhê-los, compreendendo a complexidade que esta etapa representa na vida desses jovens, assim como reforçando a existência dos limites para que não esqueçam que estão inseridos numa sociedade. Winnicott (2012) destaca a Figura Paterna, afirmando que a sua principal função é a de fornecer apoio para o ambiente e como consequência para a criança. O ser humano possui uma natureza agressiva e a criança, nos estágios iniciais do seu desenvolvimento, ainda se encontra tentando controlar seus impulsos destrutivos, pois não deseja destruir aquilo que ama – o ambiente, a mãe. É preciso, então, que a criança seja introduzida a um ambiente

que é indestrutível em certos aspectos. Ou seja, é necessário que a figura materna confie no seu parceiro e na sociedade, para permitir que a criança explore rudemente atividades agressivas, e passe a não se sentir mal em relação à destrutividade real que passa pela sua mente. A partir do momento em que essa confiança e esse apoio se extinguem, como é no caso dos dois protagonistas dos animes em questão, a criança passa por um processo de privação caracterizado por ansiedade e confusão. Inicialmente, a privação leva a criança a se comportar de maneira exageradamente quieta, pois ela percebe que o ambiente não se encontra apto para ser alvo de seus impulsos destrutivos. Porém, eventualmente, a esperança de reviver o estado anterior à privação se instala e a criança, ou o jovem, é agressivo, impulsivo e destrutivo, procurando inconscientemente um ambiente capaz de tolerar sua violência e o permitir regredir, e retomar seu processo de desenvolvimento de maneira adequada. Entendida dessa maneira, percebemos que a tendência antissocial leva a criança a olhar um pouco mais longe, "recorrendo à sociedade em vez de recorrer à família ou à escola para lhe fornecer a estabilidade de que necessita a fim de transpor os primeiros e essenciais estágios de seu desenvolvimento emocional" (Winnicott, 2012, p. 122). Certamente, sabemos que não estávamos lidando com adolescentes delinquentes, mas, a identificação desses sujeitos com a temática em questão nos mostra que é um assunto de interesse desse público e que se faz presente, em suas vidas, necessitando de um ambiente que consiga sustentar as suas frustrações e revoltas, diante deste período turbulento que pode ser a adolescência. A nível cinematoterapêutico, Powell (2008) sustenta que o cinema exerce um efeito terapêutico ao desafiar nossas convicções de maneira sutil, permitindo que as revisitemos sob uma nova perspectiva. Essa afirmação foi evidenciada na Sessão 1, quando, inicialmente, todos os voluntários afirmaram que utilizariam o caderno para matar. No entanto, ao ouvirem a argumentação de um colega, que optaria por manter o caderno apenas para estabelecer uma relação com o Deus da morte, retratado como uma figura descontraída e humorística, metade dos participantes reconsiderou sua posição. Esse episódio ilustrou com clareza o que Powell propõe, demonstrando que o filme, ao estimular a reconstrução do diálogo interno, consegue transpor barreiras cognitivas e emocionais. No final da Sessão 2, ainda no Grupo 1, o diálogo que se seguiu não pareceu ter relação com o que anime e os assuntos frutos da Cinematerapia, quando uma participante decidiu narrar, espontaneamente, o conflito de sua antiga relação amorosa. Esse fato confirma o que Bressy (2019) acredita, ao debater que o filme funciona como um suporte para a comunicação. Agora, indaga-se: a adolescente teria se sentido confortável o suficiente para contar a sua história se só tivesse sido proposto uma roda de conversa, ou será que a sessão de cinematerapia, enquanto recurso terapêutico, afrouxou suas defesas psicológicas e resistência, como defende Bressy (2019), ao ponto de ela se sentir à vontade para tal acontecimento? Essa questão não possui uma resposta evidente, uma vez que a Cinematerapia é, de fato, um recurso terapêutico concebido para auxiliar os participantes na expressão de suas emoções e na organização de seus processos psicológicos, proporcionando um ambiente seguro que minimiza a sensação de exposição excessiva e favorece a comunicação entre mediador e participante. No entanto, os resultados do Grupo 2, na Tabela B, indicam que os participantes demonstraram total conforto ao discutir suas questões pessoais, independentemente do uso de qualquer ferramenta terapêutica. Nessa direção, o Grupo 2 foi o único grupo cujos integrantes não possuíam o hábito de assistir a animes, tampouco demonstraram interesse em conhecê-los ou em selecionar uma obra para a experiência cinematoterapêutica. Nesses casos, é usual que o(a) pesquisador(a) escolha um anime a fim de discutir as temáticas suscitadas no episódio selecionado. No entanto, conforme argumenta Dermer e Hutchings (2000), citando Hesley e Hesley, os efeitos terapêuticos da Cinematerapia tendem a ser mais significativos quando a iniciativa parte do próprio público, manifestando um interesse genuíno pela experiência fílmica. Apesar disso, os adolescentes desse grupo expressaram o desejo de abordar determinadas questões em uma roda de conversa, sugerindo temas que consideravam pertinentes para o diálogo, como: insegurança, *bullying* e as emoções. De acordo com o dicionário on-line Michaelis, insegurança pode ser definida como um "estado de perigo ou de risco", uma "falta de confiança em si mesmo ou nos outros" e, ainda, uma "sensação de medo, incerteza ou dúvida". Assim, o conceito pode abranger tanto uma condição objetiva – como a presença de um ambiente perigoso – quanto um estado subjetivo, relacionado à autoconfiança e ao bem-estar emocional. As respostas dos adolescentes, na Sessão 1 notadamente, alinharam-se a essa última interpretação.

Conforme exposto por Figueiredo (2021), a adolescência é uma fase caracterizada por desafios significativos, especialmente pela busca por aceitação nos grupos sociais. Como consequência, os jovens tendem a apresentar maior sensibilidade aos efeitos da rejeição social. Nesse sentido, a insegurança permeia todo esse processo interrelacional e constitutivo do sujeito adolescente, influenciando sua modulação comportamental. Logo, a Cinematerapia por meio de anime pode servir, também, como a criação de um espaço favorecedor para a discussão dessas questões, promovendo, assim, a preservação da saúde mental tanto a curto quanto a longo prazo. Ainda na Sessão 1 do Grupo 2, uma adolescente revelou que não possuía muita autoconfiança e compartilhou uma experiência de *bullying* pela qual passou, mencionando que levou meses para buscar ajuda. Seu receio residia na possibilidade de se sentir ainda mais vulnerável, insegura ou em perigo caso relatasse a situação a um adulto. Os demais participantes demonstraram estar cientes do ocorrido e a incentivaram a falar novamente sobre o assunto. Antes disso, retomou-se as regras da dinâmica de grupo, enfatizando a importância do sigilo e do respeito, evitando qualquer constrangimento para quem compartilha suas vivências. Ressaltou-se, ainda, que o simples ato de se expressar em um ambiente coletivo já representa um gesto de grande coragem, reforçando, assim, a iniciativa da voluntária. A discussão se centrou na relevância da comunicação em situações de *bullying*, enfatizando a importância de buscar apoio, seja de um(a) amigo(a), seja de um(a) adulto(a), uma vez que o silêncio pode amplificar o sofrimento. Durante o diálogo, todos os adolescentes admitiram que, diante de circunstâncias semelhantes, tenderiam a permanecer em silêncio, tal como já haviam feito no passado, por medo de que a exposição do problema pudesse agravar ainda mais a situação. A única exceção foi uma participante com um comportamento extrovertido e expressivo, que falava com convicção. Ela argumentou que reprimir emoções não é eficaz, pois os outros não podem adivinhar como nos sentimos, sendo fundamental verbalizar quando algo nos magoa. Para ilustrar seu ponto de vista, trouxe como exemplo a experiência da colega vítima de *bullying*, destacando que a situação somente cessou porque a jovem decidiu buscar ajuda, em vez de manter seu sofrimento em segredo. Sua fala gerou um momento de reflexão entre os participantes. Como apontam Pimentel, Méa e Patias, citados por Bernardo e Silva (2023), jovens que vivenciam situações de *bullying* apresentam maior vulnerabilidade ao desenvolvimento de quadros depressivos, transtornos de ansiedade e baixa autoestima. Em situações mais severas, essas vivências podem culminar em comportamentos auto lesivos e até mesmo em ideação suicida. Diante dessa realidade inquietante, muitas instituições escolares vêm buscando alternativas concretas para prevenir e combater tais práticas. De fato, os participantes do grupo narraram que a escola teve a iniciativa de organizar dinâmicas de conscientização sobre a temática, chamando profissionais da saúde e da educação para conversarem com os alunos, pois os casos de *bullying* na instituição estavam aumentando, sendo a colega do grupo, um dos casos, vítima dessa prática. Eles contaram que após as intervenções, as situações de *bullying* parecem ter diminuído. Esse dado corrobora o argumento de Andaló, citado por Freire e Aires (2021), ao destacar que a implementação de programas educativos voltados à sensibilização da comunidade escolar, a capacitação de professores e estudantes, bem como a criação de canais seguros para acolhimento e denúncia, está entre as principais estratégias recomendadas. Nesse cenário, pensa-se que os encontros com os alunos, por meio da Cinemataterapia e/ou roda de conversa possibilitou um espaço de fala para que pudessem elaborar tanto essas questões quanto outras, reforçando a importância da comunicação com um adulto diante desse tipo de dificuldade. Na Sessão 2, ainda no Grupo 2, os participantes mencionaram que tinham uma série de assuntos a abordar antes da Cinematerapia e, assim como na primeira sessão, a necessidade de se expressar era tão premente que, novamente, não houve espaço para a atividade planejada. Dessa forma, deram início ao encontro discutindo sobre a opinião que tinham da escola, bem como dos professores. Relataram que frequentemente se deparavam com situações inusitadas e constrangedoras, que os deixavam perplexos, seja pelo comportamento dos colegas, seja pela forma como os professores lidavam com tais eventos. Esse pensamento esteve presente em todos os subgrupos com os quais foram trabalhados. A relação entre professor e aluno é um componente essencial no processo educacional, influenciando diretamente a aprendizagem e o desenvolvimento socioemocional dos estudantes (Veras, & Ferreira, 2010), segundo eles a afetividade desempenha um papel crucial no desenvolvimento do sujeito e na constituição de suas relações

interpessoais, uma vez que é por meio do contato com o outro que o indivíduo se define e se reconhece como pessoa em constante processo de construção. Dessa forma, torna-se imprescindível que o professor reconheça a relevância da dimensão afetiva em sua prática pedagógica, integrando-a ao processo formativo de modo a favorecer o desenvolvimento pleno dos estudantes e promover experiências de aprendizagem mais significativas e humanizadas (Araújo *et al.*, 2020). Além disso, refletiu-se sobre a influência das opiniões alheias em nossas vidas, destacando a rapidez com que a percepção sobre uma pessoa pode ser modificada por fatores externos. Discutiu-se, ainda, como essa influência pode ser determinante na quantidade de amizades que alguém mantém, evidenciando o impacto social das opiniões e julgamentos no ambiente coletivo. Dentre os participantes, apenas uma adolescente declarou não se preocupar com a visão dos outros; aquela mesma participante extrovertida de conceitos convictos, apresentada na primeira sessão. Em suas palavras: "*Se uma pessoa chegar e falar 'tu é feia', eu vou dizer 'tá, xau' e seguir a minha vida*. *O que eu posso fazer?*" Ela mencionou, ainda, ter aprendido no TikTok a chamada "regra dos 5 minutos", que sugere que, se uma crítica envolve algo que a pessoa não consegue modificar nesse curto intervalo de tempo, o melhor é que a outra pessoa permaneça em silêncio, em vez de agredir o outro. Seus colegas concordaram com ela, mas falaram que não conseguiam ser "como ela", pois sentiam medo de se expressar e das pessoas "rirem de sua cara". Esse contexto reflete as considerações de Véronique Donard (2016), que argumenta que as tecnologias parecem ser um elemento fundamental na vivência do sujeito contemporâneo. Citando Levy, a autora assinala que essa "revolução digital" seria um sistema organizador do nosso modo de ser e de viver. Isto é, tanto nos aspectos cognitivos quanto nos psicoafetivos, a tecnologia digital está nos "transformando profundamente, modificando a percepção do espaço tempo, da materialidade das coisas, dos outros e de nós mesmos" (Donard, 2016, p.38). Em consonância com as reflexões de Véronique Donard, Querino (2021) aponta que as redes sociais, quando não utilizadas em excesso, podem atuar como ferramentas de suporte social, favorecendo o processo de socialização, a qualidade de vida e o bem-estar mental dos jovens. Ademais, conforme apontado por Dias, citada por Silva e Motta (2018), essa faixa etária demonstra uma necessidade crescente de visibilidade e validação por meio da presença on-line. Essa transformação afeta significativamente as interações sociais e a construção da identidade, uma vez que os adolescentes tendem a moldar seu comportamento digitalmente para projetar a imagem que desejam transmitir. Essa realidade se confirma na roda de conversa, na qual os participantes discutiram a pressão estética imposta principalmente pelas redes sociais. Os participantes destacaram a imposição de um corpo magro e cabelos lisos para mulheres, e um físico musculoso com aparência padronizada para homens. Mesmo reconhecendo que muitos desses padrões são inatingíveis, os jovens relataram sentir seu impacto na autoimagem e identidade. Observou-se que, embora a Cinematerapia não tenha sido aplicada nesse Grupo 2, os participantes se sentiram plenamente à vontade para compartilhar fragmentos de suas vivências pessoais, pensamentos e emoções. Outrossim, demonstraram receptividade ao ouvir e considerar as opiniões dos colegas, sempre dentro de um ambiente de respeito e acolhimento. Notou-se que a maioria dos integrantes já possuía laços estreitos de amizade, incluindo dois irmãos gêmeos, o que pode ter contribuído para essa atmosfera de confiança. Até mesmo três adolescentes mais reservados, que eram apenas conhecidas entre si, se mostraram confortáveis para expressar suas ideias e sentimentos. Dessa forma, parece ter ocorrido um efeito terapêutico espontâneo, independentemente da utilização da Cinematerapia. O grupo teve acesso a um espaço de escuta e expressão, onde puderam compartilhar experiências, refletir coletivamente e ressignificar vivências de maneira natural. Compreende-se que a aplicação da Cinematerapia não se fez necessária, uma vez que esse método tem como objetivo provocar reflexões internas sem que os participantes se sintam expostos ou ameaçados. No caso específico desse grupo, a forte relação de confiança entre os membros parece ter eliminado a necessidade de um recurso terapêutico mediador, permitindo que o diálogo fluísse de forma genuína e significativa. A Cinematerapia mediada por animes revelou-se um espaço de fala seguro e acolhedor, que favoreceu a expressão de emoções, a escuta entre pares e a partilha de vivências, conduzidas com sensibilidade pelos mediadores no Grupo 1. No entanto, a ausência de instrumentos de avaliação objetiva levanta dúvidas sobre quais aspectos do desenvolvimento e da saúde mental foram, de fato, beneficiados. A dificuldade de sistematização – com apenas duas perguntas fixas e intervenções flexíveis

– pode comprometer a replicabilidade da proposta. Paradoxalmente, essa mesma abertura parece propiciar o encontro com o inusitado – um espaço onde o sujeito se permite ser afetado e, a partir disso, experiencia transformações subjetivas decorrentes desse contato.

Considerações finais

O presente artigo, oriundo de minha dissertação de mestrado, teve por objetivo investigar os efeitos terapêuticos da Cinematerapia mediada por animes no público adolescente, a partir de uma abordagem qualitativa, de pesquisa-ação, fundamentada na escuta sensível e no acolhimento das experiências singulares dos participantes. Ao longo das sessões, observamos que os encontros funcionaram não apenas como espaços de expressão emocional, mas como dispositivos facilitadores de reflexões profundas, trocas afetivas e ressignificações subjetivas. A utilização de animes como recurso mediador revelou-se especialmente potente, não apenas por sua linguagem simbólica e estética envolvente, mas por tratar de temas complexos da adolescência de modo acessível e emocionalmente mobilizador. A possibilidade de identificação dos adolescentes com personagens e enredos parece ter favorecido a elaboração de questões pessoais, o reconhecimento de emoções e a partilha coletiva de vivências, promovendo vínculos grupais mais sólidos e abrindo espaço para o desenvolvimento da empatia, da escuta e da autorreflexão. Apesar dos limites metodológicos, alguns desafios se destacam. Entre eles, está a ausência de instrumentos objetivos capazes de avaliar com precisão os impactos psicológicos da intervenção. Soma-se a isso a dificuldade de sistematização dos dados, decorrente da espontaneidade dos encontros. Ainda assim, os resultados indicam a relevância da cinematerapia e de ampliar e aprofundar seu uso nos contextos escolar e clínico, especialmente em práticas voltadas à promoção da saúde mental de adolescentes. As oficinas demonstraram potencial não apenas terapêutico, mas também educativo, ao contribuírem para o fortalecimento da autonomia emocional, da autoestima e do senso de pertencimento dos participantes. Assim, este trabalho reafirma a importância de práticas interventivas que integrem sensibilidade, escuta e criatividade, reconhecendo o adolescente como sujeito ativo em seu processo de desenvolvimento. Sugere-se, ainda, que futuros estudos explorem outras formas de sistematização e mensuração dos efeitos dessas práticas, de modo a consolidar e ampliar seu uso no campo da psicologia clínica, escolar e educacional.

Referências

Araujo, A.R.; Souza, R.P.; Silva, W.A. Relação professor-aluno: a importância da afetividade. **Anais do 3° Simpósio de TCC das Faculdades FINOM e Tecsoma**, 2020, p.1184-1194. Disponível em: https://www.finom.edu.br/assets/uploads/cursos/tcc/202102190902219.pdf. Acesso em: 4 abr. 2025.

Bernardo, H.J.T.; da Silva, K.G.S. **O bullying no ambiente escolar:** o impacto sobre a saúde mental de crianças e adolescentes. 2023. Trabalho de Conclusão de Curso (Bacharelado em Psicologia) — Centro Universitário Brasileiro – UNIBRA, Recife, 2023. Disponível em: https://www.grupounibra.com/repositorio/PSICO/2023/o-bullying-no-ambiente-escolar-o-impacto-sobre-a-saude-mental-de-criancas-e-adolescentes.pdf. Acesso em: 4 abr. 2025.

Bressy, V.L. **Cinémathérapie par les dessins animés :** grandir et s'épanouir en famille. Escalquens: Éditions Dangles, 2019. 300 p.

Calligaris, C.A. **A adolescência.** São Paulo: PubliFolha, 2001.

Campbell, J. **O Herói de Mil Faces**. Tradução de Adail U. Sobral. 14.ed. São Paulo: Pensamento, 2006.

Collazzo, C. **Real Life Lessons:** Using Film to Engage Adolescents in Valuable Discussions About Life. Trabalho de Conclusão de Curso (Bacharelado em Ciências sociais e comportamentais); University of Rhode Island de Kingston, Estados Unidos, 2009. 71f. Disponível em: https://digitalcommons.uri.edu/cgi/viewcontent.cgi?article=1165&context=srhonorsprog. Acesso em: 11 set. 2022.

Dermer, Shannon B.; Hutchings, Jennifer B. Utilizing movies in family therapy: applications for individuals, couples, and families. **The American Journal of Family Therapy,** New York, v. 28, n. 2, p. 163–180, 2000. Disponível em: <https://www.tandfonline.com/doi/abs/10.1080/019261800261734> Acesso em: 11 set. 2022.

Donard, V. Fundamentos epistemológicos e novos paradigmas de uma revolução tecnoexistencial. *In*: Magalhães, E. C. F.; Donard, V. (Orgs). **O psicólogo frente ao desafio tecnológico:** Novas identidades, novos campos, novas práticas. Recife: Editora UFPE, 2016. p. 37-52.

Douville, O. (2011, janeiro 17). **Adolescence et modernités.** Olivier Douville. Disponível em: https://sites.google.com/site/olivier-douvilleofficiel/articles/adolescence-et-modernites. Acesso em: 11 set. 2022.

Faria, M. L. História e Narrativa das Animações Nipônicas: algumas características dos animês. **Actas de Diseño**, n.5, 2008.

Ferreira A.G., Reis, B. M. C. Adolescência e escola: sujeitos, currículos e possibilidades para a formação integral. In: MIRANDA, D.M; FERNANDES, L; DINIZ, M. **O Adolescente.** São Paulo: Hogrefe CETEPP, 2021, p. 157-171.

Figueiredo T. A competência social no período da adolescência. *In*: Miranda, D.M; Fernandes, L; Diniz, M. **O Adolescente.** São Paulo: Hogrefe CETEPP, 2021, p. 49-55.

Franco, M.A.S. Pedagogia da Pesquisa-Ação. **Educação e Pesquisa**, São Paulo, v.31, n.3, p. 483-502, set./dez. 2005. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/ep/a/DRq7QzKG6Mth8hrFjRm43vF/?format=pdf&lang=pt>. Acesso em: 24 fev. 2024.

Freire, A. N.; Aires, J. S. A contribuição da psicologia escolar na prevenção e no enfrentamento do Bullying. **Psicologia Escolar e Educacional**, v. 16, n. 1, p. 55-60, 2012. Disponível em:< https://www.scielo.br/j/pee/a/tvZ37DSGCbZNvQxnshq3DCs/>Acesso em: 4 abr. 2025.

Guimarães, V.C.; Celes, L.A. M. O Psíquico e o Social numa Perspectiva Metapsicológica: O Conceito de Identificação em Freud. **Psicologia: Teoria e Pesquisa,** Brasília, DF, v.23, n.3, p. 341-346, jul./set. 2007. Disponível em: <https://www.researchgate.net/publication/237607610_O_psiquico_e_o_social_numa_perspectiva_metapsicologica_o_conceito_de_identificacao_em_freud> Acesso em: 15 set. 2023.

Lima, C.F.; Toledo, J.L.; Lizardo, M.B.; *et al.* Cinematerapia como proposta de intervenção: uma revisão sistemática. **Analecta**, Minas Gerais, v.5, n.5, 2019. Disponível em: https://seer.cesjf.br/index.php/ANL/article/view/2366/1585. Acesso em: 11 set. 2022.

Luyten, S.M.B (org). **Cultura Pop Japonesa - Mangá e Animê.** São Paulo: Hedra, 2005. 144 p.

Oliveira, M.M. **Como fazer pesquisa qualitativa**. 5.ed. Petrópolis, RJ: Vozes, 2013. 232p.

Olivia, V.H.S.; Vianna, A.; Lotufo, N.F. Cinematerapia como intervenção psicoterápica: características, aplicações e identificação de técnicas cognitivo-comportamentais. **Rev. psiquiatr. Clín**, São Paulo, v. 37, n. 3, p. 138-144, 2010. Disponível em: SciELO - Brasil - Cinematerapia como intervenção psicoterápica: características, aplicações e identificação de técnicas cognitivo-comportamentais Cinematerapia como intervenção psicoterápica: características, aplicações e identificação de técnicas cognitivo-comportamentais. Acesso em: 6 set. 2022.

Powell, M. **Cinematherapy as a Clinical Intervention:** Theoretical Rationale and Empirical Credibility. Tese (Doutorado em Filosofia); University of Arkansas de Fayetteville, Estados Unidos, 2008. 103 p. Disponível em: https://scholarworks.uark.edu/etd/2984/. Acesso em: 11 set. 2022.

Powell, M.; Newgent R.A.; Lee, S.M. Group cinematherapy: Using metaphor to enhance adolescent self-esteem. **The Arts in Psychotherapy,** Arkansas, v.33, n.3, p.247-253, 2006. Disponível em: Group cinematherapy: Using metaphor to enhance adolescent self-esteem - ScienceDirect. Acesso em: 6 set. 2022.

Pasian, S. R. Adolescência, identidade e processo de escolha profissional. *In*: Miranda, D.M; Fernandes, L; Diniz, M. **O Adolescente.** São Paulo: Hogrefe CETEPP, 2021, p. 199-210.

Querino, E. H. G. O uso de eletrônicos na adolescência. In: *In*: Miranda, D.M; Fernandes, L; Diniz, M. **O Adolescente**. São Paulo: Hogrefe CETEPP, 2021, p. 140-156.

Silva, C. Y. G.; Motta, I. F. *In*: Motta, I.F.; Rosal, A. S. R.; Silva, C. Y. G. **Psicologia:** relações com o contemporâneo. São Paulo: Editora Ideias & Letras, 2018, p.95-104.

Tardivo, Leila Salomão de La Plata Cury. **O adolescente e o sofrimento emocional nos dias de hoje.** 1. ed. São Paulo: Vetor Editora Psico-Pedagógica, 2007. 172 p.

Tsuneoka, C. The world is watching more Anime. **The Wall Street Journal**, Nova York, 14 nov. 2020. Disponível em: https://www.wsj.com/articles/the-world-is-watching-more-animeand-streaming-services-are-buying-11605365629. Acesso em: 30 set. 2022.

Veras, Renata da Silva; Ferreira, Sandra Patrícia Ataíde. A afetividade na relação professor-aluno e suas implicações na aprendizagem, em contexto universitário. **Educar em Revista**, n. 38, p. 219-235, set./dez. 2010. Disponível em: https://www.scielo.br/j/er/a/mFY9kNRcyMxMVzRKpwBCJLN/. Acesso em: 4 abr. 2025.

Winnicott, D. W. (2012). **Privação e delinquência** (5ª ed.). Martin Fontes.

Winnicott, D. W. (1997). **A família e o desenvolvimento individual** (4ª ed.). Martin Fontes.