



UNIVERSIDADE FEDERAL DE PERNAMBUCO
CENTRO DE CIÊNCIAS DA SAÚDE
DEPARTAMENTO DE EDUCAÇÃO FÍSICA
EDUCAÇÃO FÍSICA – BACHARELADO

EMERSON DE OLIVEIRA FRANÇA

**REPRESENTAÇÕES DO FLOW NA PRÁTICA FÍSICA:
o Estado de Fluxo abordado pelos quadrinhos japoneses**

Recife
2022

EMERSON DE OLIVEIRA FRANÇA

**REPRESENTAÇÕES DO FLOW NA PRÁTICA FÍSICA:
o Estado de Fluxo abordado pelos quadrinhos japoneses**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado do Departamento de Educação Física e Desporto, como requisito parcial para obtenção do título de Bacharelado em Educação Física.

Orientador: Prof. Ms. Denis Foster Gondim

Co-Orientador: Prof. Ms. Gustavo Willames

Recife
2022

Ficha de identificação da obra elaborada pelo autor,
através do programa de geração automática do SIB/UFPE

França, Emerson de Oliveira.

REPRESENTAÇÕES DO FLOW NA PRÁTICA FÍSICA: o Estado de Fluxo
abordado pelos quadrinhos japoneses / Emerson de Oliveira França. - Recife,
2022.

83 : il., tab.

Orientador(a): Denis Foster Gondim

Cooorientador(a): Gustavo Willames Pimentel Barros

Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação) - Universidade Federal de
Pernambuco, Centro de Ciências da Saúde, Educação Física - Bacharelado,
2022.

Inclui referências, apêndices.

1. Estado de Fluxo. 2. Histórias em quadrinhos. 3. Mangás. 4. Educação
Física. 5. Crianças e Adolescentes. I. Gondim, Denis Foster . (Orientação). II.
Barros, Gustavo Willames Pimentel. (Coorientação). III. Título.

790 CDD (22.ed.)

EMERSON DE OLIVEIRA FRANÇA

**REPRESENTAÇÕES DO FLOW NA PRÁTICA
FÍSICA:
o Estado de Fluxo abordado pelos quadrinhos
japoneses**

TCC apresentado ao Curso de Educação Física da Universidade Federal de Pernambuco, Campus Recife, como requisito para a obtenção do título de Bacharel em Educação Física.

Aprovado em: 17/11/2022.

BANCA EXAMINADORA

Profº. Ms. Denis Foster Gondim (Orientador)
Universidade Federal de Pernambuco

Profº. Ms. Gustavo Willames Pimentel Barros (Co-orientador)
Universidade Federal de Pernambuco

Profº. Dr. Henrique Gerson Kohl (Examinador)
Universidade Federal de Pernambuco

Dedico este trabalho a minha família e amigos, que me incentivaram durante toda a graduação na minha árdua caminhada na busca pela concretização de meus objetivos.

AGRADECIMENTOS

Ao Criador, pelo dom da vida e pela proteção, me ajudando a passar por momentos tão difíceis ao longo desta caminhada e sem a qual, teria sido impossível chegar até onde cheguei.

Ao meu orientador, prof. Denis Foster, que primeiro me inspirou a conhecer mais sobre o tema que viria a ser meu principal norteador para a pesquisa, com sua paciência e incentivo. Graças a sua preciosa assistência, consegui organizar minhas ideias e amadurecê-las, tornando-as no que hoje são. E por, principalmente, no momento em que mais estive tomado pelas dúvidas nessa sequência, ter ouvido palavras de incentivo que me deram a confiança necessária para concluir esta demanda.

Ao meu co-orientador, prof. Gustavo Willames, sem a ajuda de quem, teria estagnado num momento crucial do tratamento de dados e fechamento da pesquisa. Em nossa primeira conversa, o incentivo a criatividade e busca de métodos para analisar a pesquisa e completá-la vieram de forma simples e incisiva, possibilitando que esta fosse concluída.

À minha adorada esposa, que sempre esteve ao meu lado, me incentivando em minhas decisões e escolhas, que sempre esteve ao meu lado nos mais difíceis momentos, me suportando e me dando suporte, me enchendo de incentivo na continuidade da jornada. Eu sempre vou te amar, Maely.

Aos meus pais, a quem devo minha existência, cujo incentivo, carinho, cuidados e esforço durante toda a minha vida até os dias de hoje me tornaram a pessoa que sou. As viagens intermunicipais cedo da manhã, as ligações preocupadas e amorosas, as injeções de confiança quando a minha autoestima e confiança não estavam em seus melhores dias, as palavras de experiência e esperança de dias melhores... Por tudo isso, só tenho a lhes agradecer, mãe e pai. Ninguém jamais foi tão sortudo de ter pessoas tão incríveis e maravilhosas quanto vocês como seus progenitores.

À minha querida irmã e suas provocações, as quais sempre me fizeram mais e mais esforçado e, principalmente, por ser minha principal inspiração na escolha do meu próprio tema de pesquisa com seu próprio trabalho de conclusão de curso, além de seu auxílio e consultoria ao longo de todo o processo. Muito obrigado por facilitar minha vida, querida irmã.

Aos queridos amigos que fiz durante meu tempo de faculdade, que sempre despertaram o melhor em mim, em nossos debates e trabalhos em equipe, discussões e debates os mais diversos e que levarei pra vida.

A todos os professores do Departamento de Educação Física e Desporto que tive o prazer de conhecer ao longo destes anos, por terem possibilitado minha formação profissional e pequeno avanço intelectual.

E às tantas outras pessoas que tornaram possível a realização desse trabalho.

RESUMO

O presente estudo teve por objetivo explorar como os quadrinhos japoneses representam a mundialmente conhecida Teoria do Estado de Fluxo (ou *Flow State Theory*) e como os mesmos podem ser utilizados por profissionais de educação física na formulação de estratégias de ensino/demonstração da experiência da execução ótima nas intervenções realizadas com crianças e adolescentes. Apresenta o surgimento das histórias em quadrinhos japonesas e sua difusão pelo mundo, aborda o conceito do *Flow*, como proposto por Mihaly Csikszentmihalyi e constrói uma análise das representações deste fenômeno nas histórias em quadrinhos bem como consta de uma pesquisa realizada com entusiastas da cultura dos mangás, a fim de compreender sua visão sobre a forma como esta mídia representa o *Flow State*. A pesquisa se caracteriza como um estudo descritivo analítico de caráter transversal, de cunho qualitativo e quantitativo com aplicação de um questionário para verificação dos dados obtidos. Para realização do primeiro momento da pesquisa, que busca compreender o potencial dos mangás como ferramenta complementar a ser utilizada na criação de intervenções por profissionais de Educação Física, foram selecionados os mangás *Dragon Ball Super* e *Kuroko no Basket*, por fazerem referências ao objeto de estudo. Ainda conta com uma adaptação do discurso gerativo de sentido da semiótica greimasiana para interpretar as narrativas contidas em ambos os quadrinhos e como eles retratam o Estado de Fluxo. Num segundo momento, analisa dados coletados de uma pesquisa remota, realizada com a autorização do Comitê de Ética de Pesquisa, que buscou determinar se os indivíduos participantes conseguiriam estabelecer um paralelo com situações vividas pelos personagens nos quadrinhos e a descrição do que é o Estado de Fluxo e em seguida, analisarem a si mesmos como tendo experienciado ou não este fenômeno. Conclui que as histórias em quadrinhos possuem potencial ilustrativo para facilitar a compreensão de eventos relacionados aos temas que permeiam os esportes e a psicologia dos esportes, neste caso, o *Flow State*. Quanto aos questionários aplicados, os resultados demonstram que os indivíduos entrevistados, entusiastas da cultura dos mangás, possuem níveis bastante elevados nas nove dimensões do *flow*, com maior destaque para a dimensão autotélica, que observa a auto satisfação com a atividade realizada na forma de um *feedback* positivo.

Palavras-chave: Estado de Fluxo. História em Quadrinhos. Mangás. Semiótica. Educação Física. Crianças e Adolescentes.

ABSTRACT

The present study aimed to explore how Japanese comics represent the world-renowned Flow State Theory and how they can be used by physical education professionals in the formulation of strategies for teaching/demonstrating the optimal experience on interventions carried out with children and teenagers. It also presents how the Japanese comics emerged and its diffusion around the world, addresses the concept of Flow, as proposed by Mihaly Csikszentmihalyi and builds an analysis of the representations of this phenomenon in comics as well as consists of a survey carried out with enthusiasts of manga culture, in order to understand their view on how this media represents the Flow State. The research is characterized as a descriptive, analytical, cross-sectional study of a qualitative and quantitative nature with the application of a questionnaire to verify the data obtained. In order to carry out the first moment of the research, which seeks to understand the potential of manga as a complementary tool to be used in the creation of interventions by Physical Education professionals, the manga Dragon Ball Super and Kuroko no Basket were selected, as they refer to the object of study. It also has an adaptation of the generative discourse of meaning from Greimasian semiotics to interpret the narratives contained in both comics and how they portray the State of Flow. In a second moment, it analyzes data collected from a remote survey, carried out with the authorization of the Research Ethics Committee, which sought to determine whether the participating individuals could establish a parallel with situations experienced by the characters in the comics and the description of what is the Flow State and then analyze themselves as having or not having experienced this phenomenon. Its conclusion is that Japanese comics have illustrative potential to facilitate the understanding of events related to a number of themes that permeate sports and sports psychology, as in this case, the Flow State. As for the questionnaires, the results show that, the interviewed individuals, enthusiasts of the manga culture, have considerably high levels in the nine dimensions of flow, with greater emphasis on the autotelic dimension, which observes self-satisfaction towards the activity performed in the form of positive feedback

Keywords: Flow State. Comic books. Mangas. Semiotics. Physical Education. Teenagers and children.

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Figura 1 - Treinamento com Whis	31
Figura 2 - O Instinto Superior explicado por Whis.....	32
Figura 3 - Vantagens da habilidade	33
Figura 4 - Disputa entre os deuses.....	34
Figura 5 - Bills e o Instinto Superior.....	35
Figura 6 - Bills e o Instinto Superior “incompleto”	35
Figura 7 - A última lição do Muten Roshi	36
Figura 8- Alcançando a “iluminação”	36
Figura 9 - Derrota de Muten Roshi.....	37
Figura 10 - Muten Roshi e o “Mushin”	37
Figura 11 – Goku alcança o Instinto Superior	38
Figura 12 - O Instinto Superior e a execução ótima	40
Figura 13 - A "Zona"	42
Figura 14 - Aomine na "Zona".....	43
Figura 15 - Zona vs Zona: Aomine e Kagami	44
Figura 16 - Vitória para Seirin!.....	45

LISTA DE QUADROS

Tabela 1 – Oposições fundamentais Dragon Ball Super	39
Tabela 2 - Oposições fundamentais - Kuroko no Basket	46
Tabela 3 - Perfil Sociodemográfico - Estatísticas Descritivas.....	51
Tabela 4 - Estatísticas Descritivas - Relação Leitor/Mangás.....	52
Tabela 5 - Estatísticas Descritivas - DFS Short.....	54
Tabela 6 - Correlações entre as dimensões do flow dos entrevistados.....	54

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO	12
2 FLOW STATE: O ESTADO DE FLUXO NA PRÁTICA FÍSICA E DESPORTIVA .	16
3 MANGÁS: OS QUADRINHOS JAPONESES E SUA DIFUSÃO PELO MUNDO	19
4 REPRESENTAÇÃO DO ESTADO DE FLUXO NAS HISTÓRIAS EM QUADRINHOS JAPONESAS	23
4.1 Semiótica Greimasiana	23
4.2 Aplicando e adaptando para a interpretação das representações	27
4.3 Análise da forma como o Estado de Fluxo é abordado nas histórias em quadrinhos japonesas.....	28
4.4 O Estado de Fluxo nos mangás.....	30
5 PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS	48
5.1 Metodologia.....	48
5.2 Análise e Processamento de Dados	50
5.3 Aspectos Éticos	50
5.4 Resultados.....	50
5.5 Discussão.....	55
6 CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	60
REFERÊNCIAS	63
APÊNDICES	66

APÊNDICE A – DFS-Short BR (<i>Dispositional Flow Scale</i>).....	66
APÊNDICE B – Carta de Anuência	67
APÊNDICE C – Termo de Assentimento Livre e Esclarecido (para menores de 7 a 18 anos)	68
APÊNDICE D – Termo de Consentimento Livre e Esclarecido (para responsável legal pelo menor de 18 anos).....	71
APÊNDICE E – Termo de Consentimento Livre e Esclarecido (para maiores de 18 anos ou emancipados)	74
APÊNDICE F – Modelo do questionário de pesquisa.....	77
APÊNDICE G – Termo de Confidencialidade	79
APÊNDICE F – Termo de Compromisso de Orientação	81

1 INTRODUÇÃO

Muito antes do surgimento das formas de comunicação que fazemos uso hoje em dia (verbal e não verbal), e do uso efetivo da linguagem como estamos habituados hoje, uma das primeiras formas de comunicação de que se tem registro, as pinturas rupestres, cujo surgimento remonta aos períodos Solutreano e Magdaleniano do Paleolítico e somente descobertas há pouco mais de 150 anos, surgiu como a maneira dos ancestrais do *homo sapiens* retratarem o seu cotidiano, servindo como uma espécie de registro dos acontecimentos e desdobramentos de determinadas ações. Assim, através das figuras, os antepassados da humanidade literalmente desenhavam narrativas as quais retratavam cenas de guerra, caça, descobertas, ritos, entre outros acontecimentos de suas vidas (POIKALAINEN, 2001; LEROI-GOURHAN, 1982).

Petersen (2010) aponta uma grande evolução deste chamado “estilo narrativo através de figuras”, denominado por ele “narrativa gráfica”, e a classifica em quatro períodos, estes apresentando uma progressão deste estilo, passando por diversas fases, até chegar ao mais próximo do atual também chamado de narrativa cíclica. Este consiste num conjunto de imagens as quais relacionam-se entre si através de um mesmo enredo. Assim, por volta do século XIX, surgiram os quadrinhos com uma configuração mais próxima das que estamos acostumados hoje, sendo o marco mais convencionalmente adotado a publicação da HQ Yellow Kid, por Richard F. Oultcalt (LUYTEN, 1985, p. 18).

No Brasil, até a década de 1960, as produções de quadrinhos eram majoritariamente voltadas para o público infanto-juvenil, sendo consideradas pelos educadores e outros intelectuais como um produto que merecia desconfiança e pouco crédito (VERGUEIRO e RAMOS, 2009). Apesar de muito utilizados nesse período para retratar temas que abordavam crítica ao estado político e social vivido pela população da época, essa visão pejorativa se manteve até a segunda metade do século XX, período esse em que os quadrinhos eram vistos como prejudiciais ao desenvolvimento dos alunos, incitadores da violência e fantasia exacerbada. Somente a partir das décadas de 1980 e 1990, com a uma maior popularização dos quadrinhos no mundo inteiro, estes começaram a ser compreendidos não mais apenas como lazer ou passatempo e passaram a ser vistos como uma nova fonte de saberes. Assim, com a publicação das novas diretrizes para educação, através dos Parâmetros Curriculares Nacionais de 1997, as histórias em quadrinhos passaram a integrar o aprendizado dos alunos como ferramenta pedagógica, a ser trabalhadas nas mais diversas disciplinas (FERREIRA, 2015). A inclusão dessa mídia como um adendo a aprendizagem deve-se, além de uma maneira de gerar

um atrativo para uma estratégia diferente no ensino, a uma maior facilidade, em especial nessa faixa etária (crianças e adolescentes) em fixar conteúdos, quando ilustrativos, que passou a ser bastante utilizada no ensino escolar tanto em ciências biológicas, exatas e linguagem.

Ao longo de todo processo de evolução da linguagem, diversos métodos de fixação de conteúdos foram desenvolvidos, e a utilização de imagens atreladas a diversos temas proporcionaram maior facilidade na assimilação dos mesmos, principalmente, quando se tratando daqueles mais densos. Há ainda o caso de diferentes faixas etárias serem apresentadas aos mesmos acontecimentos, de maneiras diferentes: enquanto um adulto possui maior facilidade para interpretar determinados temas, as crianças podem não conseguir compreender de forma clara a mesma situação. Nesse sentido, a intervenção por meio de um material preparado exclusivamente para aquela faixa etária, intencionando a compreensão do mesmo conteúdo pode ser utilizada. Em se tratando de estudos mais voltados para a psicologia e aprendizagem, é especialmente perceber o quanto uma exposição temática permeada por ilustrações pode auxiliar a melhorar os níveis de atenção de uma audiência quando comparada a uma apresentação do mesmo tema que se baseie apenas em produção textual.

Alguns temas predominantemente técnicos tornam-se de uma complexidade singular para serem apresentados a determinados públicos especiais. Sendo assim, é mister adaptar-se a estes a fim de proporcionar a compreensão e aprendizado de forma o mais homogênea possível. É o caso de um tema muito específico da Psicologia do Esporte, que será estudado neste trabalho.

Conhecido mundialmente como o criador do *flow*, a psicologia da experiência ótima, Mihaly Csikszentmihalyi desenvolveu o conceito através da observação da execução de atividades diversas por pessoas cuja habilidade se equiparava ao desafio que visava superar. Esses indivíduos descreviam a sensação de superar esses desafios, sobretudo, como um estado extremamente recompensador, onde o tempo parecia passar de maneira diferente e alcançava-se uma sensação de "êxtase". Estes estudos tiveram início na década de 1970, e abordaram diversas práticas, como xadrez, escalada, dança, cirurgia, trabalho, desempenho escolar, artes, ensino e esportes (CSIKSZENTMIHALYI, 2014, p. 7). Ainda de acordo com o autor, este estado de concentração extrema seria responsável por uma execução ótima das tarefas sendo praticadas: nem tão fácil que as tornasse chatas, nem tão difícil que se tornasse impossível realizá-las, inteiramente dependentes da capacidade de execução do indivíduo o que permitia, sobretudo, que estes por consequência, aproveitem mais positivamente a experiência.

Um estudo realizado por Alba et al. (2009), baseado nas descobertas de Csikszentmihalyi, descreve ainda esse Estado de Fluxo como uma situação de um profundo

envolvimento com a atividade desempenhada aliada a uma completa abstração de fatores externos, comum a todos os praticantes analisados. A esta experiência, considerou-se o uso do termo *flow state* (Estado de Fluxo) para, de uma maneira simples e direta “expressar o sentido de movimento sem esforço aparente”, característico desta experiência. Por essa razão, este estado de otimização da mente, capaz de levar alguém a alcançar seus limites é o objetivo mais importante e incessantemente buscado por atletas (HERNANDEZ; VOSER, 2019)

Uma das pioneiras na exploração do *flow* aplicado aos esportes, Susan Jackson cita em seu livro “*Flow in sports: The keys to optimal experiences and performances*” (1999) que desde a antiguidade, homens e mulheres aprenderam a utilizar seus corpos de maneira a obter grande prazer mental e físico. Por essa razão, as competições e eventos performáticos existentes nas culturas antigas tornavam-se peças centrais de celebrações religiosas, como as Olimpíadas Gregas e os jogos de bola da civilização Maia, competições essas onde buscava-se demonstrar a superação do espírito sobre a matéria e do divino sobre o físico. Ainda que tais valores não sejam encontrados da mesma forma hoje em dia, as sensações psicológicas do *flow* remontam ao místico e ao divino, no sentido de serem relatadas, no próprio livro da autora, como momentos de intensa felicidade e satisfação, de total controle e foco absoluto, sensação essa que uma vez alcançada, ficaria para sempre gravada como um mapa, aumentando as chances de o atleta a entrar naquele estado de novo e de novo. Ainda é possível observar através dos relatos nele encontrados que o sentimento de recompensa que acompanha essa experiência na prática de esportes é tão singular, que por si só é razão suficiente para que um indivíduo deseje fazer parte daquilo (JACKSON; CSIKSZENTMIHALYI, 1999, p. 3-4).

Por sua característica principalmente pautada pela aprendizagem de conteúdos e controle e desenvolvimento motores, o *flow*, está diretamente ligado ao corpo e suas individualidades, onde cada ser humano pode adquirir ao longo do tempo essas habilidades ou até mesmo nascer com uma maior predisposição a desenvolvê-las, tornando a infância uma fase de fundamental importância na formação destas já citadas características individuais.

Essencial ao desenvolvimento saudável, a prática de atividades físicas é uma recomendação da Organização Mundial de Saúde, para todas as faixas etárias. No caso das crianças e adolescentes, as diretrizes orientam que estas sejam planejadas de forma que sua prática seja agradável e divertida, além de variada e adequada a idade dos indivíduos, como forma de incentivar a manutenção e aderência.

Levando em consideração o quanto a prática de atividades físicas é importante no desenvolvimento neuro motor das crianças, e o quanto a prática esportiva pode desempenhar um papel essencial em todas as fases do desenvolvimento humano quando se trata da infância

e adolescência, é dever do profissional de Educação Física desenvolver estratégias que favoreçam uma maior proximidade e identificação entre os praticantes e as atividades. Dentre as possíveis estratégias, a utilização de conteúdos relacionados com a prática esportiva, como o Estado de Fluxo podem ser uma boa opção, devido principalmente ao *feedback* positivo proporcionado por esta experiência, comprovadamente capaz de desenvolver um maior apreço pela prática das atividades que a envolvem.

No tocante às histórias em quadrinhos, estas podem ser encontradas nos mais diversos meios de comunicação como forma de transmitir informações, divertir ou mesmo ensinar. Nesse sentido, podem constituir uma importante ferramenta na passagem ativa de conhecimento para determinados grupos populacionais, até mesmo em se tratando de temas mais complexos, como o do Estado de Fluxo que apesar de ter sua origem na Psicologia, encontrou nos esportes e na Educação Física uma importante ramificação, talvez como já citado, por sua relação com os processos intrínsecos da aprendizagem motora.

Assim, a partir dessas informações levantados, resta a esta pesquisa responder a seguinte pergunta: é possível utilizar as histórias em quadrinhos e a forma como estas retratam o Estado de Fluxo, de uma forma que possa auxiliar crianças e adolescentes conhecer melhor a experiência?

2 FLOW STATE: O ESTADO DE FLUXO NA PRÁTICA FÍSICA E DESPORTIVA

Para falarmos sobre o *flow* na prática de atividades físicas e de esportes, é necessário que apresentemos uma definição desta experiência, ainda que de forma sucinta. Para tanto, um trecho do prefácio do livro “*Flow in sports: The keys to optimal experiences and performances*” (JACKSON & CSIKSZENTMILHALYI, 1999) foi selecionado por sua definição bastante esclarecedora:

Sentir-se um com o que se está fazendo, saber que você é forte e capaz de controlar seu destino pelo menos por um momento, e obter um senso de prazer independentemente dos resultados é experienciar o fluxo (JACKSON & CSIKSZENTMILHALYI, 1999, tradução nossa).

Mundialmente conhecido como criador do *Flow*, Mihaly Csikszentmihalyi (1934-2021) interessou-se ainda jovem pela psicologia, citando que tomou conhecimento da disciplina ao ler os livros de Carl Jung, desenvolvendo uma curiosidade sobre o assunto que culminou com sua mudança para os Estados Unidos onde passou a estudar a disciplina posteriormente vindo a se tornar professor da Claremont Graduate University.

Em seu livro “*Flow and the Foundations of Positive Psychology*”, Csikszentmihalyi menciona que a partir de 1978 seu trabalho focou em apenas um conceito: o da energia psíquica, ou em outras palavras, a atenção. Estas duas nomenclaturas são escolhidas pelo autor com a explicação de que ao ouvir falar de “energia” as pessoas tendem a se confundir porque diferentemente do conceito da energia na disciplina de física, que possui formas de ser mensurada, a energia psíquica não pode ser medida diretamente. Entretanto, Csikszentmihalyi cita William James, dizendo que para que um indivíduo realize qualquer tarefa, é necessário investir na mesma atenção: seja para vestir-se, banhar-se, preparar e tomar um café da manhã ou mesmo dirigir. E estes diferentes níveis de atenção que precisam ser direcionados a realização de uma tarefa, são exatamente a energia psíquica, que como a energia resultante de reações biofísicas, também é passível de esgotar-se.

Continuando em sua explanação, o autor nos apresenta ao conceito dos “bits” como uma forma de quantificar quanta informação uma pessoa pode processar em um espaço de tempo pré-determinado. Esse conceito atual baseia-se na contabilização de informações processadas pelas tecnologias dos computadores, que processam dados binários convertendo-os em informações e realizando ações a partir de comandos pré-determinados. O fato é que Mihaly nos diz que desde os primórdios dos estudos que abordam o processamento de informações nos

anos 1950, tornou-se muito conhecido o conceito que a partir de processos que envolvem adquirir experiência com determinadas ações, é possível diminuir ainda mais o tanto de informação contida no que seria um “bit” para que esse pedaço ainda menor de informação possa representar todo um conjunto. Traduzindo isso para nossa realidade de maneira mais clara, é certo dizer que se apresentarmos a um carateca experiente a execução de um novo “kata”, e depois pedirmos para que este o reproduza, ele conseguirá fazê-lo sem grandes problemas, enquanto que um indivíduo que apenas recentemente iniciou a prática terá grande dificuldade em identificar o posicionamento do corpo e seus segmentos em cada movimento. Isso acontece porque, enquanto o “novato” está processando uma grande quantidade de informações ao mesmo tempo (posicionamento dos pés, altura dos membros, direção da cabeça, etc), um indivíduo experiente consegue reconhecer, por sua vivência prévia, a forma correta de posicionamento em cada movimento, precisando “processar” menos informações ao assistir a performance.

Elevando esses conhecimentos a um novo nível, através de pesquisas e entrevistas, Mihaly Csikszentmihalyi chegou, à chamada *flow state theory*, a teoria do Estado de Fluxo ou da experiência ótima. Ela estabelece que através de um estado de concentração intensa, onde a sua consciência como um todo encontra-se em harmonia, alinhada com seus objetivos, o indivíduo é capaz de investir todos os seus recursos energéticos, dessa forma, facilitando a execução de tarefas, tornando-as tão envolventes que nada mais importa a não ser aquele momento. Essa experiência pode ocorrer na prática de uma determinada atividade, que precisa proporcionar um perfeito equilíbrio entre a habilidade demandada para sua execução e a habilidade possuída pelo executante, onde as ações culminam numa experiência única e recompensadora, capaz de transmitir ao indivíduo sensações como prazer, felicidade, satisfação, deleite (CSIKSZENTMIHALYI & CSIKSZENTMIHALYI, 1988).

De acordo com Stavrou et al. (2007), os estudos de Mihaly sobre a teoria do fluxo foram aplicados nos mais diversos domínios, como trabalho, docência, campos de aprendizagem diversos, psicopatologias e até mesmo em esportes e atividades físicas. Dentre algumas das características percebidas por um indivíduo neste estado, as mais comumente descritas são um estado mental subjetivo ótimo, marcado por sensações de afetividade com a atividade realizada, concentração (uma atenção centrada), completa absorção no momento, imersão total na prática, percepção de controle total tanto sobre suas ações quanto do ambiente em que se encontra, feedback imediato claro e não ambíguo, perda de uma autoconsciência, sensação de distorção

no tempo e de um auto funcionamento otimizado (CSIKSZENTMIHALYI & CSIKSZENTMIHALYI, 1988; JACKSON, 1999).

A decisão de observarmos a representação do Estado de Fluxo nos quadrinhos japoneses e determinar se através deles podemos apresentar de forma mais dinâmica e divertida aos adolescentes essa experiência baseia-se no conceito de desafio-habilidade, proposto por Nakamura e Csikszentmihalyi (2002). Segundo este conceito, quando os desafios e habilidades estão em equilíbrio, a pessoa desfruta o momento e empenha-se em suas capacidades a fim de adquirir novas habilidades e evoluir tanto a um nível de complexidade pessoal quanto a sua autoestima. Então, quando há esse equilíbrio, o indivíduo sente que pode progredir, e não se sente afetado por sentimentos como ansiedade, preocupação ou tédio. Por outro lado, se as habilidades do indivíduo superam em muito o desafio, este tende a se sentir muito relaxado, o que também pode desencadear sentimentos de apatia, enquanto que se os desafios superam em muito as atividades do indivíduo, este se sentirá inseguro. Segundo os autores, os esportes são um dos campos que mais oferecem espaço para vivenciar essas experiências.

Como já citado anteriormente, trabalhar com um público composto por adolescentes torna-se especialmente desafiador justamente pela maior heterogeneidade do conjunto e dessa forma, buscar meios de abordar as individualidades de cada um já compõe um grande desafio. Nesse sentido, um dos principais objetivos dessa pesquisa é apresentar mais uma alternativa para intervenção, buscando através de uma abordagem até mais teórica, mas não “tediosa”, introduzir esse público-alvo a uma vivência que pode vir a ser tão transformadora que possibilitará aos mesmos adquirir o interesse, diversão e autoestima necessários a manutenção de uma prática regular de atividades físicas e desportivas, através da experiência do Estado de Fluxo.

3 MANGÁS: OS QUADRINHOS JAPONESES E SUA DIFUSÃO PELO MUNDO

De acordo com Luyten (2003), considerados por muitos como os “ancestrais” das histórias em quadrinhos japonesas, os Chōjū-giga, cujo surgimento está atribuído ao sacerdote xintoísta Toba Sōjō (Kakuyū), datam da idade média japonesa, mais precisamente entre os séculos XI e XII, e eram desenhos feitos em grandes pergaminhos de papel de arroz e tinham características, sobretudo, humorísticas ao abordarem animais e pássaros considerados sagrados. Um motivo importante para a popularização destes pergaminhos com imagens, ou ÊMakimono, característicos desse período da história japonesa, é o fato que o Japão não possuía escrita própria até por volta do século IX, quando entrou em contato com a China e passou a utilizar alguns de seus ideogramas, como destacado por Guglinski (2011). Somente após esse “empréstimo” é que o país adotou um silabário próprio, desenvolvido a partir do mesmo e composto por três alfabetos: *Kanjin*, *Katakana*, *Hiraganan* (LÊDO, 2018). Guglinski destaca ainda que, mesmo após absorverem e incorporarem o alfabeto chinês, a maioria da população japonesa não possuía acesso à educação, fazendo com que os desenhos permanecessem como a melhor (se não única) opção para comunicação em massa. Perdurando até meados do século XV, os chōjū-giga e muitos outros cartuns de cunho humorístico faziam sucesso entre a população japonesa, visto que o país passava por um período extremamente conturbado pelas guerras.

O Período *Edo* (que compreende de 1660 a 1870) caracteriza-se pela ditadura feudal conhecida como *xogunato* de *Tokugawa*. Neste período, o Japão foi governado pelos xoguns da família *Towugawa* no que foi considerado um momento histórico onde o país esteve mais isolado do resto das nações, mantendo relações comerciais apenas com a China e Holanda. Neste meio tempo, ocorreu uma ascensão da classe artesã bem como dos samurais, o que consequentemente gerou maior procura por entretenimento. Foi nesse cenário que o teatro e a produção de pinturas que retratavam acontecimentos do cotidiano surgiram, as quais eram produzidas em madeira e chamadas de *ukiyo-ê*. Dentre os temas retratados estavam cenas de teatro, homens e mulheres mundanas, temas históricos, paisagens e outros mais e com o passar do tempo, foram adquirindo cada vez mais qualidade. Katsushita Hokusai, que segundo Luyten (2003) foi o maior cartunista deste período, destacou-se por uma das obras mais marcantes nomeada *Fugaku Sanju Rokkei* (As 36 vistas do Monte Fuji). Além disso, entre os anos de 1814 e 1849, Hokusai criou um conjunto de obras com 15 volumes que receberam a alcunha de *Hokusai Manga*, sendo a ele creditada a criação da palavra “Mangá” (man: humor, algo que não é sério e gá: imagem, desenho) (GUGLINSKI, 2011, p. 17).

Ao final do século XIX, ocorreu o fim do *xogunato* e o início da Era *Meiji*. Este foi um período de grande modernização para o Japão, onde foram abertas as portas para o ocidente e com isso, estrangeiros de todas as partes passaram a residir no país. Foi neste período que surgiram os *Nishikie Shinbun*, que eram jornais ilustrados os quais exibiam narrativas sobrenaturais e relatos macabros. No mesmo período, algumas revistas, como a *Tokyo Punch* e a *Japan Punch* surgiram baseadas nos modelos de narrativas do exterior (FRANÇA, 2020, p. 47). Fundada por um jornalista inglês, de nome Charles Wirgman, a *Japan Punch* foi a primeira revista de humor no Japão, na qual eram publicadas charges de cunho político as quais faziam uso de balões de fala. Além de Charles, o francês George Bigot foi outro imigrante europeu que contribuiu, em 1887, com a criação da revista *Tôbaé*, com a qual chegaram novos conceitos de sátira política e sequenciação narrativa, além de trazer técnicas ocidentais para os desenhos (como sombra, perspectiva, anatomia, etc) (GUGLINSKI, 2011, p. 18). Então, em 1902, influenciado por Wirgman e Bigot, o japonês Rakuten Kitazawa publicou a primeira história em quadrinhos ditamente japonesa: *Tagosaku to Mokubee no Tokyo Kenbutsu* (Tagosaku e Mokubee passeiam em Tóquio). As histórias contavam sobre dois camponeses e suas aventuras pelas ruas de Tóquio. Com o sucesso alcançado pelos lançamentos das histórias, em 1905 o autor conseguiu sua própria revista e, posteriormente, as expôs em Paris, passando a ser mundialmente conhecido como o primeiro “mangaká” (nome dado atualmente aos desenhistas dos quadrinhos japoneses) (GUGLINSKI, 2011, p. 18). Neste mesmo período, por volta de 1920, surge um novo gênero chamado de *manga shosetsu* (romances em mangá), o qual fora criado por Okamoto Ippei (FRANÇA, 2020, p. 47). Os anos que se seguiram representaram altos e baixos para a produção de mangás japoneses, quando em 1925 a lei de Preservação da Paz trouxe adversidades para os produtores culturais por conta da censura. Diversos artistas sofreram por se expressarem contrariamente ao governo. Segundo Guglinski (2011), foi durante o período da Segunda Guerra Mundial, as serializações de mangás foram afetadas, e o papel foi racionado pelo governo. Com isso, os quadrinhos tornaram-se muito caros o que se tornou ainda mais danoso para os números de publicação e vendas por conta da miséria enfrentada pela população. Como alternativa, surgiram os *akai hon* (ou livrinhos vermelhos), que eram muito mais baratos e eram impressos em papel grosseiro. Ainda segundo a autora, Osamu Tezuka, conhecido pelo lançamento de seu mangá *Shin Takarajima* (A Nova Ilha do Tesouro) utilizou em seu mangá técnicas de *storyboard* advindas do cinema e das produções da Walt Disney e as incorporou juntamente com a narrativa cinematográfica aos mangás e além disso, ao contrário das histórias que anteriormente eram conhecidas por serem curtas, o mangá lançado por Tezuka possuía um grande número de páginas (200 na história em questão). França

(2020) destaca que graças as suas contribuições, Osamu Tezuza eventualmente ficou conhecido como o “Deus do Mangá”. Outra das obras do mesmo autor que obteve extrema notoriedade foi *Tesuwan Atom* (Astroboy) que ganhou adaptações para TV e cinema.

A partir de 1950, os mangás experimentaram um grande crescimento cultural e econômico no Japão e passaram a ser divididos por sexo e faixa etária. Luyten (2003) os divide inicialmente em 3 grupos: *shogaku*, direcionado ao público infantil e abordando desde assuntos escolares a hobbies e conselhos aos pequenos leitores, abordando além de aventuras, lendas do país e histórias engraçadas, valores importantes ao aprendizado como costumes culturais, respeito, comportamento, etc; *shojo*, tendo como principal público alvo jovens mulheres, abordando temas como romantismo e enredos melodramáticos (amores impossíveis, separações, rivalidade entre amigas). Um detalhe importante sobre este gênero de mangás é que ele foi inicialmente idealizado por um mangaká homem, de nome Tezuka Ossamu, mas atualmente, é feito em sua maioria por jovens mulheres desenhistas; e *shonen*, tendo como principal público alvo jovens rapazes. Diversos temas são abordados nesse gênero com destaque para esportes, luta, perseverança, amizade e competição, com foco especial ao amadurecimento e fortalecimento do espírito de luta, características do *bushido* – caminho do guerreiro.

Da década de 1960 em diante, com o desenvolvimento econômico do Japão já bastante acentuado, os mangás passaram a serem padronizados em revistas: todas tem o mesmo tamanho (18cm por 25cm) e possuem entre 150 a 600 páginas, impressas em papel e monocromáticas excetuando-se as capas. A partir de então, os quadrinhos japoneses se tornam serializados, significando que para saber a conclusão de uma história, o leitor precisaria comprar o volume seguinte (GUGLINSKI, 2011, p. 20). Vale ressaltar que neste mesmo período, os mangás passaram objeto de estudo de acadêmicos devido ao seu cunho artístico e literário ao mesmo tempo que se tornavam cada vez mais populares no país, passando a ser vendidos em bancas de jornais com maior frequência devido a sua publicidade por meio da TV.

Com toda a evolução da mídia e a crescente popularização dos mangás dentro do Japão, só um passo restava para a “exportação” destes para o ocidente. Nos anos 1970, com o sucesso econômico alcançado pelos japoneses, outros países do mundo passaram a se interessar pela arte e pela religião dos mesmos (GUGLINSKI, 2011, p. 20). Luyten (2003) afirma que ainda que os mangás não tenham gerado imediatamente este interesse, o mesmo veio à tona a partir de 1983, quando Frank Miller, inspirado nas histórias de samurais japoneses, criou *Ronin*, uma HQ norte-americana que acompanha a saga de um samurai sem mestre, com mais de 300 páginas. O autor, que já era conhecido por sua parceria em histórias com Alan Moore (em

Daredevil, no Brasil, *O Demolidor*), homenageou os criadores de *Kozure Okami* (O Lobo Solitário) Kazuo Koike e Goseki Kojima, dos quais, era reconhecidamente um fã. A autora ainda destaca que embora tivesse ascendido tanto, os mangás ainda eram vistos com maus olhos por uma grande parcela da própria população japonesa que era conservadora e intolerante e somente a partir de 1994, quando houve um grande investimento por parte da indústria cinematográfica para a produção em massa de animes – mangás em forma de desenhos animados – é que os quadrinhos japoneses finalmente receberam o empurrão que faltava para se tornarem conhecidos mundialmente, juntamente com diversos outros bens culturais do país: a moderna cultura pop japonesa. Com o surgimento e massificação dos meios de informação, como a internet, os mangás passaram a ser menos consumidos em mídia física (embora ainda possam ser encontrados em bancas de revistas e comprados até mesmo pela internet), bem como suas adaptações para a televisão se tornaram muito mais populares que os mesmos, em muitos casos.

Nesta seção, acompanhamos a trajetória dos mangás desde o seu surgimento até a popularização no ocidente e no mundo todo. Também pudemos observar a evolução na forma como foram utilizadas, desde a comunicação, à expressão de opiniões políticas e diversão, através do humor, com destaque especial à sua utilização para crianças: o ato de ensinar costumes e valores.

Sabemos que diversas mídias se utilizam das imagens, sons e até mesmo palavras para ensinar e orientar (como no caso dos manuais, banners, etc). Na área da saúde, temos os atlas de anatomia, biomecânica e cinesiologia, além claro, de livros específicos para treinamento resistido. O que todos tem em comum com os mangás? As imagens possuem o atributo de potencializar a assimilação e compreensão, que no caso dos atlas, favorecem a aprendizagem. De acordo com Martins et al. (2005), as imagens muitas vezes possuem maior poder de comunicação do que as palavras. É com base nessa possibilidade que nosso projeto se baseia: é possível extrairmos significações dos mangás que nos auxiliem na compreensão de determinados processos psicológicos ou de saúde? E se sim, qual abordagem deve ser utilizada para que o objetivo seja alcançado?

4 REPRESENTAÇÃO DO ESTADO DE FLUXO NAS HISTÓRIAS EM QUADRINHOS JAPONESAS

A construção desta etapa do estudo foi inspirada no Trabalho de Conclusão de Curso intitulado *Representações das bibliotecas nas histórias em quadrinhos: uma análise a partir da semiótica Greimasiana*, de Rebeca de Oliveira França (2020). Para realização da análise e interpretação das representações do fenômeno conhecido como *Flow State*, foi escolhida a metodologia semiótica da vertente teórica francesa de Algirdas Julien Greimas, mas não em sua totalidade, visto que isso levaria a abordagens as quais não se intenciona alcançar com o presente estudo.

4.1 Semiótica Greimasiana

Em primeiro lugar, é importante destacar que apesar de existirem outras teorias semióticas, a que será utilizada nesta pesquisa é a desenvolvida por Algirdas Julien Greimas e pelo Grupo de Investigações Sêmio-linguísticas da Escola de Altos Estudos em Ciências Sociais. Esta é caracterizada por Moura (2006, p. 6) como uma “ciência geral dos signos e dos processos significativos”, tendo por função investigar e desvendar todas as possíveis significações, não importando de onde surjam as referências para essa possível ação sígnica. Sendo uma ciência relativamente recente, é ainda bastante complexa de se definir, estando em constante estado de reinvenção. Lara e Matte (2009) caracterizam a sua abordagem metodológica como indutivo-dedutiva, estando a mesma em constante diálogo com o objeto de estudo. De forma mais direta, a semiótica é, segundo Barros (2005), uma ciência totalmente voltada para o estudo dos significados que vão além da linguagem, ao explorar diferentes formas textuais e a maneira como estas constroem sentido com a sociedade e seus costumes culturais. Sua metodologia consiste da análise de como os textos se entrelaçam em meio a seus próprios discursos, para isso investigando a função da semiose, ou seja, todo o trajeto percorrido pelo mesmo juntamente com tudo aquilo que se utiliza como artifício a fim de produzir o efeito que se procura atingir ao final, construindo assim o seu plano de conteúdo. Assim, a semiótica se utiliza da investigação do sentido que consiste das oposições, sejam essas ideológicas ou narrativas. Para ela, todos os personagens inseridos em determinado momento narrativo, caso não possuam contraposições por si sós, estão inseridos em uma conjuntura que se contrapõe a algo. Essas contraposições que funcionam como o objeto de estudo da semiótica, através de

suas relações de oposição, são responsáveis por produzirem um efeito de tensão narrativa da linguagem. É importante também observar, que não somente gêneros textuais de natureza verbal (linguagem escrita e não verbal) podem ser analisados pela semiótica, mas também imagens, pinturas, performances, objetos palpáveis e não-palpáveis em geral ou sincrética (FRANÇA, 2020, p. 72). Ademais, os mais diversos tipos de discursos presentes no domínio linguísticos podem ser analisados e interpretados (como discursos de arte, propaganda, científico, entre outros) (FERNANDES, 2019).

A fim de compreendermos como funciona a análise semiótica de um determinado texto e suas interpretações, devemos recorrer a Mouco e Gregório (2007, p. 3) que explicam que para a semiótica, tudo aquilo de onde pode ser extraída uma significação é considerado texto:

Um texto é produto de uma situação comunicativa, é uma unidade de sentido produzida por uma ou mais linguagens. Ele deve ser tomado em seus aspectos internos (conteúdo e enunciação) em primeiro lugar e depois, os aspectos externos (contexto sócio-histórico). O contexto sócio-histórico diz respeito às ideias vigentes; os valores do momento histórico em que o texto foi escrito. Ideologia da época.

Barros (2008, p. 13) nos explica que a fim de que para interpretarmos um texto a partir da semiótica, devemos utilizar o percurso gerativo de sentidos. Este, por sua vez, compreende três etapas (ou níveis), as quais vão do mais simples ao mais abstrato, sendo elas: estruturas fundamentais, estruturas narrativas e estruturas discursivas. As estruturas fundamentais (ou nível fundamental) podem ser caracterizadas como a camada mais simples e abstrata. Deste nível fazem parte as reflexões em torno da natureza do conhecimento humano, bem como as etapas e limites por ele alcançados. É também nesta primeira camada que surgem os primeiros passos da significação, através da aplicação e da formação das oposições semânticas encontradas no texto para a formação de uma categoria tímica, conforme sugerido por Carvalho e Santos (2015). O quadrado semiótico, proposto por Greimas (1975) para exemplificar a forma como os sentidos se organizam se dá da seguinte forma: temos um sentido S (também conhecido como S_1), ao qual deverá se opor um sentido S_2 , o que caracterizará ambos (S_1 e S_2) como opostos. Em contrapartida, teremos sentidos S^{\rightarrow}_1 e S^{\leftarrow}_2 os quais terão sentidos opostos. Enquanto que os sentidos de S_1 e S_2 irão compreender hiperônimos, sendo estes termos mais abrangentes ao mesmo tempo que precedem em hierarquia os hipônimos S^{\rightarrow}_1 e S^{\leftarrow}_2 . O autor denominou esta relação de hierarquia entre os hiperônimos e hipônimos como hiponímia. Mas como funciona esse modelo interpretativo na prática?

Vitorino e Serrano (2017) explicam que aos termos tidos como opostos devem ser atribuídas valorização positiva ou negativa a fim de formular uma categoria de “times”. Estes

devem ser articulados em duas categorias: a eufórica, que deve ser utilizada para a valorização positiva e disfórica para valorização negativa. Estas relações entre oposições são descritas por Carvalho e Santos (2015) como sendo relações de contrariedade, de contradição e de complementariedade. Demonstremos como funciona na prática, tomando como opostos absolutos a felicidade e a tristeza. Ambos são, de acordo com o quadrado semiótico, denominados como hiperônimos na hierarquia, sendo a tristeza S_1 (disfórica) uma opositora da felicidade S_2 (eufórica), possuindo ambos uma relação de contrariedade. Como hipônimos, hierarquicamente subordinado à tristeza, temos como opostos S_2^{\leftarrow} não felicidade (não-eufórica) e S_1^{\rightarrow} não tristeza (não-disfórica). Dessa forma, temos que a tristeza e a não tristeza estabelecem uma relação de contradição tal como a felicidade e a não felicidade, ao passo que tristeza e não felicidade, bem como felicidade e não tristeza (entenda-se o “não” em ambos os casos como “ausência de”). Esta análise compreende o primeiro nível dos três, também conhecido como fundamental, para os níveis narrativo e discursivo de uma análise.

O segundo nível, também conhecido como nível narrativo (ou das estruturas narrativas) analisa as relações entre os sujeitos e os objetos. Isso significa que para tanto, os sujeitos precisam estar envolvidos de maneira ativa ou passiva na forma como ações são tomadas. Nesse caso, existirão duas classificações para os sujeitos envolvidos: o sujeito de fazer e o sujeito de ser ou estar. Além disso, de acordo com as ações tomadas os sujeitos podem estabelecer relações de conjunção (seja quando o indivíduo se apropria do objeto) ou disjunção (quando o mesmo é privado do objeto). Fernandes (2019) chama a atenção para a forma como essa estratégia contribui positivamente para a criação de tensões narrativas no meio artístico. Se temos que estabelecer uma função matemática para compreendermos o desenrolar de um acontecimento ocorrido no nível fundamental, ela deve ser escrita da seguinte forma, conforme proposto por Barros (2000, p. 32):

PN = programa narrativo

F = função

\rightarrow = transformação

$$PN = F [S_1 \rightarrow (S_2 \cap / U OV)]$$

S_1 = sujeito do fazer

S_2 = sujeito do estado

\cap = conjunção

U = disjunção

OV = objeto-valor

O processo descrito anteriormente funciona da seguinte forma: o sujeito S_1 imprime uma ação (representada por \rightarrow) no sujeito S_2 que passará a desenvolver uma ação de conjunção ou disjunção (representados por \cap e \cup respectivamente) com um determinado objeto de valor (OV). Esse processo é descrito por Barros, pode ser exemplificado com um acontecimento já antes citado nesta própria pesquisa: a Organização Mundial da Saúde (S_1) através da publicação do documento Diretrizes da OMS para Atividade Física (\rightarrow) incentiva os profissionais de Educação Física (S_2) a buscarem novas formas (\cap) de estimular a aderência e manutenção da prática física por adolescentes e crianças (OV). De maneira geral, a relação entre o sujeito e o objeto podem ser compostas de quatro valores modais: querer, poder, dever e fazer. Isso significa que quando o sujeito S_2 sofre a ação imprimida pelo sujeito S_1 , a relação dele com o objeto tende a sofrer mudanças, desenvolvendo assim uma competência diferente, que no âmbito narrativo significa que agora este passa agora, mais do que um sujeito de ser ou de estar, o indivíduo com sua performance torna-se um sujeito de fazer (FERNANDES, 2019).

O terceiro e último nível do percurso gerativo de sentido, o nível discursivo (ou das estruturas discursivas), divide-se em semântica discursiva e sintaxe discursiva. Nesse ponto da análise, aspectos além do texto são observados para tomar-se no contexto geral, sejam o uso de figuras do discurso utilizados pelo enunciador (narrador) ou formas de tornar a sua narrativa mais verossímil, como uma maneira de convidar o enunciatário (o interlocutor) a “ligar os pontos” que correlacionam as informações apresentadas com o mundo/universo criado. Nesse ponto, Barros (2005) chama a atenção para o fato que o enunciador se torna o responsável por transformar toda a narrativa num discurso, que “nada mais é, portanto, que a narrativa ‘enriquecida’” pelos artifícios transformadores desse discurso (sejam tempo, espaço, figuras, pessoa). Além disso, nesse ponto de análise do percurso gerativo de sentido, chama-se especial atenção para os pontos que foram “deixados de lado” durante a análise narrativa, tidos como recursos de persuasão do narrador.

Em se tratando da análise da sintaxe discursiva, o foco se volta para a estrutura gramatical e lógica que rege os sentidos do texto. Isso significa que aspectos como a fala e relação dos termos utilizados num discurso são o ponto de interesse principal. Estes ditos aspectos da fala se traduzem na nossa “língua” e no seu aspecto social. A respeito disso, Fiorin (1996) ao falar sobre a enunciação e suas nuances, chama a atenção para o quanto que a linguagem humana possui intrínseca a si, um aspecto social, sendo este o responsável por permitir que a fonética e a semântica (características de qualquer idioma) sejam as verdadeiras responsáveis por promover uma comunicação efetiva entre os membros pertencentes a uma mesma sociedade.

Embora, de uma forma geral, por mais flexível que a semiótica Greimasiana com respeito ao estudo das significações, ela continua muito mais voltada para construções estruturais e contextuais de um texto. Entretanto, é tomando como base uma citação de Barros (2005) que nos utilizaremos da mesma para analisarmos nosso objeto de pesquisa em foco (nesse caso, os quadrinhos japoneses), onde a autora diz que é função do enunciador do discurso, com sua narrativa baseada em boa argumentação e utilização dos percursos temáticos juntamente com a figurativização, criar uma coerência no que pretende transmitir, dessa forma, trazendo ao seu discurso a sensação de realidade. Para que isso ocorra de maneira efetiva, a autora chama a atenção para a utilização de dois procedimentos essenciais a construção de um discurso coerente: a tematização e a figurativização. Enquanto a tematização se dá ao formular valores de maneira abstrata, organizando-os em percursos, a figurativização ocorre quando figuras de conteúdo conseguem transmitir traços de sensações ao recobrir esses percursos criados pela tematização.

o enunciador utiliza as figuras do discurso para levar o enunciatário a reconhecer “imagens do mundo” e, a partir daí, a acreditar na “verdade” do discurso. O enunciatário, por sua vez, crê ou não no discurso, graças, em grande parte, ao reconhecimento de figuras do mundo (BARROS, 2005, p.70).

A autora continua explicando que, a correlação entre esses dois procedimentos semânticos são responsáveis por dar ao texto do discurso a coerência necessária, que se dá graças às isotopias presentes no mesmo: a isotopia temática (decorrente da repetição de palavras ou expressões que retomam o conceito anteriormente exposto) e a isotopia figurativa (pela redundância de traços figurativos e ou retomada a situações ou utilização de figuras que compõem um mesmo nicho). Assim, a análise dos percursos observa justamente essas características que determinam a “identidade” do texto.

4.2 Aplicando e adaptando para a interpretação das representações

Mas como isso se traduzirá na utilização de nosso objeto de estudo? Lara e Matte (2009) admitem que a semiótica possui recursos para facilitar a análise do contexto e que ao não fazer uso deles, os conceitos interpretativos se tornam vagos e até infinitos. Assim, uma maneira de restringir essas interpretações, seria aplicar três instâncias para a análise de um (con)texto através da semiótica: o contexto situacional (o qual abrange aspectos relacionados à temporalidade), o contexto interno (correlacionando o sentido transmitido pelo texto em

conjunto com outros textos) e por fim, o contexto externo (este, por sua vez, faria um apanhado das características ideológicas e de linguagens pertencentes ao contexto sociocultural da época em que foram produzidos) (MATTE, 2004 apud LARA; MATTE, 2009). Além do contexto, as autoras também chamam a atenção para a expressão e a percepção como questões centrais de ordem diversa para a semiótica atual. De maneira sucinta, a expressão se daria pela busca de sentido através de teorias as quais teriam por função interpretar determinadas linguagens (por exemplo, analisar, através do expressionismo, determinadas obras de arte) e a percepção seria mais subjetiva das questões, tratando-se de um fenômeno bastante individual e, portanto, dentro dos limites aceitáveis, inacessível a análise externa. Dessa forma, Lara e Matte (2009) sugerem que se faça uso de uma abordagem que “faça um recorte da percepção como contexto, assumindo os limites da análise e definindo exatamente o objeto de estudo (por exemplo, respostas a um questionário, comentários livres sobre determinado objeto comunicativo etc.)”.

4.3 Análise da forma como o Estado de Fluxo é abordado nas histórias em quadrinhos japonesas

Dessa forma, respondendo à pergunta: “como extrairemos significações da mídia *mangás*”, dar-se que, tendo por embasamento o que foi apresentado, analisaremos as histórias em quadrinhos através de uma apropriação do percurso gerativo de sentidos e das questões diversas, que buscará, no nível fundamental, identificar relações de oposição semântica para compreender através das mesmas o contexto que relata acontecimentos envolvendo este fenômeno (Estado de Fluxo), utilizando-se também das isotopias temáticas para verificar se o mesmo é o foco da narrativa, ou está em segundo plano.

Num nível de análise mais livre, utilizaremos o que foi exposto por Matte e Lara em seu estudo, para explorar as situações em foco abordadas pelos quadrinhos, na forma dos contextos situacional, interno e externo, e da percepção do contexto. Note-se que nesse caso, o contexto situacional deverá abordar não o contexto temporal em que os quadrinhos foram produzidos, mas sim, abordar o espaço tempo que os acontecimentos se desdobram na narrativa, descrevendo a relevância e importância da “zona” e do “instinto superior” (para nosso estudo, o Estado de Fluxo) dentro desta sociedade fictícia. Ainda neste tópico, abordaremos subtópicos que deverão investigar se alcançar esse estado de execução ótima de suas habilidades é percebido como importante e relevante para o desempenho dos personagens em seus desafios.

Após esta etapa de análise situacional, o contexto externo abordará situações e relatos da vida real que demonstrem a importância ou pelo menos as vantagens de se alcançar o Estado de Fluxo durante a execução de tarefas. A análise do contexto interno será composta por um comparativo entre a forma como o fenômeno é abordado pelas obras listadas, a fim de estabelecer uma síntese entre as representações por diferentes autores de quadrinhos. O último item, abordará as impressões que conseguiu-se alcançar por meio da análise, além de conter comentários sobre a pesquisa.

As etapas da análise serão, como segue:

1. Apresentação da obra
2. Descrição das cenas escolhidas
3. Análise fundamental
4. Identificação de isotopias temáticas
5. Análise do contexto situacional
6. Análise do contexto externo
7. Análise do contexto interno
8. Comentários e impressões sobre o processo de análise.

As obras selecionadas para o estudo, foram:

Dragon Ball Super (2015 – Presente)

Kuroko no Basket (2008 – 2014)

Ambas as obras foram selecionadas após pesquisa nos principais diretórios de quadrinhos da internet, como a Panini Comics, Editora JBC e Shueisha. Os principais critérios para selecioná-las foram ambas fazerem parte do gênero *shōnen*¹, abordarem de forma direta ou indireta esportes e possibilitarem a compreensão do tema do Estado de Fluxo de maneira direta e sucinta. Contando com a ajuda de leitores do gênero, não foi possível identificar diretamente quaisquer outras obras que abordassem ao tema da mesma forma, sendo dessa maneira, a amostra da pesquisa composta apenas pelas duas.

¹ Gênero de mangá voltado para o público masculino infanto-juvenil

4.4 O Estado de Fluxo nos mangás

- *O flow state em Dragon Ball Super*

O mangá Dragon Ball Super

Dragon Ball Super (ドラゴンボール^{スーパー} 超 Doragon Bōru Sūpā) é um mangá do gênero shōnen escrito por Akira Toriyama e ilustrado por Toyotarō, publicado na revista *V-Jump*, com editoração pela Shueisha desde 5 de julho de 2015 e continua em lançamento. A série ganhou uma adaptação para a TV pela Toei Animation e começou a ser exibida no Japão na mesma data do primeiro lançamento de seus quadrinhos, tendo seu último episódio sido exibido em 25 de março de 2018.

O Universo de Dragon Ball Super

Dragon Ball Super é uma continuação direta da série Dragon Ball (1984-1995), criada por Akira Toriyama, que se passa após a derrota de Majin Boo e antes do salto temporal abordado no último capítulo do mangá original. Dragon Ball Super trás uma narrativa centrada nos acontecimentos vividos pelos guerreiros Z durante este espaço de tempo, tendo como foco principal o protagonista da série original, Kakarotto, um guerreiro da raça alienígena sayajin que foi enviado à terra por seus pais para escapar da destruição de seu planeta natal, o planeta Vegeta. Chegando ao planeta Terra, Kakarotto foi adotado por um velho lutador, de nome Son Gohan, que lhe deu o nome de Son Goku e o criou desde cedo no caminho das artes marciais. Envolvido nos mais diversos acontecimentos ameaçando a própria segurança e do universo, Son Goku cresceu e tornou-se um guerreiro cuja maior obsessão é se divertir com uma boa luta, sempre dominando mais e mais técnicas dos diferentes guerreiros contra quem luta.

O Instinto Superior (身勝手の極意, *Migatte no goku'i*), o Estado de Fluxo em Dragon Ball Super

Demonstrado pela primeira vez em ação pelo anjo Whis, durante um treinamento com Goku e Vegeta, o instinto superior é descrito pelo mesmo como um estado que permite ao indivíduo mover cada parte de seu corpo instintivamente e independentemente, enquanto que uma pessoa normal precisaria pensar em cada movimento antes de executá-lo, um lutador que domine a técnica poderia desferir golpes sem precisar levar o tempo de um impulso nervoso viajar através do sistema nervoso para realizá-lo.

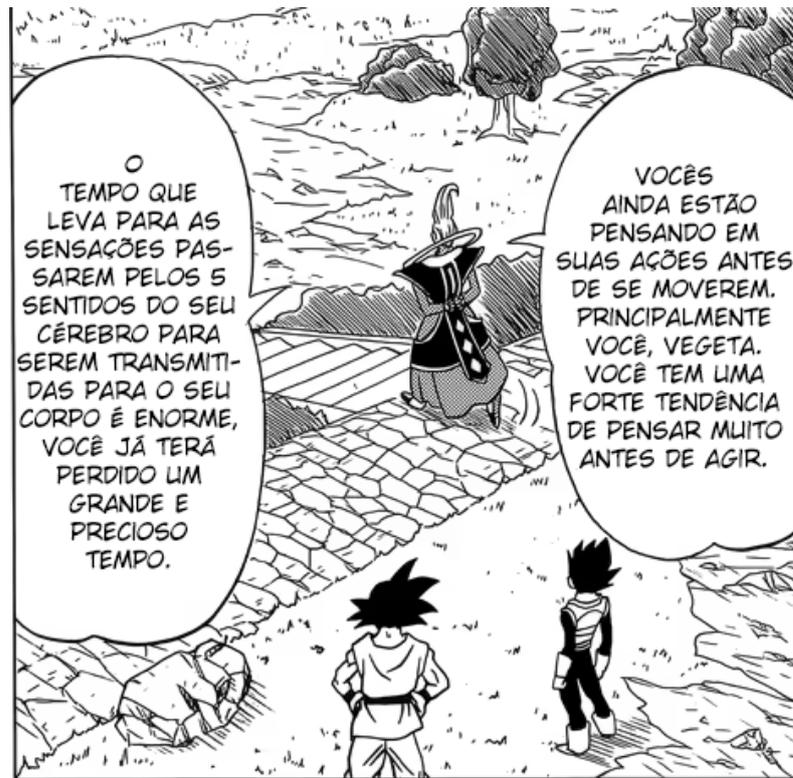
Figura 1 - Treinamento com Whis



Fonte: Dragon Ball Z: Fukkatsu no “F”, 2015

A cena da figura retrata o momento em que, durante o treinamento, Goku e Vegeta se juntam para atacar Whis ao mesmo tempo ao passo que esse, por ser um ser de uma raça especial (anjo) possui o “instinto superior completo” ativado o tempo inteiro, algo que aos seres comuns só é possível alcançar com “sorte” e “muito treinamento”.

Figura 2 - O Instinto Superior explicado por Whis



Fonte: Dragon Ball Z: Fukkatsu no “F”, 2015

Após essa exibição de habilidade, Whis chama a atenção de Goku e Vegeta para um importante princípio observado por Mihaly em seus estudos sobre o *Flow State*: o da energia psíquica necessária para realizar uma ação. Whis fala que o tempo que leva para que eles reajam a um golpe necessita de uma tomada de decisão que passará por todos os seus sentidos, o que os faria perder tempo. Segundo Csikzentmihalyi (2014), esse tempo se deveria devido a informação (em bits) precisar ser processada em diferentes níveis. E um “atalho” para tal, seria exatamente, o *Flow State*, ou como citou o Whis, uma técnica que fizesse cada parte de seu corpo agir instintivamente sem a necessidade de “processar” essa necessidade antes de “reagir”.

Figura 3 - Vantagens da habilidade

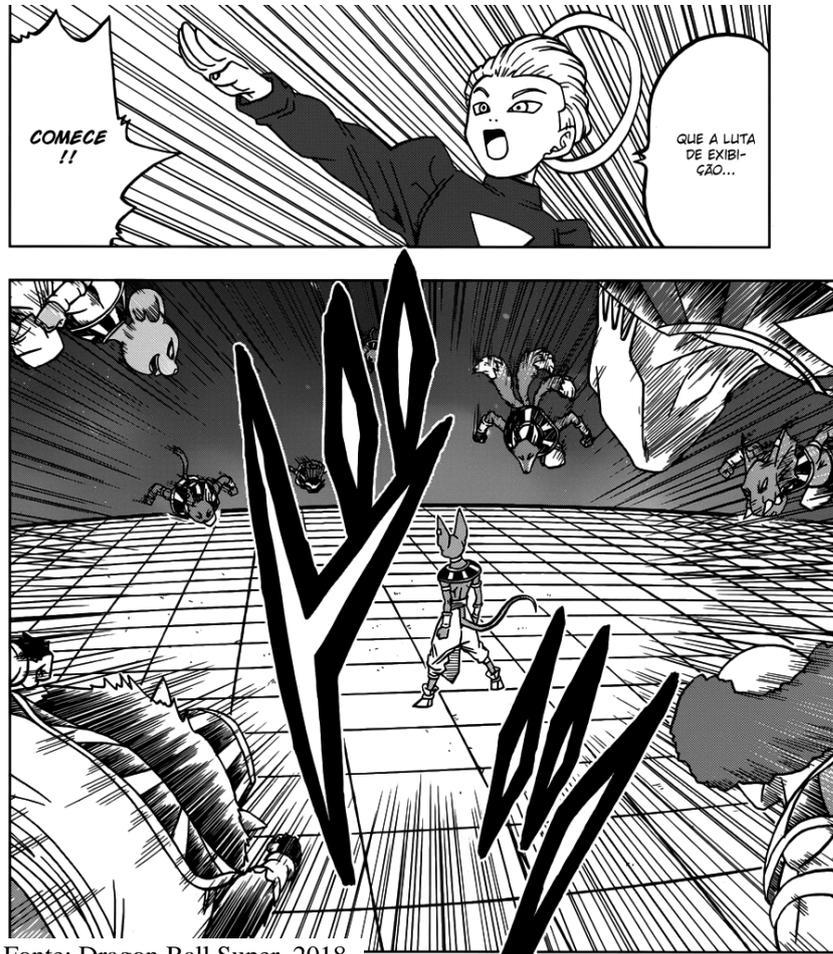


Fonte: Dragon Ball Z: Fukkatsu no “F”, 2015

Após um salto temporal na narrativa, mais uma vez somos apresentados a uma demonstração de um conceito fundamental ao Estado de Fluxo, de Mihaly: o equilíbrio entre o par desafio e habilidade. Os Zen’oh, os seres mais poderosos do Cosmos decidiram por destruir universos, os quais para ele, não possuíam seres poderosos o suficiente que justificassem sua permanência na coexistência cosmológica. Enquanto ponderavam sobre a melhor forma de extingui-los, eles recebem a visita de Goku, que anteriormente desenvolveu uma relação de amizade e respeito mútuo, com eles. Sendo um verdadeiro entusiasta pelas lutas, Goku decide fazer Zen’oh cumprir uma antiga promessa de organizar um “evento” de batalhas contra seres poderosos. Animados com a ideia, os Zen’oh decidem convocar os representantes dos 12 universos, os senhores kaioh, deuses da destruição e anjos e organizar entre um *Battle Royale*, uma competição entre os universos da qual apenas um universo sairia vencedor, a quem seria

dado o direito de “sobreviver” a extinção juntamente com um desejo ao Super Shenlong (um deus dragão capaz de realizar qualquer desejo).

Figura 4 - Disputa entre os deuses



Fonte: Dragon Ball Super, 2018

Apesar de desejar organizar esse evento, apenas um dos Zen'oh já havia presenciado uma competição desse porte e não sabia exatamente como ela funcionaria. Portanto, para solucionar esta dúvida, o Daishinkan, o sumo sacerdote e conselheiro dos Zen'oh, decide que uma exibição deve ser realizada imediatamente, colocando os deuses da destruição para competirem entre si. Ao serem minimamente informados das intenções dos Zen'oh, os representantes dos 11 universos culpam a Goku e os representantes de seu universo (sexto) por serem responsáveis por desencadear essa luta por suas vidas (sem, entretanto, terem a ciência que isso, na verdade, estava lhes dando uma chance de sobrevivência). Então, os deuses da destruição dos 11 universos se aliam contra Bills, do sexto universo, que consegue por curto espaço de tempo, superar o desafio com uma incrível demonstração do instinto superior.

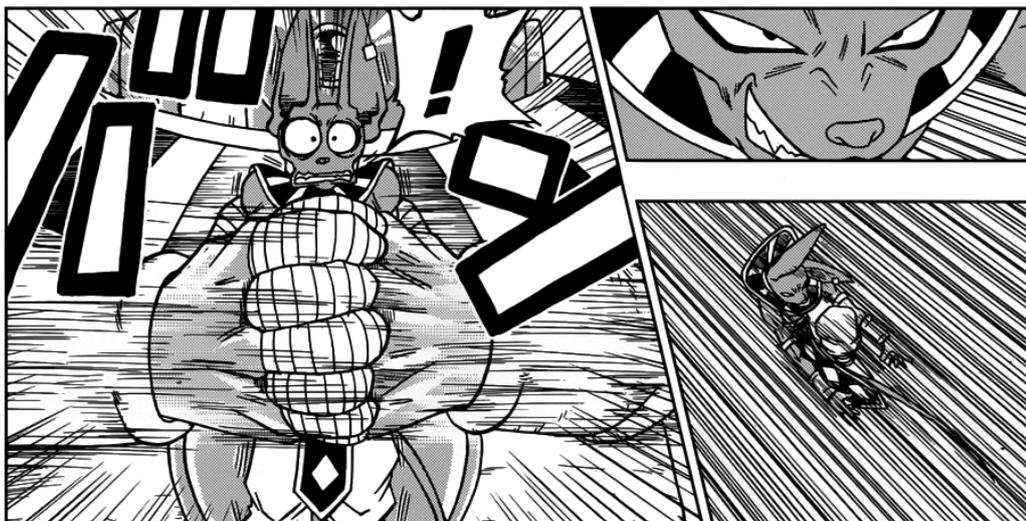
Entretanto, devido a sua pouca habilidade para dominar este estado, ele não logra sucesso por mais do que alguns poucos segundos.

Figura 6 - Bills e o Instinto Superior



Fonte: Dragon Ball Super, 2018

Figura 5 - Bills e o Instinto Superior “incompleto”



Fonte: Dragon Ball Super, 2018

Em mais um salto temporal na narrativa, dessa vez os 12 universos competem pela sobrevivência no torneio do poder. Detentor do guerreiro mais poderoso dos 12 universos, o decimo primeiro universo encontra-se com a vantagem completa na competição quando Jiren decide começar a lutar.

Figura 7 - A última lição do Muten Roshi



Fonte: Dragon Ball Super, 2018

Após algumas tentativas frustradas de fazer frente a seu poder, Goku está prestes a desistir, quando seu antigo mestre de artes marciais, Kame-Sem'nin, decide lembrá-lo de uma importante lição: dominar as artes marciais é sobre conquistar a si mesmo, sobre lutar com inteligência e habilidade e que para isso, ele deveria utilizar tudo que aprendeu com diferentes mestres de artes marciais ao longo da vida. Em resumo, adequar de forma automática seu esforço e habilidade ao nível do desafio escolhido para extrair a melhor performance possível, mais uma vez, resgatando o conceito de Mihaly da “execução ótima”.

Figura 8- Alcançando a “iluminação”



Fonte: Dragon Ball Super, 2018

Após seu discurso inspirador, Kame-Sen'nin decide lutar contra Jiren, que apesar de muito mais poderoso do que o velho mestre, não consegue acertá-lo durante um espaço de tempo no qual este consegue exibir uma técnica que se assemelha ao Instinto Superior em alguns aspectos, também conhecida nas artes marciais como *Mushin* (無心 lit. "Empty Mind"), mas é derrotado por Jiren logo em seguida.

Figura 9 - Muten Roshi e o “Mushin”



Fonte: Dragon Ball Super, 2018

Figura 10 - Derrota de Muten



Fonte: Dragon Ball Super, 2018

Entretanto, seu discurso surte efeito quando Goku, em uma epifania, consegue compreender o que lhe faltava para alcançar o “instinto superior”, executando a técnica com a fluidez necessária para esquivar com facilidade dos golpes do adversário.

Figura 11 – Goku alcança o Instinto Superior



Fonte: Dragon Ball Super, 2018

Análise fundamental:

As construções opositoras encontradas foram as de conhecimento e ignorância, habilidade e inaptidão, domínio e descontrole, sucesso e fracasso.

A oposição do conhecimento x ignorância pode ser bem observada no primeiro momento em que Goku e Vegeta são apresentados ao instinto superior, onde por não

compreenderem como funciona a técnica, ambos continuamente procuram diferentes e complexas maneiras de atingir Whis com seus golpes sem, no entanto, conseguirem atingi-lo. Whis, por sua vez, a executa com perfeição explicando exatamente como esta funciona.

A habilidade x inaptidão pode ser observada no momento em que, por não conhecer com exatidão o funcionamento da técnica nem possuir em seu corpo o nível de treinamento necessário para reproduzi-la, o Kame-Sen'nin, apesar de mover-se bastante bem, não consegue alcançar o estado de execução ótima.

Domínio e descontrole são evocados quando Bills, apesar de conhecer a técnica do instinto superior, consegue aplicar uma versão incompleta da mesma, demonstrando que apesar de conhecê-la, não possui capacidade de manter essa execução por tempo suficiente para lograr bons resultados.

Sucesso e fracasso são, por fim, demonstrados em suas formas mais básicas, com a derrota ou desclassificação daqueles que não conseguiram executar a técnica de forma eficiente, e com os personagens (Goku e Whis) demonstrando extrema habilidade de combate ao aplicar a execução ótima em suas lutas.

As oposições fundamentais constituem na esfera axiológica as disforias e euforias, que refletem a ideia do que é considerado positivo e negativo no discurso.

Tabela 1 – Oposições fundamentais Dragon Ball Super

<i>Disforia</i>	<i>Euforia</i>
Conhecimento	Ignorância
Habilidade	Inaptidão
Domínio	Descontrole
Sucesso	Fracasso

Fonte: O autor.

Isotopias temáticas:

Das cenas extraídas, nota-se a recorrência temática em torno do objeto de estudo, o *flow state*, através dos temas mente, controle, automático, treinamento, capacidade e domínio; além disso, fica bem claro ao observar-se o contexto, que o Instinto Superior é uma capacidade possível de ser alcançada por indivíduos treinados, capaz de extrair destes a melhor execução

possível de suas habilidades, exatamente como descrito nos estudos de Csikszentmihalyi (2014).

Figura 12 - O Instinto Superior e a execução ótima



Fonte: Dragon Ball Super, 2018

Contexto situacional:

O instinto superior é descrito como o ponto mais alto de automaticidade das habilidades alcançado por um guerreiro. Durante as vezes que esse estado de execução ótima é apresentado, os lutadores possuem expressões faciais que denotam concentração e fluidez em seus

movimentos, bloqueando e contra-atacando com perfeição, demonstrando alguns das características próprias da experiência, como já listadas por Csikszentmihalyi (1988) Csikszentmihalyi & Jackson (1999) e Stavrou (2007). No universo de Dragon Ball, é uma técnica inata dos anjos, mas que pode ser aprendida por seres de outras raças, garantindo a quem quer que a aprenda, a capacidade de extrair a melhor versão de suas próprias habilidades.

Contexto externo:

Na narrativa, todos os personagens citados já possuíam algum nível de interesse pelas artes marciais (desde aprendizes a mestres), evidenciando que o instinto superior, ou neste caso, o Estado de Fluxo é uma experiência a ser buscada por indivíduos em diversos níveis de treinamento. Além disso, alcançar com sucesso a execução da técnica retornou resultados positivos aos indivíduos além dos que se pretendia alcançar, na forma de um *feedback* positivo, o que os fez continuar aperfeiçoando cada vez mais a sua técnica.

- *O flow state em Kuroko no Basket*

O Mangá Kuroko no Basket

Kuroko no Basket (黒子のバスケ *Kuroko no Basuke*) é um mangá escrito por Tadatashi Fujimaki, serializado pela revista semanal Weekly Shōnen Jump. Começou a ser publicada em 8 de dezembro de 2008 e foi concluída em 4 de dezembro de 2014, totalizando 30 volumes publicados pela editora Shueisha. O mangá também recebeu adaptação para a televisão pela Production I.G em 2012, sendo sua última temporada exibida em 2015.

O Universo de Kuroko no Basket

A narrativa de Kuroko no Basket aborda a história do time de basquetebol do colégio de ensino médio *Seirin*, que tem como seus principais jogadores e foco principal da trama, Tetsuya Kuroko e Taiga Kagami. Principal protagonista do mangá, Tetsuya Kuroko é também antigo membro de um time de basquetebol da *Teikō Junior High*, que ficaram conhecidos como a “Geração dos Milagres”, uma equipe formada por jogadores que possuíam habilidades muito

acima da média no esporte, onde o garoto ficou conhecido como “o sexto jogador fantasma”, alcunha essa que muito descreve tanto com seu estilo de jogo quanto a sua personalidade despreocupada, calma e discreta que muitas vezes o faz passar despercebido pelas outras pessoas. Taiga Kagami, recém retornando de uma estadia nos Estados Unidos, é um garoto que passa a estudar em *Seirin*, mesmo colégio frequentado por Kuroko. Devido ao tempo que passou nos Estados Unidos, Kagami tem uma primeira impressão de que todos os jogadores do Japão serão abaixo de seu nível, mas após ficar sabendo da Geração dos Milagres, ele promete para si mesmo e para Kuroko que irá se tornar o jogador número 1 do Japão, ao que este lhe responde que para ele sozinho será impossível, mas que juntos ele poderá servir como uma “sombra” para que Kagami possa brilhar ainda mais forte.

Figura 13 - A "Zona"



Fonte: Kuroko no Basket, 2013

“Zona” (ゾーン *Zōn*), o Estado de Fluxo em Kuroko no Basket

Descrito nos quadrinhos de Tadatoshi como um estado de máxima concentração e foco, capaz de liberar o potencial máximo de um jogador, a “Zona” é responsável por proporcionar diversos em diversos momentos um verdadeiro *mix* de emoções.

A primeira utilização por um personagem durante a narrativa é durante uma partida entre *Seirin High* e *Tōō Academy*, onde Kuroko e Kagami competiam contra um dos membros da Geração dos Milagres, Daiki Aomine. Este, apesar de estar empatado em suas habilidades durante diversos momentos da partida com Taiga Kagami, atinge este estado de concentração no momento em que se sente desafiado e considera o seu oponente alguém “digno” de ser enfrentado. Sob a influência da “Zona”, Aomine torna-se um jogador muito mais veloz e habilidoso, o que coloca seu time na frente durante um longo período da partida.

Figura 14 - Aomine na "Zona"



Fonte: Kuroko no Basket, 2013

Mostrando total dominância durante o momento do jogo em que alcançou a Zona, Aomine passa a criar jogadas que amplificam a vantagem de sua equipe sobre a adversária, o que desperta em Kagami um sentimento de impotência e tristeza por não conseguir acompanhar o nível do seu oponente. Entretanto, cientes das capacidades de seu companheiro de equipe, Kuroko e o restante do time decidem confiar que se existia alguém que poderia parar o Aomine,

ou até superá-lo, este seria Kagami. Então, impulsionado pela confiança depositada nele, Kagami consegue atingir o mesmo estado de concentração que o Aomine, entrando também na “Zona” e, pela primeira vez dentro deste espaço de tempo do jogo, consegue reagir às jogadas de seu oponente.

Figura 15 - Zona vs Zona: Aomine e Kagami



Fonte: Kuroko no Basket, 2013

Apesar de ambos os jogadores apresentarem seu melhor desempenho possível, o desfecho da disputa rende uma vitória muito apertada para a equipe de *Seirin High*, com uma combinação de jogadas entre Kuroko e Kagami.

Figura 16 -Vitória para Seirin!



Fonte: Kuroko no Basket, 2013

Análise fundamental:

As construções opostas foram de desafio e superação, insegurança e confiança, dúvida e fé, falha e sucesso.

A oposição desafio x superação é demonstrada em dois momentos distintos, mas semelhantes entre si, sendo estes, os momentos em que ambos os jogadores, Aomine e Kagami, conseguem alcançar a “Zona”. Enfrentando as dificuldades que encontram durante a partida, os jogadores atingem o estado de concentração necessária para desequilibrar essa balança.

As questões de insegurança e confiança são percebidas desde o momento em que Aomine consegue entrar na Zona. Impulsionado pelo desejo de se superar, o jogador alcança um novo patamar em suas habilidades que lhe permitem, momentaneamente, virar o equilíbrio do jogo para o lado de sua equipe, o que aumenta o moral de sua equipe e o seu próprio, ao passo que Kagami começa a tornar-se pouco a pouco introspecto e apagado neste momento da partida.

Dúvida x fé é suscitado quando, após ter sido completamente superado por seu oponente direto, Kagami passa a ficar se sentir cada vez mais impotente, ao passo que apesar de toda a dificuldade enfrentada pela equipe naquele momento do jogo, Kuroko e o time de *Seirin High*

decide demonstrar a Kagami que confiam inteiramente nas suas habilidades de parar Aomine e superá-lo.

Por fim, falha x sucesso demonstrados pela vitória da equipe de *Seirin High* em detrimento da derrota de *Tōō Academy*.

Tabela 2 - Oposições fundamentais - Kuroko no Basket

<i>Disforia</i>	<i>Euforia</i>
Desafio	Superação
Insegurança	Confiança
Dúvida	Fé
Falha	Sucesso

Fonte: O autor.

Isotopias temáticas

Percebe-se uma centralização do tema em torno da “Zona”, abordada como uma habilidade especial a ser adquirida pelos jogadores, mas somente alcançada pelos mais habilidosos. Isso é demonstrado tanto diretamente nos balões de narração dos quadrinhos, como indiretamente no fato que dentre os 10 jogadores em quadra, apenas 2 conseguiram alcançar o estado de concentração e foco necessários para atingir essa habilidade. Semelhante ao Estado de Fluxo, estudado por Csikszentmihalyi (2014), a Zona não é algo facilmente atingido, mas que ao lograr sucesso, permite a um atleta um desempenho ótimo de suas habilidades.

Contexto Situacional

Como fica claramente exposto ao longo da narrativa, a Zona é “a” habilidade a ser almejada por qualquer atleta. Ela permite que suas habilidades sejam impulsionadas ao máximo de suas capacidades. Além disso, Tadatoshi relaciona o alcançar desse estado de concentração

como algo somente possível aos jogadores que realmente amam o esporte que praticam (no caso dos personagens, o basquete), o que torna impossível que qualquer um que conseguisse atender quaisquer outras condições, mas não tivesse essa relação de intimidade com o esporte atingisse tal estado, mais uma vez, corroborando com o que se conhece sobre o Estado de Fluxo descrito por Mihalyi como tendo entre as exigências para se alcança-lo, possuir as habilidades necessárias para desempenhar bem aquela atividade (um jogador de basquete, por exemplo, não conseguiria atingir o Estado de Fluxo em uma partida de handebol).

Contexto Externo

Como já citado anteriormente, muitas são as semelhanças entre a “Zona”, descrita em Kuroko no Basket por seu criador, Fujimaki Tadatoshi e o “Estado de Fluxo” de Mihaly Csikszentmihalyi. Ambos exigem alto nível de concentração e foco dos indivíduos que os alcançam, é necessário que para tal, haja uma situação que apresente um desafio condizente com o nível de habilidade possuída pelos mesmos, proporcionando assim, uma utilização ótima de suas capacidades, proporcionando ações quase que automáticas e impensadas, ao passo que o tempo em si parece passar de forma diferente ao seu redor. Embora, obviamente descrito de forma utópica, como por exemplo, capaz de proporcionar aos indivíduos o dobro de sua velocidade de ação e reação em relação aos indivíduos ao seu redor, ou aumentar a distância de seus saltos, esta licença narrativa está condizente com a intenção dos autores de envolver magicamente o leitor nas páginas dos quadrinhos. O fato é que, ainda que o tema não seja abordado com a mesma nomenclatura criada por Mihaly, a Zona é, indiscutivelmente, a versão para estes quadrinhos deste conhecido fenômeno da psicologia dos esportes.

Análise do Contexto Interno

Como foi possível observar, ambos os mangás apresentados trouxeram a representação do Estado de Fluxo, ainda que sob nomenclaturas diferentes (“Instinto Superior” e “Zona”) e que sendo representados como uma “transformação” dos indivíduos (caracterizada pela mudança na postura, olhar, detalhes corporais). Ainda que, a partir do ponto de vista permitido

à licença criativa dos autores, as principais características do Estado de Fluxo, observadas por Csikszentmihalyi e Jackson (1998), como por exemplo, a concentração, a execução ótima despertada pelo equilíbrio desafio/habilidade, o feedback imediato e a percepção alterada da passagem do tempo.

Em ambas as representações, o fenômeno recebe uma caracterização positiva, sendo apresentado como um objetivo a se alcançar pelos praticantes do esporte em questão (artes marciais e basquete), e citados como a evolução máxima do nível de habilidades de um atleta. Além disso, os personagens, ao alcançarem seus objetivos demonstram atitudes condizentes com a satisfação pessoal, a “felicidade pela vitória e pelo desempenho”. Como já anteriormente citado, Jackson (1999) compartilhou relatos de experiências de atletas que experimentaram o fenômeno e o descreveram como algo tão recompensador que fazia todo o esforço despendido no aprimoramento das técnicas de execução valer a pena.

Através do conjunto da análise é fácil perceber que, embora não abordem abertamente o tema do Estado de Fluxo, os autores de *Dragon Ball Super* e *Kuroko no Basket*, possuem um conhecimento, ainda que superficialmente explorado do conceito por trás da execução ótima e de suas vantagens para a prática esportiva.

5 PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS

A fim de compreender ainda mais efetivamente com aplicação prática o tema estudado, uma pesquisa foi realizada com o intuito de determinar se leitores de mangás japoneses são capazes de identificar paralelos entre o *Flow State*, estudado por Mihaly e a forma como este é representado nas histórias em quadrinhos de Akira, Toyotaro e Tadatoshi.

5.1 Metodologia

De acordo com Gil (2001), descrever as etapas de uma pesquisa é parte importante do desenvolvimento da mesma, e essa função é desempenhada pela metodologia. Por isso, a escolha de características que melhor se adequem ao intento devem reger a escolha da mesma. Além disso, Vergara (2006) destaca que são dois os critérios mais básicos para se caracterizar

uma pesquisa, sendo eles a intenção da mesma e a forma como esta será realizada. Sendo assim, essa etapa de nossa pesquisa caracteriza-se como um estudo exploratório com abordagem quantitativa, visto que fará uso, principalmente, de questionário contendo a escala *Likert* como principal forma de levantamento dos dados.

Para realização da coleta dos dados, foi aplicado um formulário online, que ficou disponível pelo período aproximado de um mês na plataforma do *Google Forms*, e foi compartilhado através das redes sociais (*Facebook*, *Instagram*, *WhatsApp*) com amigos e conhecidos do pesquisador, além de membros de 3 grupos da rede social *Facebook* voltados para a discussão de assuntos relacionados aos mangás relacionados. O questionário foi dividido em 8 seções, sendo elas: 1ª seção, composta por uma apresentação quanto aos objetivos da pesquisa; 2ª seção, composta por questões demográficas dos entrevistados; 3ª seção, a respeito dos mangás em geral; seção 4, fazendo um breve resumo sobre o Estado de Fluxo; a seção 5, levando os entrevistados a escolherem se gostariam de responder a perguntas sobre ambos os mangás selecionados, ou apenas um deles; as seções 6 e 7 tratavam de questionamentos específicos para o mangá escolhido e situações neles apresentadas que demonstrariam a representação do Estado de Fluxo nos quadrinhos japoneses e por fim, a seção final, contendo a DFS-Short BR (Escala de disposição do fluxo), validada para nosso idioma por Bittencourt et al (2021).

As informações constantes nas sessões 2 e 3 foram desenvolvidas visando de caracterizar a amostra, investigando a idade e estado onde residiam os participantes, além do nível de conhecimento que possuíam sobre os mangás em geral e sua familiaridade com essa mídia. A seção 4 resumiu os pontos principais destacados por Mihaly Csikszentmihalyi sobre o Estado de Fluxo, a fim de apresentar minimamente os conceitos ao conhecimento dos indivíduos. A sexta e a sétima seções tratou de situações específicas dos mangás *Kuroko no Basket* e *Dragon Ball Super* dos quais foram extraídas peças contendo situações que, de acordo com a hipótese principal dessa pesquisa, poderiam representar situações onde os personagens estariam envolvidos na experiência do Estado de Fluxo. A oitava e última seção fez uso da DFS-Short (Dispositional Flow Scale, a Escala de Disposição de Fluxo em sua versão resumida), que buscou avaliar a intensidade da presença do Estado de Fluxo entre os entrevistados, contendo nove questões as quais representam as nove dimensões do Estado de Fluxo citadas por Csikszentmihalyi, sendo elas fechadas para resposta a partir da escala *Likert*, onde as possíveis respostas são: (1) Nunca, (2) Raramente, (3) Às vezes, (4) Frequentemente e (5) Sempre.

5.2 Análise e Processamento de Dados

Foram analisados 23 indivíduos entrevistados que responderam ao questionário online. Para análise dos dados foram utilizados o *Microsoft Office Excel 2016* e o *JASP (Jeffreys's Amazing Statistics Program)*, a fim de montar um perfil dos entrevistados a partir das informações coletadas, investigar o nível de compreensão do tema e capacidade de encontrar ligação entre as situações apresentadas nos quadrinhos e seu equivalente na experiência real e finalmente, determinar os coeficientes de correlação, através do Coeficiente de Correlação de Pearson entre as nove dimensões avaliadas pelo questionário. Estes podem apresentar variabilidade entre -1,0 a 1,0, onde quanto mais distante de zero o coeficiente estiver, o nível de associação será mais forte.

5.3 Aspectos Éticos

O projeto foi submetido sob o CAAE nº 57099222.7.0000.5208 e aprovado pelo parecer nº 5.363.513 do Comitê de Ética em Pesquisa da Universidade Federal de Pernambuco. Todos os participantes neste estudo foram convidados a participar voluntariamente da investigação, esclarecidos a respeito dos objetivos da pesquisa e leram e assinaram o Termo de Consentimento Livre e Esclarecido de acordo com os preceitos éticos da Resolução 466/12 Conselho Nacional de Saúde para pesquisas envolvendo seres humanos.

5.4 Resultados

A pesquisa foi realizada com 23 indivíduos, dos quais, apenas 17 foram aprovados pelos critérios de inclusão. O questionário aplicado foi dividido em oito partes, as quais foram compostas por questões informativas a respeito do perfil da amostra, sendo a última das seções composta por questões de verificação de alguns comportamentos relacionados ao Estado de Fluxo de cada participante.

Tabela 3 - Perfil Sociodemográfico - Estatísticas Descritivas

	n	%
Sexo		
Masculino	13	76
Feminino	4	24
Idade		
16-20	5	29
23-29	9	53
31-36	3	18
Escolaridade		
Ensino médio em andamento	1	6
Ensino médio completo	4	24
Ensino Superior em andamento	6	35
Ensino Superior Completo	6	35
Estado em que residem		
Bahia	3	17
Minas Gerais	1	6
Pernambuco	11	65
Santa Catarina	1	6
São Paulo	1	6

Fonte: o autor

A amostra de participantes incluídos na pesquisa contou com as seguintes características: a) um grupo inclui cinco indivíduos com idade entre 16 a 20, um segundo grupo, é formado por nove indivíduos com idades entre 23 e 29 anos e um terceiro grupo é formado por dois indivíduos com 31 e um com 36 anos; b) 76% dos entrevistados foram homens e 24% mulheres; c) 82% dos indivíduos adquiriram o hábito pela leitura dos mangás ainda menores de idade; d) dos dezessete entrevistados, seis optaram por responder as questões específicas apenas sobre o mangá *Dragon Ball Super*, cinco optaram por responder as questões específicas apenas sobre o mangá *Kuroko No Basket*, e seis escolheram responder ambas as sessões de questões específicas (vale salientar que esta divisão de sessões foi criada com a intenção de permitir aos entrevistados escolherem por familiaridade ou preferência qualquer um dos dois títulos); e) dentre os dezessete indivíduos, doze relataram já ter ensino superior completo ou em andamento; f) a respeito do estado em que residiam, mais da metade dos entrevistados (65%) eram pernambucanos, havendo também indivíduos dos estados da Bahia (3), Minas Gerais (1), Santa Catarina (1) e São Paulo (1).

Sobre a relação entre os entrevistados e seus hábitos de leitura de mangás, 76,5% informaram ler com bastante frequência enquanto 23,5% disseram não ler com muita frequência. Vale salientar que um dos critérios para inclusão era ter o hábito de leitura, sendo

assim, nenhum os entrevistados restantes no N não poderiam estar entre os indivíduos que não possuem o hábito de ler mangás. A escala *Likert* foi utilizada para mensurar o nível de sensações positivas dos entrevistados durante a leitura dos quadrinhos japoneses. Dos dezessete entrevistados, onze informaram que sempre que estão lendo mangá sentem-se bem, enquanto seis relataram que quase sempre se sentem bem. Por fim, foram divididos em categorias os indivíduos de acordo com preferência por gêneros específicos de mangás, dentre os quais destacou-se o gênero Shounen (*shōnen*), representando um total de 88,3% do total das escolhas (somando-se, em alguns casos, a outros gêneros secundários).

Tabela 4 - Estatísticas Descritivas - Relação Leitor/Mangás

	n	%
Possuem hábito de ler de mangás		
Sim	13	76
Não	0	0
Outro:	4	24
Sentem-se bem ao ler mangás		
1 (Nunca)	0	0
2	0	0
3	0	0
4	6	35
5 (Sempre)	11	65
Gênero de mangás preferidos		
Shounen	8	47
Shoujo	1	6
Seinen	1	6
Josei	0	0
Shounen e Shoujo	3	17
Shounen e Seinen	1	6
Shounen e Josei	1	6
Shonen, Shoujo e Seinen	1	6
Shonen, Seinen e Outros	1	6
Outros	0	0

Fonte: o autor

Aos doze entrevistados que responderam à sessão específica do mangá *Dragon Ball Super*, composta por imagens de quadros específicos da história em quadrinhos japonesas que remetem a situações onde é representado a experiência do Estado de Fluxo vivenciada por personagens dos mangás, foram apresentadas seis perguntas, das quais quatro eram questões múltiplas respostas a fim de quantificar qual porcentagem de respostas se aproximaria mais dos resultados esperados. Para melhor exemplificar, um questionário teste foi respondido com as respostas mais corretas possíveis. Os resultados demonstraram que no geral, 77% das respostas

obtidas estavam de acordo com o esperado, sendo capazes de identificar situações retratadas como semelhantes ao estado de fluxo.

Os onze entrevistados que escolheram responder à sessão específica sobre o mangá *Kuroko no Basket*, também composta por imagens de quadros específicos da história em quadrinhos japonesas remetendo a situações onde é representado a experiência do Estado de Fluxo vivenciada por personagens dos mangás, três perguntas foram apresentadas, dentre as quais duas eram questões de múltiplas respostas a fim de quantificar a proximidade, em porcentagem de respostas, de resultados obtidos semelhantes à resposta padrão do questionário teste. Os resultados demonstraram que no geral, 96% das respostas refletiram o esperado pelo pesquisador, ao identificarem paralelos com o estado de fluxo.

Em ambas as seções, os participantes foram convidados a relatar experiências pessoais onde eles acreditam ter vivenciado sensações semelhantes às vividas pelos personagens das histórias em quadrinhos, citando também a atividade realizada por eles durante o evento. Como citado por Mihaly, o Estado de Fluxo envolve um equilíbrio entre desafio e aptidão, o que sugere que o indivíduo em questão precisa ter bastante aproximação com a atividade realizada a fim de internalizá-la, sendo muito mais fácil de observar esse fenômeno em atividades que envolvam diretamente o uso do corpo e da mente. Algumas atividades apontadas pelos entrevistados foram: corrida, desenho artístico, trabalho, futebol, vôlei, tênis de campo, basquete e *gaming*. Após esta seção, os participantes responderam à uma versão reduzida da Escala de Disposição de Fluxo traduzida para o português e validada por Bittencourt *et al.* (2021).

A DFS-Short é composta por nove perguntas, respondidas pela escala *Likert*. Nela, é possível selecionar respostas que vão de um a cinco, com média três, onde um representa discordância, cinco concordância e três neutralidade a respeito do enunciado. Médias superiores a três demonstram concordância a respeito da ocorrência de determinado comportamento na maioria das vezes. Assim, intencionando verificar a percepção dos indivíduos a respeito das nove dimensões existentes no Estado de Fluxo, uma tabela foi elaborada com as médias e o desvio padrão que cada uma das dimensões alcançou na pesquisa. É importante observar que a maior média obtida se encontra na dimensão autotélica (média = 4,59), mais uma vez comprovando a já anteriormente citada sensação de recompensa proporcionada pela experiência, enquanto que a menor média obtida foi na dimensão do controle (média = 3,71), o que muito se deve ao paradoxo entre estar consciente da realização da tarefa, possuir habilidade

necessária para realiza-la mais ao mesmo tempo sentir não estar no controle da execução da mesma.

Tabela 5 - Estatísticas Descritivas - DFS Short

Estatísticas Descritivas									
	Equilíbrio Desafio- Habilidade	Fusão da Ação e da Consciência	Objetivos Claros	Feedback Imediato	Concentração Total na Tarefa	Paradoxo do Controle	Perda do Ego	Transformação do Tempo	Experiência Auto-Télica
Média	4,12	3,94	4,47	4,12	4,41	3,71	3,94	4,53	4,59
Desvio padrão	0,78	0,75	1,07	1,32	1,00	1,11	1,20	0,87	0,71

Fonte: o autor

A dispersão entre as médias de cada entrevistado nas nove dimensões do Estado de Fluxo foi incluída na Tabela 3 a fim de quantificá-las. Além disso, também pode-se observar os desvios padrão entre 0,71 (dimensão da experiência autotélica) e 1,32 (dimensão do *feedback* imediato). Essa variação deve-se principalmente a variabilidade de atividades selecionadas pelos entrevistados.

Tabela 6 - Correlações entre as dimensões do flow dos entrevistados

Correlações de Pearson

Dimensões	1.	2.	3.	4.	5.	6.	7.	8.	9.
1. Equilíbrio Desafio-Habilidade	1,00	-	-	-	-	-	-	-	-
2. Fusão da Ação e da Consciência	0,23	1,00	-	-	-	-	-	-	-
3. Objetivos Claros	0,75	0,51	1,00	-	-	-	-	-	-
4. Feedback Imediato	0,17	-0,25	0,31	1,00	-	-	-	-	-
5. Concentração Total na Tarefa	0,65	0,45	0,86	0,34	1,00	-	-	-	-
6. Paradoxo do Controle	0,33	0,13	0,60	0,67	0,62	1,00	-	-	-
7. Perda do Ego	0,34	0,21	0,37	0,16	0,44	0,27	1,00	-	-
8. Transformação do Tempo	0,27	0,34	0,25	-0,22	0,24	0,11	0,15	1,00	-
9. Experiência Auto-Télica	-0,13	0,19	-0,06	-0,35	-0,19	0,08	-0,03	0,57	1,00

Fonte: o autor

Ao analisar-se a correlação existente entre as nove dimensões do Estado de Fluxo, foi possível observar alguns coeficientes bastante significativos. Através da análise do construto a partir da utilização das Correlações de Pearson, é possível observar fatores de correlação positivos e negativos, os quais demonstram crescimentos de determinada questão de forma diretamente ou inversamente proporcional. No caso desta pesquisa, optou-se por destacar em

negrito os coeficientes de correlação maiores que 0,5, os quais podem ser considerados índices de correlação de força associativa moderada ou alta, segundo Hair et al. (2005).

5.5 Discussão

Durante o percurso da graduação em Educação Física, aprende-se sobre anatomia e fisiologia, que tratam do funcionamento físico da máquina humana, assim como sobre a psicologia e a interferência das emoções humanas do controle e desempenho desta mesma máquina. Também é possível obter conhecimentos técnicos e de regras sobre esportes os mais variados e até mesmo aprender sobre a utilização de instrumentos de interpretação de resultados muito mais ligados às áreas das tecnologias. Essa multiplicidade de conhecimentos, tão importante na formação de um profissional de Educação Física dará ao mesmo, subsídios para interpretar corretamente situações e escolher o melhor curso de ação a ser tomado de acordo com a necessidade de cada situação no campo de atuação. Foi pensando nessas nuances que este estudo se ancorou, buscando uma expansão para além das limitações habituais quanto as possibilidades de intervenção, em especial, em temas como o Estado de Fluxo.

Apresentar uma diferente aplicação para uso de uma mídia majoritariamente idealizada para o entretenimento como os mangás, utilizando-o em intervenções voltadas para a promoção da saúde apresentou-se como uma oportunidade bastante inovadora. Para decidir de qual forma isso poderia ser melhor comprovado e sustentado, buscou-se conhecer as possibilidades de interpretações e os processos de significações pelos quais objetos como os quadrinhos estão passíveis de sofrer. Dessa forma, aplicar a vertente greimasiana da semiótica demonstrou-se a maneira mais adequada de iniciar essa jornada, visto que ainda que a mesma siga processos e estruturas, não é inteiramente inflexível quanto ao objeto de estudo ser composto apenas de textos visíveis, mas também permite ao pesquisador estudar os processos narrativos a partir dos contextos e dos âmbitos mais discursivos, além de possibilitar a comparação destes contextos com os valores, conhecimentos, forma de pensar e de agir da sociedade em geral.

O que torna tão interessante a utilização da semiótica na interpretação das representações, é a explicação do processo de formação das mesmas explicado através das oposições fundamentais. Estas estão identificadas numa narrativa (textual ou não) como produto de um construto social de problematizações que trazem a esta mesma narrativa a

sensação de percepção da realidade, ou seja, o leitor é convidado a participar das crenças e processos criados especificamente para o mundo daquela narrativa e ao fazê-lo, ele torna-se parte daquilo, o que faz com que ele compreenda melhor a forma de agir, reagir e de pensar das personagens envolvidas na narrativa. Assim, aquelas percepções narradas como ponto de vista de um único personagem se desdobram na percepção de um coletivo, do qual o leitor também faz parte, a partir deste momento.

O estado mental de um indivíduo, tanto no momento de leitura quanto na realização de quaisquer atividades do cotidiano é influenciado pela forma como ele se adapta a este meio. Assim como a constância na leitura faz com que uma criança desenvolva, de um mero balbuciar de palavras a capacidade de reproduzir perfeitamente um discurso lido num livro didático escolar, da mesma forma ações mais simples do dia-a-dia como lavar os pratos, varrer a casa, tomar banho ou relativamente mais complexas como tocar violino, jogar cartas ou costurar podem ser aprimoradas a partir dessa mesma constância. E foi justamente a partir da observação dessa habilidade humana em internalizar os processos de aprendizagem e perceber a otimização nas execuções, que Mihaly Csikszentmihalyi descobriu o *Flow State*.

Os estudos realizados por Jackson baseados na teoria de Csikszentmihalyi, consistindo de observação e entrevistas de atletas de alto rendimento, demonstraram as vantagens de se alcançar a experiência do *flow* durante a prática esportiva, pois enquanto a automaticidade das tarefas permitiria a um indivíduo um desempenho otimizado de suas habilidades, a sensação de autorrealização e autossatisfação proporcionadas pela experiência acabam sendo, muitas vezes, o foco principal (experiência autotélica). Estar e não estar no controle dos acontecimentos (dimensão do paradoxo do controle) é uma sensação única e recompensadora. Muitos relatos coletados, inclusive levam pesquisadores a destacar o potencial “viciante” do estado de fluxo, se não buscado de forma comedida, sendo a principal preocupação quando a experiência fosse proveniente de habilidades de forçarem o corpo além dos limites saudáveis (*gaming*, por exemplo).

Embora não tenha sido abordado abertamente com sua nomenclatura cientificamente conhecida nas histórias em quadrinhos e tenha recebido uma roupagem um tanto quanto mais mística, característica ao estilo *shōnen* de narrativas, o Estado de Fluxo foi demonstrado claramente na forma como os personagens executavam com otimização as suas habilidades, já internalizadas a partir da prática constante e apresentavam diversas das características inerentes das nove dimensões do *flow*, estudadas por Csikszentmihalyi. Assim como é possível observar

o fenômeno em momentos televisionados de apresentações de música, dança, filmes e esportes, visualizar o *flow* nas páginas de uma história em quadrinhos é, no mínimo, uma experiência única capaz até mesmo de despertar emoções provenientes do conjunto da narrativa que o inclui.

No tocante aos resultados obtidos com a pesquisa online, é de suma importância salientar que não há uma maneira de esgotar totalmente os conceitos que envolvem o *flow*, pois se tratando de um tema que envolve o funcionamento físico humano em conjunto com todas as nuances psicológicas, torna-se de uma complexidade e amplitude ímpares e de acordo com Jackson e Eklund (2002, *apud* ALBA, TOIGO E MACKE, 2021), tais particularidades impossibilitam que um pesquisador possa abordá-lo de forma pontual. Ainda assim, vale salientar que instrumentos como o questionário aplicado, a Escala de Disposição de Fluxo, permitem aos pesquisadores medir e observar determinadas características em comum entre indivíduos dos mais diversos campos de atuação, sobretudo, nos esportes. São essas informações que possibilitam a análise e comparação, além de uma melhor compreensão dos fenômenos relacionados ao *Flow State*.

No modelo teórico proposto por Csikszentmihalyi (1975), o *Flow State* é descrito como um fenômeno psicológico que consiste de nove dimensões interagindo entre si, que expressam: equilíbrio entre o desafio-habilidade, fusão da ação e da consciência, clareza de objetivos, *feedback* imediato, concentração total na tarefa, paradoxo do controle, perda do ego, transformação do tempo e por fim, a experiência autotélica. O autor também disserta sobre as mais variadas possibilidades de situações onde um indivíduo pode vir a vivenciar a experiência, desde simples atividades realizadas no cotidiano, como dançar ou jogar xadrez, até em momentos de desempenho ótimo na prática de esportes. Na literatura, o *flow* é amplamente estudado em suas dimensões e impacto na vida pessoal dos indivíduos, tanto em casos mais voltados para a saúde mental (MESURADO; RICHAUD DE MINZI, 2013), quanto em situações de atividades do dia-a-dia como aulas de graduação universitária (ROGULJA; TOMIĆ; OLČAR, 2011) e até mesmo na mensuração de níveis de aprendizagem e cognição de crianças (CUSTODERO, 1999). No questionário aplicado com os entusiastas da cultura do mangá, essa grande variedade de áreas onde o *flow* pode ser alcançado foi contemplada, com maior destaque para a prática de esportes.

Tomando, por exemplo, a tabela que sintetizou os Coeficientes de Correlação de Pearson, temos que dentre os entrevistados pela pesquisa online, oito principais correlações se

destacam positivamente. Elas sugerem que, quando há uma situação que desafia o indivíduo no momento da realização de determinada tarefa, sendo este desafio equiparado a suas habilidades, há uma grande possibilidade de que este indivíduo consiga compreender melhor os objetivos da dita atividade, bem como há maior possibilidade de que seus níveis de concentração estejam acima do normal. Outra característica apresentada pela amostra se dá no domínio/dimensão da fusão da ação e da consciência que tende a aumentar conforme há uma clareza nos objetivos que se pretende alcançar. Essa correlação tem bastante a ver com as descrições apresentadas por Csikszentmihalyi, onde com a clareza do que se pretende alcançar, as ações do indivíduo tendem a sucederem automaticamente no sentido de completar aquela tarefa. Por este mesmo motivo, é possível observar-se uma concentração total no que se está fazendo, muitas vezes, desenrolando-se no paradoxo do controle: o indivíduo tem clareza do que deseja alcançar, está inteiramente concentrado em realizar a atividade e conforme a realiza, obtém imediatamente um *feedback* do seu desempenho, ajustando sua execução automaticamente para a melhor possível. Essas quatro variáveis (paradoxo do controle, clareza de objetivos, feedback imediato e concentração na tarefa) puderam ter sua correlação perfeitamente observada entre os indivíduos que responderam a pesquisa online. Por fim, a dimensão da experiência autotélica, caracterizada como a responsável pela sensação de recompensa pela realização da atividade pôde ter sua correlação observada com a transformação do tempo. Afinal, como é de conhecimento geral, o tempo tende a “passar mais depressa” quando se está fazendo uma atividade pela qual se tem apreço.

Também é possível observar, a influência direta dos quadrinhos na percepção do tema por parte dos entrevistados. Ainda que nunca tivessem sido confrontados com o tema “Estado de Fluxo”, uma vez que já tinham conhecimento da experiência vivenciada pelos personagens dos quadrinhos, os indivíduos conseguiram imediatamente estabelecer um paralelo, identificando a experiência vivenciada do estado de fluxo, com a “Zona” ou o “Instinto Superior”, descritos pelos mangás *Kuroko no Basket* e *Dragon Ball Super*, respectivamente. Essas afirmações são corroboradas pelos percentuais obtidos na própria pesquisa quanto a compreensão de perguntas relacionadas ao tema que refletiam e estabeleciam ligações diretas com as histórias em quadrinhos.

Ainda sobre as dimensões do *Flow State*, são três as que possuem maior significância no âmbito desta pesquisa em específico: o equilíbrio desafio-habilidade, a transformação do tempo e a experiência autotélica. Conforme a proposta desta pesquisa, o principal objetivo a ser alcançado seria levar ao público infantil e adolescente novas possibilidades de intervenção. De

acordo com Da Costa, Garcia e Nahas (2012), a fim de melhorar a saúde e qualidade de vida de indivíduos nesta faixa etária, algumas propostas devem ser seguidas, a fim de alcançar estes objetivos. Estas podem ser resumidas, basicamente em quatro: aulas prazerosas, a progressão na aprendizagem, informação para autonomia e a inclusão de mais aulas, sem as quais nenhum dos pontos anteriores poderá ser explorado da forma necessária. Estas propostas tem a intenção de ajudar às crianças nessa faixa etária na construção de bons hábitos de saúde, através de experiências que possibilitem que elas se divirtam enquanto aprendam, sejam instruídas de maneira a respeitar seu nível intelectual para que elas internalizem essas informações e apliquem seus conhecimentos de forma autônoma criando processos de tomada de decisões para sua saúde.

As propostas de Da Costa, Garcia e Nahas (2012) nos levam a considerar principalmente ao prazer na aprendizagem, a progressão e nivelamento dos conteúdos apresentados à faixa etária de crianças e adolescentes. É um fato que determinados conteúdos podem ser maçantes, e que algumas intervenções de cunho mais técnico, principalmente no ensino de esportes pode se tornar desinteressante, o que leva a maioria dos profissionais a optarem por uma abordagem mais lúdica a fim de contornar essas possíveis situações indesejadas. No entanto, embora este curso de ação seja uma excelente opção quando a intenção for pura e simplesmente o lazer momentâneo, ela pode vir a falhar em se tratando na criação de hábitos e de uma maior proximidade com determinados esportes. Nesse sentido, aplicar estratégias para despertar uma maior possibilidade de vivenciar a experiência do *flow* proposta por Csikszentmihalyi (1975), principalmente nas esferas de desafio-habilidade (na forma de progressões adequadas no ensino) e transformação do tempo (criar situações onde a vivência seja explorada ao máximo onde a preocupação com limitadores temporais, como tempo de jogo, intervalos, etc passe a vir em segundo lugar) podem e deverão levar estes indivíduos a alcançarem na última das dimensões, a maior possibilidade de desenvolver uma ligação, um apreço, pela atividade realizada, em situação semelhante aos casos já relatados nos estudos de Jackson e Csikszentmihalyi (1999).

Para tanto, a escolha dos mangás é justificada como sendo essa uma mídia capaz de atrair a atenção dos mais diversos públicos, incluindo crianças e adolescentes além de comprovadamente capaz, como justificado pela Semiótica Greimasiana e pela interpretação de representações de Barros (2003), de transmitir informações através do conjunto imagem-texto presente nos mangás. Dessa forma, apresentar o conceito do *Flow State*, na forma como este é apresentando nas histórias em quadrinhos japonesas se torna uma maneira muito mais

interessante e lúdica de se “ensinar” um conceito como este, colocando-o como um objetivo a ser alcançado para ser capaz de “aproveitar melhor” um esporte, um lazer, ou qualquer outra atividade desportiva proposta pelo profissional de Educação Física, dentro de seu campo de intervenção, especialmente com estas faixas etárias.

6 CONSIDERAÇÕES FINAIS

As fases da infância e adolescência são decisivas no desenvolvimento de um indivíduo. Uma criança que não costuma praticar atividades físicas, brincar, correr ou divertir-se ao ar livre, dificilmente, tornar-se-á um adulto que buscará hábitos de vida mais saudáveis, conseqüentemente, estando mais predisposto a comportamentos sedentários e até mesmo, a influenciar outras pessoas de seu convívio a adotarem o mesmo estilo de vida despreocupado com promoção da saúde. Muitas vezes, esse distanciamento das práticas de atividade física se dá pela indisponibilidade, ou até mesmo na forma de influência negativa do meio em que vivem, mas há também casos da sensação de não pertencimento, não proximidade com a prática. Assim, buscar formas de promover a mudança de hábitos e influenciar positivamente a vida dos pequenos pode não ser tarefa fácil, mas demanda um alto nível de responsabilidade em se tratando de profissionais da área da saúde.

Dessa forma, a partir de tudo o que foi exposto no estudo, é possível estabelecer uma estreita conexão entre o tema do *flow* e os mangás de *Dragon Ball Super* e *Kuroko no Basket*, sua utilização na prática esportiva e as vantagens proporcionadas pela experiência assim como discorrer sobre como o tema está no conhecimento popular, ainda que sem o conhecimento científico do mesmo. Tal fato também pode ser observado quando da pesquisa realizada com entusiastas dos mangás, onde cem por cento dos entrevistados foi capaz de inferir comparativos entre situações vividas pelos personagens e por si mesmos na prática de atividades as mais diversas.

Quanto a forma de utilização dos quadrinhos para facilitação da aprendizagem de temas como o *flow state*, uma das possibilidades seria utilizar-se de uma pequena fração do tempo total das intervenções para sugerir uma leitura em grupo, após o que uma pequena reflexão seria feita sobre os acontecimentos observados e posteriormente, durante a prática aplicada, utilizar-se de provocações que estimulassem algumas características do *flow*, como apresentadas nos

quadrinhos, utilizando-se de intervenções que, por exemplo, estimulem as capacidades de tempo de reação, equilíbrio, agilidade, predição, sempre utilizando-se de jogos e brincadeiras que devolvam aos indivíduos a sensação de autorrealização e recompensa ao alcançar-se os objetivos. Ademais, incentivar a repetição contínua dessas capacidades, ainda que sob a roupagem de outras brincadeiras, a fim de internalizar o processo de aprendizagem da forma mais orgânica que possível.

No tocante a possibilidades de futuras investigações, a reflexão proporcionada pelos quadrinhos permite aos profissionais da área que considerem este tipo de mídia não só para a intervenção no tema do *flow*, como mesmo expanda essa utilização no ensino de técnicas e gestos esportivos, regras do esporte ou pura e simplesmente, do lazer regulamentado. Afinal de contas, a promoção da saúde deve ser o principal foco em se tratando desta faixa etária. Também é possível cogitar estender essa intervenção a outras faixas etárias, caso se trate de indivíduos que tenham proximidade com a temática, visto que fidelizar uma pessoa a uma prática constante de hábitos saudáveis pode e deve ser a maior conquista de um profissional da área de Educação Física. Até mesmo, ampliar as possíveis mídias a serem utilizadas, incluindo histórias em quadrinhos de outras nacionalidades (HQs, manhwas, manhwas), animações (animes) e até mesmo filmes.

A partir da análise realizada a luz da semiótica greimasiana, é possível afirmar que os mangás, as histórias em quadrinhos de origem japonesa possuem o potencial para facilitar o processo de compreensão dos indivíduos do que é e como funciona a experiência do estado de fluxo, através dos processos interpretativos já anteriormente citados. Além disso, o estudo demonstrou, por meio dos indivíduos entrevistados, os quais foram capazes de estabelecer um paralelo entre a vivência do *flow* e as características apresentadas nos quadrinhos, que é possível compreender e até mesmo vivenciar a experiência nos moldes do que se tem conhecimento através dos quadrinhos, sem nem ao menos conhecer efetivamente a ciência por trás da mesma. Os resultados apresentaram que os entrevistados vivenciaram sensações e experiências condizentes com as nove dimensões da experiência, ainda que em diferentes níveis.

Estar sempre de mente aberta para novas possibilidades e manter-se em busca de inovação é fundamental no processo de amadurecimento profissional. Aliás, vai além disso ao misturar-se com a própria evolução como indivíduo, ao capacitá-lo em várias etapas da sua vida tanto na convivência quanto na compreensão da especificidade de todos e de tudo que o cerca. Afinal de contas, utilizar as histórias de quadrinhos, uma mídia tão diversa e com tanta

culturalidade em si, como meio de intervenção e como fonte de pesquisa permite ao pesquisador ampliar as possibilidades de busca por informação, possibilitando-lhe mergulhar na ampliação de temas e áreas não antes exploradas por outras mídias e fontes de pesquisa.

REFERÊNCIAS

- ALBA, George Dos Reis; TAISSON, Toigo; MACKE, Janaína. **Estado de Flow em uma Equipe de Basquetebol Profissional**. Rio de Janeiro, 2009. Disponível em: https://www.aedb.br/seget/arquivos/artigos09/422_422_Estado_de_Flow_em_uma_Equipe_de_Basquetebol_Profissional.pdf. Acesso em: 12 out. 2021.
- BARROS, Diana Luz Pessoa de. **Teoria semiótica do texto**. 4.ed. São Paulo: Ática, 2005.
- BITTENCOURT, Ig Ibert et al. Validation and psychometric properties of the Brazilian-Portuguese dispositional flow scale 2 (DFS-BR). *PloS one*, v. 16, n. 7, p. e0253044, 2021.
- CARVALHO, Diógenes Buenos Aires. SANTOS, Elijames Moraes. **O método semiótico e o caminho da significação**: uma proposta de estudo do texto literário no ensino médio. *Textura, Canoas*, v.17 n.35, 2015. Disponível em: <http://www.periodicos.ulbra.br/index.php/txra/article/download/1617/1257>. Acesso em: 07 nov. 2021.
- CSIKSZENTMIHALYI, Mihaly; LARSON, Reed. **Flow and the foundations of positive psychology**. Dordrecht: Springer, 2014.
- CUSTODERO, Lori A. **Construction of Musical Understandings: The Cognition-Flow Interface**. 1999.
- DA COSTA, Filipe Ferreira; GARCIA, Leandro Martin Totaro; NAHAS, Markus Vinicius. A Educação Física no Brasil em transição: perspectivas para a promoção da atividade física. **Revista Brasileira de Atividade Física & Saúde**, v. 17, n. 1, p. 14-21, 2012.
- DE CARVALHO, Diógenes Buenos Aires; DOS SANTOS, Elijames Moraes. **O método semiótico e os caminhos da significação**: uma proposta de estudo do texto literário no Ensino Médio. *TEXTURA-Revista de Educação e Letras*, v. 17, n. 35, 2015.
- DRAGON BALL SUPER. Tóquio: Shueisha. 2013.
- DRAGON BALL Z FUKKATSU NO “F”. Tóquio: Shueisha. 2015
- FERNANDES, Luiz Carlos. **Interação**: práticas de linguagem. EDUEL, 2019.
- FERREIRA, Rachel Monnier. **A INCLUSÃO DAS HISTÓRIAS EM QUADRINHOS NA EDUCAÇÃO BRASILEIRA**. Traduzir-se, v. 1, n. 1, 2015.
- FRANÇA, Rebeca de Oliveira. **Representações das Bibliotecas em Quadrinhos**: uma análise a partir da semiótica Greimasiana. Trabalho de Conclusão de Curso (Bacharelado em Biblioteconomia). Universidade Federal de Pernambuco, Recife, 2020.
- GIL, A. C. **Métodos e técnicas de pesquisa social**. 3. ed. São Paulo: Atlas, 2001.
- GREIMAS, Algirdas Julien; CRISTINA, Ana; PINTO, Milton José. **Sobre o sentido: ensaios semióticos**. 1975.

GUGLINSKI, Luciana Oliveira Sousa. **A Influência do Mangá e do Animê na Moda Japonesa**. 2011. Monografia. Universidade Federal de Juiz de Fora. Disponível em: <https://www.ufjf.br/posmoda/files/2013/03/Influência-do-Mangá-e-do-Animê-na-moda-japonesa.pdf>. Acesso em: 07 nov. 2021.

HAIR, Jr. J. F.; BABIN, B.; MONEY, A. H.; SAMOUEL, P. **Fundamentos de métodos de pesquisa em administração**. Porto Alegre: Bookman, 2005.

HERNANDEZ, Jose Augusto Evangelho; VOSER, Rogério da Cunha. **Validity evidence for the flow state scale-2 with university athletes**. Paidéia (Ribeirão Preto), v. 29, 2019.

JACKSON, S. A., & CSIKSZENTMIHALYI, M. (1999). **Flow in sports: The keys to optimal experiences and performances**. Champaign, IL: Human Kinetics

KUROKO NO BASKET. Tóquio: Shueisha. 2013.

LARA, G. M. P.; MATTE A. C. F. **Um Panorama da Semiótica Greimasiana**. Alfa, São Paulo, v.53, n.2, p.339-350, 2009. Disponível em <https://periodicos.fclar.unesp.br/alfa/article/view/2119/1737>. Acesso em 07 nov. 2021.

LÊDO, Luan Felipe de Oliveira et al. **Mangá: as histórias em quadrinhos que servem como fonte de informação acerca da mitologia japonesa**. 2018. Trabalho de Conclusão de Curso. Universidade Federal do Rio Grande do Norte.

Leroi-Gourhan, André. **The Dawn of European Art: An Introduction to Palaeolithic Cave Painting**. CUP Archive, 1982, pp. 7-8

LUYTEN, Sônia. **Mangá produzido no Brasil: pioneirismo, experimentação e produção**. In: XXVI Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação, da INTERCOM–Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares da Comunicação, Belo Horizonte (MG). 2003.

MALHEIROS FILHO, Fernando. **Budô: o mushin em Carlos Hathcock**. Curitiba, 11 maio 2021. Disponível em: <https://revistabudo.com.br/budo-o-mushin-em-carlos-hathcock/>. Acesso em: 20 jul. 2022.

MARTINS, Isabel; GOUVÊA, Guaracira; PICCININI, Cláudia. **Aprendendo com imagens**. Ciência e Cultura, v. 57, n. 4, p. 38-40, 2005.

MESURADO, Belén; RICHAUD DE MINZI, María Cristina. **Child's personality and perception of parental relationship as correlates of optimal experience**. Journal of Happiness Studies, v. 14, n. 1, p. 199-214, 2013.

MOUCO, Maria Aparecida Tavares; GREGÓRIO, Maria Regina. **Leitura, análise e interpretação de charges com fundamentos na teoria semiótica**. Trabalho final do programa de desenvolvimento da Educação - PDE 2007. Universidade Estadual de Londrina, 2007. Disponível em: <http://www.diaadiaeducacao.pr.gov.br/portals/pde/arquivos/1104-4.pdf>. Acesso em 07 nov. 2021.

NAKAMURA, J., & CSIKSZENTMIHALYI, M. (2002). **The concept of flow**. In C.R. Snyder & S.J. Lopez (Eds.), *Handbook of positive psychology* (pp. 89-105). New York: Oxford University Press.

MOURA, Maria Aparecida. **Ciência da informação e semiótica: conexão de saberes**. *Encontros Bibli: revista eletrônica de Biblioteconomia e Ciência da Informação*, p. 1-17, 2006.

PETERSEN, R. S. **Comics, Manga, and Graphic Novels: A History of Graphic Narratives**. Santa Barbara, 2011

POIKALAINEN, Väino et al. **Palaeolithic art from the Danube to Lake Baikal**. *Folklore: Electronic Journal of Folklore*, n. 18-19, p. 7-60, 2001.

ROGULJA, Nataša; TOMIĆ, Maja Katarina; OLČAR, D. **Flow in computer human environment**. In: 23rd international conference on systems research, informatics and cybernetics and the 31st Annual Meeting of the IIAS. Svibor, Serbia: Hrvatska znanstvena bibliografija i MZOS. 2011.

STAVROU, Nektarios A. et al. **Flow experience and athletes' performance with reference to the orthogonal model of flow**. *The Sport Psychologist*, v. 21, n. 4, p. 438-457, 2007.

VERGARA, S.C. **Projetos e relatórios de pesquisa em administração**. 7. ed. São Paulo: Atlas, 2006.

VERGUEIRO, Waldomiro e RAMOS, Paulo. **Quadrinhos na educação: da rejeição à prática**. São Paulo: Contexto, 2009.

VITORINO, R. F.; SERRANO, P. H. S. M. **Os Efeitos de Sentido e a Usabilidade na Interface de Call of Duty**. SBC – Proceedings of SBGames, Curitiba, 2017. Disponível em: <http://www.sbgames.org/sbgames2017/papers/ArtesDesignFull/175450.pdf>. Acesso em: 07 nov 2021.

World Health Organization. **WHO Guidelines on Physical Activity and Sedentary Behaviour**. Geneva: World Health Organization, 2020. Disponível em: <https://www.who.int/publications/i/item/9789240014886>. Acesso em: 07 nov 2021

APÊNDICES

APÊNDICE A – DFS-Short BR (*Dispositional Flow Scale*)

Por favor, responda às seguintes questões com relação à sua experiência na atividade escolhida. Estas questões estão relacionadas com os pensamentos e sensações que você pode experimentar durante a participação numa atividade. Você pode experimentar estas características em alguns momentos, a todo momento ou em nenhum momento. Não há respostas corretas ou erradas. Pense sobre quão frequentemente você experiencia cada característica durante sua atividade e então marque o número que melhor representa sua experiência.

Quando participa em: _____

Evento/Atividade

Item10: Minhas habilidades combinam com o desafio que estou experimentando

Nunca Raramente Às vezes Frequentemente Sempre

Item20: Realizo a atividade automaticamente sem pensar muito

Nunca Raramente Às vezes Frequentemente Sempre

Item21: Sei o que quero alcançar

Nunca Raramente Às vezes Frequentemente Sempre

Item4: É muito claro para mim como estou me saindo na atividade

Nunca Raramente Às vezes Frequentemente Sempre

Item32: Estou completamente focado na tarefa em questão

Nunca Raramente Às vezes Frequentemente Sempre

Item24: Tenho um sentimento de total controle sobre o que estou fazendo

Nunca Raramente Às vezes Frequentemente Sempre

Item7: Não estou preocupado com o que os outros podem estar pensando de mim

Nunca Raramente Às vezes Frequentemente Sempre

Item17: A forma como o tempo passa parece ser diferente da normal

Nunca Raramente Às vezes Frequentemente Sempre

Item36: A experiência é extremamente recompensadora

Nunca Raramente Às vezes Frequentemente Sempre

APÊNDICE B – Carta de Anuência

**UNIVERSIDADE FEDERAL DE PERNAMBUCO
CENTRO DE CIÊNCIAS DA SAÚDE
DEPARTAMENTO DE EDUCAÇÃO FÍSICA**

JUSTIFICATIVA DA NÃO PRESENÇA DA CARTA DE ANUÊNCIA

A pesquisa de campo aqui apresentada pelo título de Representações do Flow nas Práticas Física e Esportiva nas Histórias em Quadrinhos Japonesas, tem como pesquisador responsável e orientador da pesquisa Prof. Denis Foster Gondim e participação de Emerson de Oliveira França, cujo o objetivo é compreender a percepção de leitores e entusiastas da cultura do mangá a respeito do estado de fluxo e a forma como o mesmo é representado nas histórias em quadrinhos japonesas.

Esta pesquisa será aplicada de forma virtual, através de questionário digital formulado através da plataforma *Google Forms*, e enviado por meio das redes sociais, principalmente, *Facebook*, aplicado a conhecedores e leitores dos seguintes mangás japoneses: *Dragon Ball Super* e *Kuroko no Basket*. O questionário, portanto, deverá ser respondido de forma individualizada, por leitores e entusiastas da cultura dos quadrinhos japoneses, conhecedores dos mangás escolhidos para a pesquisa por seu alinhamento direto com o objeto de estudo (Estado de Fluxo), durante o período estipulado na pesquisa. Dessa forma, não haverá um local ou instituição específica para aplicação dos mesmos, podendo participar quaisquer indivíduos que se enquadrem nos critérios de inclusão previamente estabelecidos.

Portanto, esta pesquisa segue os requisitos das Resoluções do Conselho Nacional de Saúde e suas complementares, comprometendo-se utilizar os dados pessoais dos participantes da pesquisa, exclusivamente para os fins científicos, mantendo o sigilo e garantindo a não utilização das informações em prejuízo das pessoas e/ou das comunidades.

Antes de iniciar a coleta de dados o/a pesquisador/a deverá apresentar a esta Instituição o Parecer Consubstanciado devidamente aprovado, emitido por Comitê de Ética em Pesquisa Envolvendo Seres Humanos, credenciado ao Sistema CEP/CONEP.

Recife, em 07/03/2022.

Nome/assinatura e **carimbo** do responsável pela pesquisa

APÊNDICE C – Termo de Assentimento Livre e Esclarecido (para menores de 7 a 18 anos)

UNIVERSIDADE FEDERAL DE PERNAMBUCO
CENTRO DE CIÊNCIAS DA SAÚDE
DEPARTAMENTO DE EDUCAÇÃO FÍSICA

TERMO DE ASSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO

(PARA MENORES DE 7 a 18 ANOS)

Convidamos você, após autorização dos seus pais [ou dos responsáveis legais] para participar como voluntário (a) da pesquisa: (REPRESENTAÇÕES DO FLOW NAS PRÁTICAS FÍSICA E ESPORTIVA NAS HISTÓRIAS EM QUADRINHOS JAPONESAS), que está sob a responsabilidade do pesquisador Denis Foster Gondim, com endereço Av. [REDACTED], CEP [REDACTED] – Telefone (81) 9. [REDACTED] / e-mail: [REDACTED]@hotmail.com

Também participam desta pesquisa os pesquisadores: Emerson de Oliveira França, Telefones para contato: (81) 9. [REDACTED] sob a orientação de Denis Fortes Gondim, Telefone: (81) 9. [REDACTED], e-mail: [REDACTED]@hotmail.

Você será esclarecido (a) sobre qualquer dúvida com o responsável por esta pesquisa. Apenas quando todos os esclarecimentos foram dados e você concorde com a realização do estudo, pedimos que assinale a opção de “Aceito participar da pesquisa” no final desse termo. Além disso, você deve, obrigatoriamente, incluir o endereço de e-mail dos seus pais e opcionalmente o seu, para que possam ser enviada uma cópia do formulário preenchido.

Você estará livre para decidir participar ou recusar-se. Caso não aceite participar, não haverá nenhum problema, desistir é um direito seu. Para participar deste estudo, um responsável por você deverá autorizar e assinar um Termo de Consentimento, podendo retirar esse consentimento ou interromper a sua participação em qualquer fase da pesquisa, sem nenhum prejuízo. O tempo médio para preenchimento das respostas desse questionário é de 10 minutos.

INFORMAÇÕES SOBRE A PESQUISA:

- Este trabalho tem como principal objetivo Compreender a forma como a psicologia da experiência ótima, o estado de "Flow", criada pelo psicólogo húngaro Mihaly Csikszentmihaly é abordada nas histórias em quadrinho japonesas.
- A pesquisa acontecerá no primeiro semestre de 2022 em uma única etapa. Preenchimento de um questionário, o qual será dividido em algumas seções cuidadosamente divididas, sendo elas:
 - Seção 1 - REPRESENTAÇÕES DO FLOW NAS PRÁTICAS FÍSICA E ESPORTIVA NAS HISTÓRIAS EM QUADRINHOS JAPONESAS
 - Seção 2 - QUESTÕES DEMOGRÁFICAS
 - Seção 3 - SOBRE OS MANGÁS
 - Seção 4 - SOBRE DRAGON BALL SUPER E KUROKO NO BASKET
 - Seção 5 - *Dragon Ball Super* (2015-Presente), escrito por Toriyama, Akira & Toyotarou
 - Seção 6 - *Kuroko no Basket* (2008-2014) escrito por Tadatoshi Fujimaki
 - Seção 7 - O ESTADO DE FLUXO
 - Seção 8 - *DFS-Short BR* (Escala de disposição do fluxo).

Após isso será feita a tratativa de dados estatísticos referente a todas as variáveis citadas no estudo.

Vale salientar que você pode decidir interromper o preenchimento a qualquer momento, e tal decisão não acarretará nenhum tipo de penalidade.

- **RISCOS:** Dentre os possíveis riscos inerentes ao preenchimento da pesquisa estão as possibilidades de que os indivíduos experimentem desconforto, cansaço, aborrecimento ou medo com relação ao preenchimento dos questionários, além do receio da quebra de sigilo dos dados ou do anonimato. A este respeito será facultado aos entrevistados responder ou não todos os questionamentos incluídos, podendo estes negar-se a responder ou deixarem a pesquisa a qualquer momento. Com respeito ao sigilo e anonimato, estes serão resguardados de todas as formas possíveis a fim de evitar constrangimento ou exposição dos indivíduos. Por esta razão, todas as informações serão resguardadas e nenhuma informação será utilizada individualmente, sendo publicados apenas os resultados estatísticos obtidos após tratamento dos dados. Por se tratar de coleta no formato remoto/digital, há também os riscos característicos do ambiente virtual, dadas as limitações da tecnologia. Ainda que sumariamente seja impossível assegurar total confidencialidade e garantir que não haverá riscos de violação de quaisquer formas, como eventual quebra de sigilo de maneira involuntária e não intencional, esses riscos serão minimizados, não sendo utilizada de forma consciente e direta nenhum tipo de intervenção que facilite de alguma forma o vazamento das informações providas pelo participante. Ademais, o acesso aos dados coletados, os quais serão baixados para um dispositivo eletrônico local/físico (disco rígido externo) e excluídos do ambiente virtual, será limitado ao pesquisador responsável e ao assistente de pesquisa em computador pessoal protegido por senha de acesso, apenas pelo tempo, quantidade e qualidade de informações especificamente necessárias à pesquisa. Além disso, os dados obtidos serão utilizados exclusivamente para a finalidade prevista no estudo.
- **BENEFÍCIOS:** Conhecer e entender um pouco mais da auto-percepção, a respeito do estado de fluxo e da forma como os mangás representam esse fenômeno, dessa forma compreendendo um pouco mais sobre suas próprias vivências na experiência. Além disso, os resultados da pesquisa, na forma de dados estatísticos, incluídos no Trabalho de Conclusão de Curso do Assistente do Pesquisador, ficarão disponíveis para quaisquer indivíduos que estejam interessados em analisá-los.

Esclarecemos que os participantes dessa pesquisa têm plena liberdade de se recusar a participar do estudo e que esta decisão não acarretará penalização por parte dos pesquisadores. Todas as informações desta pesquisa serão confidenciais e serão divulgadas apenas em eventos ou publicações científicas, não havendo identificação dos voluntários, a não ser entre os responsáveis pelo estudo, sendo assegurado o sigilo sobre a sua participação. Os dados coletados nesta pesquisa por meio de questionários, ficarão armazenados em pastas de arquivo e no computador pessoal, sob a responsabilidade do pesquisador no endereço Rua [REDACTED] - PE, CEP: [REDACTED], pelo período de mínimo 5 anos após o término da pesquisa.

Nem você e nem seus pais [ou responsáveis legais] pagarão nada para você participar desta pesquisa, também não receberão nenhum pagamento para a sua participação, pois é voluntária. Se houver necessidade, as despesas (deslocamento e alimentação) para a sua participação e de seus pais serão assumidas ou ressarcidas pelos pesquisadores. Fica também garantida indenização em casos de danos, comprovadamente decorrentes da sua participação na pesquisa, conforme decisão judicial ou extrajudicial.

Este documento passou pela aprovação do Comitê de Ética em Pesquisa Envolvendo Seres Humanos da UFPE que está no endereço: (Avenida da Engenharia s/n – 1º Andar, sala 4 - Cidade Universitária, Recife-PE, CEP: 50740-600, Tel.: (81) 2126.8588 – e-mail: cephumanos.ufpe@ufpe.br).

Assinatura do pesquisador (a)

ASSENTIMENTO DO(DA) MENOR DE IDADE EM PARTICIPAR COMO VOLUNTÁRIO(A)

Eu, _____, portador (a) do documento de Identidade, abaixo assinado, concordo em participar do estudo REPRESENTAÇÕES DO FLOW NAS PRÁTICAS FÍSICA E ESPORTIVA NAS HISTÓRIAS EM QUADRINHOS JAPONESAS, como voluntário (a). Fui informado (a) e esclarecido (a) pelo (a) pesquisador (a) sobre a pesquisa, o que vai ser feito, assim como os possíveis riscos e benefícios que podem acontecer com a minha participação. Foi-me garantido que posso desistir de participar a qualquer momento, sem que eu ou meus pais precise pagar nada.

Tendo em vista os itens acima apresentados, eu, de forma livre e esclarecida, manifesto meu consentimento para participar da pesquisa.

Aceito Participar da pesquisa

Não aceito participar da pesquisa

Mediante prévia apresentação deste documento, e permissão dos meus pais (ou responsável) é que eu aceito ser participante e para tanto, incluo uma cópia do documento preenchido ao e-mail dos mesmos:

Nome:

E-mail.

(Opcional) Mediante prévia apresentação deste documento, e permissão dos meus pais (ou responsável) é que eu aceito ser participante e para tanto, incluo uma cópia do documento preenchido ao meu e-mail pessoal:

E-mail:

APÊNDICE D – Termo de Consentimento Livre e Esclarecido (para responsável legal pelo menor de 18 anos)

UNIVERSIDADE FEDERAL DE PERNAMBUCO
CENTRO DE CIÊNCIAS DA SAÚDE
DEPARTAMENTO DE EDUCAÇÃO FÍSICA

TERMO DE CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO
(PARA RESPONSÁVEL LEGAL PELO MENOR DE 18 ANOS)

Solicitamos a sua autorização para convidar o (a) seu/sua filho (a) (ou menor que está sob sua responsabilidade) _____ para participar, como voluntário (a), da pesquisa REPRESENTAÇÕES DO FLOW NAS PRÁTICAS FÍSICA E ESPORTIVA NAS HISTÓRIAS EM QUADRINHOS JAPONESAS.

Esta pesquisa é da responsabilidade do (a) pesquisador Denis Foster Gondim, com endereço Av. [REDACTED] [REDACTED], CEP: [REDACTED] – Telefone (81) 9. [REDACTED] / e-mail: [REDACTED]@hotmail.com

Também participam desta pesquisa os pesquisadores: Emerson de Oliveira França, Telefones para contato: (81) 9. [REDACTED] sob a orientação de Denis Fortes Gondim, Telefone: (81) 9 [REDACTED], e-mail: [REDACTED]@hotmail.

O/a Senhor/a será esclarecido (a) sobre qualquer dúvida a respeito da participação dele/a na pesquisa. Apenas quando todos os esclarecimentos forem dados e o/a Senhor/a concordar que o (a) menor faça parte do estudo, pedimos dê ciência no campo específico destinado neste formulário, ao final, enviando uma cópia para o seu próprio e-mail o qual deve ser previamente incluído.

Uma via deste termo de consentimento lhe será entregue e a outra ficará com o pesquisador responsável. O/a Senhor/a estará livre para decidir que ele/a participe ou não desta pesquisa. Caso não aceite que ele/a participe, não haverá nenhum problema, pois desistir que seu filho/a participe é um direito seu. Caso não concorde, não haverá penalização para ele/a, bem como será possível retirar o consentimento em qualquer fase da pesquisa, também sem nenhuma penalidade.

INFORMAÇÕES SOBRE A PESQUISA:

- Este trabalho tem como principal objetivo Compreender a forma como a psicologia da experiência ótima, o estado de "Flow", criada pelo psicólogo húngaro Mihaly Csikszentmihaly é abordada nas histórias em quadrinho japonesas.
- A pesquisa acontecerá no primeiro semestre de 2022 em uma única etapa. Preenchimento de um questionário, o qual será dividido em algumas seções cuidadosamente divididas, sendo elas:
 Seção 1 - REPRESENTAÇÕES DO FLOW NAS PRÁTICAS FÍSICA E ESPORTIVA NAS HISTÓRIAS EM QUADRINHOS JAPONESAS
 Seção 2 - QUESTÕES DEMOGRÁFICAS

Seção 3 - SOBRE OS MANGÁS

Seção 4 - SOBRE DRAGON BALL SUPER E KUROKO NO BASKET

Seção 5 - *Dragon Ball Super* (2015-Presente), escrito por Toriyama, Akira & Toyotarou

Seção 6 - *Kuroko no Basket* (2008-2014) escrito por Tadatoshi Fujimaki

Seção 7 - O ESTADO DE FLUXO

Seção 8 - *DFS-Short BR* (Escala de disposição do fluxo).

Após isso será feita a tratativa de dados estatísticos referente a todas as variáveis citadas no estudo.

Vale salientar que você pode decidir interromper o preenchimento a qualquer momento, e tal decisão não acarretará nenhum tipo de penalidade.

- **RISCOS:** Dentre os possíveis riscos inerentes ao preenchimento da pesquisa estão as possibilidades de que os indivíduos experimentem desconforto, cansaço, aborrecimento ou medo com relação ao preenchimento dos questionários, além do receio da quebra de sigilo dos dados ou do anonimato. A este respeito será facultado aos entrevistados responder ou não todos os questionamentos incluídos, podendo estes negar-se a responder ou deixarem a pesquisa a qualquer momento. Com respeito ao sigilo e anonimato, estes serão resguardados de todas as formas possíveis a fim de evitar constrangimento ou exposição dos indivíduos. Por esta razão, todas as informações serão resguardadas e nenhuma informação será utilizada individualmente, sendo publicados apenas os resultados estatísticos obtidos após tratamento dos dados. Por se tratar de coleta no formato remoto/digital, há também os riscos característicos do ambiente virtual, dadas as limitações da tecnologia. Ainda que sumariamente seja impossível assegurar total confidencialidade e garantir que não haverá riscos de violação de quaisquer formas, como eventual quebra de sigilo de maneira involuntária e não intencional, esses riscos serão minimizados, não sendo utilizada de forma consciente e direta nenhum tipo de intervenção que facilite de alguma forma o vazamento das informações providas pelo participante. Ademais, o acesso aos dados coletados, os quais serão baixados para um dispositivo eletrônico local/físico (disco rígido externo) e excluídos do ambiente virtual, será limitado ao pesquisador responsável e ao assistente de pesquisa em computador pessoal protegido por senha de acesso, apenas pelo tempo, quantidade e qualidade de informações especificamente necessárias à pesquisa. Além disso, os dados obtidos serão utilizados exclusivamente para a finalidade prevista no estudo.
- **BENEFÍCIOS:** Conhecer e entender um pouco mais da auto-percepção, a respeito do estado de fluxo e da forma como os mangás representam esse fenômeno, dessa forma compreendendo um pouco mais sobre suas próprias vivências na experiência. Além disso, os resultados da pesquisa, na forma de dados estatísticos, incluídos no Trabalho de Conclusão de Curso do Assistente do Pesquisador, ficarão disponíveis para quaisquer indivíduos que estejam interessados em analisá-los.

Esclarecemos que os participantes dessa pesquisa têm plena liberdade de se recusar a participar do estudo e que esta decisão não acarretará penalização por parte dos pesquisadores. Todas as informações desta pesquisa serão confidenciais e serão divulgadas apenas em eventos ou publicações científicas, não havendo identificação dos voluntários, a não ser entre os responsáveis pelo estudo, sendo assegurado o sigilo sobre a sua participação. Os dados coletados nesta pesquisa por meio de questionários, ficarão armazenados em pastas de arquivo e no computador pessoal, sob a responsabilidade do pesquisador no endereço Rua [REDACTED] - PE, CEP: [REDACTED], pelo período de mínimo 5 anos após o término da pesquisa.

Nada lhe será pago e nem será cobrado para participar desta pesquisa, pois a aceitação é voluntária, mas fica também garantida a indenização em casos de danos, comprovadamente decorrentes da participação na pesquisa, conforme decisão judicial ou extrajudicial. Se houver necessidade, as despesas para a sua participação serão assumidas pelos pesquisadores (ressarcimento de transporte e alimentação).

Em caso de dúvidas relacionadas aos aspectos éticos deste estudo, o (a) senhor (a) poderá consultar o Comitê de Ética em Pesquisa Envolvendo Seres Humanos da UFPE no endereço: **(Avenida da Engenharia s/n – Prédio do CCS - 1º Andar, sala 4 - Cidade Universitária, Recife-PE, CEP: 50740-600, Tel.: (81) 2126.8588 – e-mail: cephumanos.ufpe@ufpe.br).**

Assinatura do pesquisador (a)

CONSENTIMENTO DO RESPONSÁVEL PARA A PARTICIPAÇÃO DO/A VOLUNTÁRIO

Eu, _____, CPF _____, abaixo assinado, responsável por _____, autorizo a sua participação no estudo REPRESENTAÇÕES DO FLOW NAS PRÁTICAS FÍSICA E ESPORTIVA NAS HISTÓRIAS EM QUADRINHOS JAPONESAS, como voluntário(a). Fui devidamente informado (a) e esclarecido (a) pelo (a) pesquisador (a) sobre a pesquisa, os procedimentos nela envolvidos, assim como os possíveis riscos e benefícios decorrentes da participação dele (a). Foi-me garantido que posso retirar o meu consentimento a qualquer momento, sem que isto leve a qualquer penalidade para mim ou para o (a) menor em questão.

Tendo em vista os itens acima apresentados, eu, de forma livre e esclarecida, manifesto meu consentimento para participar da pesquisa.

Aceito Participar da pesquisa

Não aceito participar da pesquisa

Neste campo, incluo meu endereço de e-mail pessoal para recebimento de uma cópia do formulário preenchido:

E-mail:

APÊNDICE E – Termo de Consentimento Livre e Esclarecido (para maiores de 18 anos ou emancipados)

UNIVERSIDADE FEDERAL DE PERNAMBUCO
CENTRO DE CIÊNCIAS DA SAÚDE
DEPARTAMENTO DE EDUCAÇÃO FÍSICA

TERMO DE CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO

(PARA MAIORES DE 18 ANOS OU EMANCIPADOS)

Convidamos o (a) Sr. (a) para participar como voluntário (a) da pesquisa (REPRESENTAÇÕES DO FLOW NAS PRÁTICAS FÍSICA E ESPORTIVA NAS HISTÓRIAS EM QUADRINHOS JAPONESAS), que está sob a responsabilidade do pesquisador Denis Foster Gondim, com endereço Av. [REDACTED], CEP: [REDACTED] – Telefone (81) 9. [REDACTED] / e-mail: [REDACTED]@hotmail.com

Também participam desta pesquisa os pesquisadores: Emerson de Oliveira França, Telefones para contato: (81) 9. [REDACTED] sob a orientação de Denis Fortes Gondim, Telefone: (81) 9 [REDACTED], e-mail: [REDACTED]@hotmail.

Todas as suas dúvidas podem ser esclarecidas com o responsável por esta pesquisa. Apenas quando todos os esclarecimentos forem dados e você concorde em participar desse estudo, pedimos que assinale a opção de “Aceito participar da pesquisa” no final desse termo. Além disso, o senhor(a) deve incluir um endereço de e-mail para que possamos enviar uma cópia do formulário preenchido.

O (a) senhor (a) estará livre para decidir participar ou recusar-se. Caso não aceite participar, não haverá nenhum problema, desistir é um direito seu, bem como será possível retirar o consentimento em qualquer fase da pesquisa, também sem nenhuma penalidade. O tempo médio para preenchimento das respostas desse questionário é de 10 minutos.

- Este trabalho tem como principal objetivo Compreender a forma como a psicologia da experiência ótima, o estado de "Flow", criada pelo psicólogo húngaro Mihaly Csikszentmihaly é abordada nas histórias em quadrinho japonesas.
- A pesquisa acontecerá no primeiro semestre de 2022 em uma única etapa. Preenchimento de um questionário, o qual será dividido em algumas seções cuidadosamente divididas, sendo elas:
 - Seção 1 - REPRESENTAÇÕES DO FLOW NAS PRÁTICAS FÍSICA E ESPORTIVA NAS HISTÓRIAS EM QUADRINHOS JAPONESAS
 - Seção 2 - QUESTÕES DEMOGRÁFICAS
 - Seção 3 - SOBRE OS MANGÁS
 - Seção 4 - SOBRE DRAGON BALL SUPER E KUROKO NO BASKET
 - Seção 5 - *Dragon Ball Super* (2015-Presente), escrito por Toriyama, Akira & Toyotarou
 - Seção 6 - *Kuroko no Basket* (2008-2014) escrito por Tadatoshi Fujimaki
 - Seção 7 - O ESTADO DE FLUXO
 - Seção 8 - *DFS-Short BR* (Escala de disposição do fluxo).

Após isso será feita a tratativa de dados estatísticos referente a todas as variáveis citadas no estudo.

Vale salientar que você pode decidir interromper o preenchimento a qualquer momento, e tal decisão não acarretará nenhum tipo de penalidade.

- **RISCOS:** Dentre os possíveis riscos inerentes ao preenchimento da pesquisa estão as possibilidades de que os indivíduos experimentem desconforto, cansaço, aborrecimento ou medo com relação ao preenchimento dos questionários, além do receio da quebra de sigilo dos dados ou do anonimato. A este respeito será facultado aos entrevistados responder ou não todos os questionamentos incluídos, podendo estes negar-se a responder ou deixarem a pesquisa a qualquer momento. Com respeito ao sigilo e anonimato, estes serão resguardados de todas as formas possíveis a fim de evitar constrangimento ou exposição dos indivíduos. Por esta razão, todas as informações serão resguardadas e nenhuma informação será utilizada individualmente, sendo publicados apenas os resultados estatísticos obtidos após tratamento dos dados. Por se tratar de coleta no formato remoto/digital, há também os riscos característicos do ambiente virtual, dadas as limitações da tecnologia. Ainda que sumariamente seja impossível assegurar total confidencialidade e garantir que não haverá riscos de violação de quaisquer formas, como eventual quebra de sigilo de maneira involuntária e não intencional, esses riscos serão minimizados, não sendo utilizada de forma consciente e direta nenhum tipo de intervenção que facilite de alguma forma o vazamento das informações providas pelo participante. Ademais, o acesso aos dados coletados, os quais serão baixados para um dispositivo eletrônico local/físico (disco rígido externo) e excluídos do ambiente virtual, será limitado ao pesquisador responsável e ao assistente de pesquisa em computador pessoal protegido por senha de acesso, apenas pelo tempo, quantidade e qualidade de informações especificamente necessárias à pesquisa. Além disso, os dados obtidos serão utilizados exclusivamente para a finalidade prevista no estudo.
- **BENEFÍCIOS:** Conhecer e entender um pouco mais da auto-percepção, a respeito do estado de fluxo e da forma como os mangás representam esse fenômeno, dessa forma compreendendo um pouco mais sobre suas próprias vivências na experiência. Além disso, os resultados da pesquisa, na forma de dados estatísticos, incluídos no Trabalho de Conclusão de Curso do Assistente do Pesquisador, ficarão disponíveis para quaisquer indivíduos que estejam interessados em analisá-los.

Esclarecemos que os participantes dessa pesquisa têm plena liberdade de se recusar a participar do estudo e que esta decisão não acarretará penalização por parte dos pesquisadores. Todas as informações desta pesquisa serão confidenciais e serão divulgadas apenas em eventos ou publicações científicas, não havendo identificação dos voluntários, a não ser entre os responsáveis pelo estudo, sendo assegurado o sigilo sobre a sua participação. Os dados coletados nesta pesquisa por meio de questionários, ficarão armazenados em pastas de arquivo e no computador pessoal, sob a responsabilidade do pesquisador no endereço Rua [REDACTED] - PE, CEP: [REDACTED], pelo período de mínimo 5 anos após o término da pesquisa.

Nada lhe será pago e nem será cobrado para participar desta pesquisa, pois a aceitação é voluntária, mas fica também garantida a indenização em casos de danos, comprovadamente decorrentes da participação na pesquisa, conforme decisão judicial ou extrajudicial. Se houver necessidade, as despesas para a sua participação serão assumidas pelos pesquisadores (ressarcimento de transporte e alimentação).

Em caso de dúvidas relacionadas aos aspectos éticos deste estudo, o (a) senhor (a) poderá consultar o Comitê de Ética em Pesquisa Envolvendo Seres Humanos da UFPE no endereço: (**Avenida da Engenharia s/n – 1º Andar, sala 4 - Cidade Universitária, Recife-PE, CEP: 50740-600, Tel.: (81) 2126.8588 – e-mail: cephumanos.ufpe@ufpe.br**).

(assinatura do pesquisador)

CONSENTIMENTO DA PARTICIPAÇÃO DA PESSOA COMO VOLUNTÁRIO (A)

Eu, _____, CPF _____, abaixo assinado, após a leitura (ou a escuta da leitura) deste documento e de ter tido a oportunidade de conversar e ter esclarecido as minhas dúvidas com o pesquisador responsável, concordo em participar do estudo REPRESENTAÇÕES DO FLOW NAS PRÁTICAS FÍSICA E ESPORTIVA NAS HISTÓRIAS EM QUADRINHOS JAPONESAS, como voluntário (a). Fui devidamente informado (a) e esclarecido (a) pelo(a) pesquisador (a) sobre a pesquisa, os procedimentos nela envolvidos, assim como os possíveis riscos e benefícios decorrentes de minha participação. Foi-me garantido que posso retirar o meu consentimento a qualquer momento, sem que isto leve a qualquer.

Tendo em vista os itens acima apresentados, eu, de forma livre e esclarecida, manifesto meu consentimento para participar da pesquisa.

Aceito Participar da pesquisa

Não aceito participar da pesquisa

Neste campo, incluo meu endereço de e-mail pessoal para recebimento de uma cópia do formulário preenchido:

E-mail:

APÊNDICE F – Modelo do questionário de pesquisa



REPRESENTAÇÕES DO FLOW NAS PRÁTICAS FÍSICA E ESPORTIVA NAS HISTÓRIAS EM QUADRINHOS JAPONESAS

Você está sendo convidado (a) para ser participante do Projeto de pesquisa para o Trabalho de Conclusão do Curso (TCC) de responsabilidade do estudante do curso de Bacharelado em Educação Física da UFPE, Emerson de Oliveira França, intitulado "REPRESENTAÇÕES DO FLOW NAS PRÁTICAS FÍSICA E ESPORTIVA NAS HISTÓRIAS EM QUADRINHOS JAPONESAS". Leia cuidadosamente o que se segue e pergunte sobre qualquer dúvida que você tiver. Caso se sinta esclarecido (a) sobre as informações que estão neste Termo e aceite fazer parte do estudo, peça que assine ao final deste documento. Saiba que você tem total direito de não querer participar.

Este trabalho tem como objetivos:

1 - Compreender a forma como a psicologia da experiência ótima, o estado de "Flow", criada pelo psicólogo húngaro Mihaly Csikszentmihaly é abordada nas histórias em quadrinho japonesas. Para mais informações a respeito deste assunto, por favor, ler a seção 7.

1 - Compreender a forma como a psicologia da experiência ótima, o estado de "Flow", criada pelo psicólogo húngaro Mihaly Csikszentmihaly é abordada nas histórias em quadrinho japonesas. Para mais informações a respeito deste assunto, por favor, ler a seção 7.

2 - O preenchimento de todas as respostas pode levar de 10 a 15 minutos. Vale lembrar que sua participação, embora não seja obrigatória, é de extrema valia para este que vos escreve. O questionário fará uso de algumas seções cuidadosamente divididas, sendo elas:

Seção 1 - REPRESENTAÇÕES DO FLOW NAS PRÁTICAS FÍSICA E ESPORTIVA NAS HISTÓRIAS EM QUADRINHOS JAPONESAS

Seção 2 - QUESTÕES DEMO GRÁFICAS

Seção 3 - SOBRE OS MANGÁS

Seção 4 - SOBRE DRAGON BALL SUPER E KUROKO NO BASKET

Seção 5 - Dragon Ball Super (2015-Presente), escrito por Toriyama, Akira & Toyotarou

Seção 6 - Kuroko no Basket (2008-2014) escrito por Tadatoshi Fujimaki

Seção 7 - O ESTADO DE FLUXO

Seção 8 - DFS-Short BR (Escala de disposição do fluxo)

3 - Nenhuma informação pessoal e individual dos participantes será publicado. Os resultados serão tratados através de análise estatística, contabilizando as informações gerais de todos os participantes que atenderem aos critérios de inclusão na pesquisa.

4. Os participantes não terão nenhuma despesa ao participar da pesquisa e poderão retirar sua concordância na continuidade da pesquisa a qualquer momento.

5. O nome dos participantes será mantido em sigilo, assegurando assim a sua privacidade, e se desejarem terão livre acesso a todas as informações e esclarecimentos adicionais sobre estudo e suas consequências, enfim, tudo o que queiram saber antes, durante e depois da sua participação.

6. Os dados coletados serão utilizados única e exclusivamente para fins desta pesquisa, e os resultados poderão ser publicados.

Qualquer dúvida, pedimos a gentileza de entrar em contato com Emerson de Oliveira França

6. Os dados coletados serão utilizados única e exclusivamente para fins desta pesquisa, e os resultados poderão ser publicados.

Qualquer dúvida, pedimos a gentileza de entrar em contato com Emerson de Oliveira França, responsável pela pesquisa, através do e-mail: emerson.franca@ufpe.br

emerson.franca@ufpe.br [Alternar conta](#)



*Obrigatório

E-mail *

Seu e-mail

Antes de concordar em participar da pesquisa, é importante que você compreenda as informações contidas no Termo de Consentimento Livre e Esclarecido (TCLE), para indivíduos maiores de 18 anos, ou no Termo de Assentimento Livre e Esclarecido (TALE), para indivíduos menores de 18 anos. Ambos disponíveis nos links abaixo:

Para acessar o TCLE: <https://drive.google.com/file/d/15egJjP53dpLpUwYTQWYgO6PFG2g6t8zd/view?usp=sharing>

Para acessar o TALE: https://drive.google.com/file/d/1_IQqAw8wlgxtmNzVQbDU7uezs8w2CCd/view?usp=sharing

Os dados que você irá fornecer serão confidenciais, não havendo divulgação para terceiros e de nenhum dado que possa lhe identificar. Caso concorde

Antes de concordar em participar da pesquisa, é importante que você compreenda as informações contidas no Termo de Consentimento Livre e Esclarecido (TCLE), para indivíduos maiores de 18 anos, ou no Termo de Assentimento Livre e Esclarecido (TALE), para indivíduos menores de 18 anos. Ambos disponíveis nos links abaixo:

Para acessar o TCLE: <https://drive.google.com/file/d/15egJjP53dpLpUwYTQWYgO6PFG2g6t8zd/view?usp=sharing>

Para acessar o TALE: https://drive.google.com/file/d/1_IQqAw8wlgxtmNzVQbDU7uezs8w2CCd/view?usp=sharing

Os dados que você irá fornecer serão confidenciais, não havendo divulgação para terceiros e de nenhum dado que possa lhe identificar. Caso concorde participar do estudo, assinale aqui a opção (Aceito participar da pesquisa) para iniciar. * *

- Aceito participar da pesquisa
- Não aceito participar da pesquisa

[Próxima](#)

Página 1 de 8

[Limpar formulário](#)

Nunca envie senhas pelo Formulários Google.

Este formulário foi criado em Universidade Federal de Pernambuco. [Denunciar abuso](#)

Google Formulários

APÊNDICE G – Termo de Confidencialidade

TERMO DE COMPROMISSO E CONFIDENCIALIDADE

Título do projeto: REPRESENTAÇÕES DO FLOW NAS PRÁTICAS FÍSICA E ESPORTIVA NAS HISTÓRIAS EM QUADRINHOS JAPONESAS

Nome Pesquisador responsável: Denis Foster Gondim

Instituição/Departamento de origem do pesquisador: Universidade Federal de Pernambuco/CCS/Departamento de Educação Física e Desporto

Endereço completo do responsável: [REDACTED]

Orientador/fone contato/e-mail: telefone para contato: (81) 9. [REDACTED] - e-mail: [REDACTED]@hotmail.com

O pesquisador do projeto acima identificado assume o compromisso de:

- Garantir que a pesquisa só será iniciada após a avaliação e aprovação do Comitê de Ética e Pesquisa Envolvendo Seres Humanos da Universidade Federal de Pernambuco – CEP/UFPE e que os dados coletados serão armazenados pelo período mínimo de 5 anos após o término da pesquisa;
- Preservar o sigilo e a privacidade dos voluntários cujos dados serão estudados e divulgados apenas em eventos ou publicações científicas, de forma anônima, não sendo usadas iniciais ou quaisquer outras indicações que possam identificá-los;
- Garantir o sigilo relativo às propriedades intelectuais e patentes industriais, além do devido respeito à dignidade humana;
- Garantir que os benefícios resultantes do projeto retornem aos participantes da pesquisa, seja em termos de retorno social, acesso aos procedimentos, produtos ou agentes da pesquisa;
- Assegurar que os resultados da pesquisa serão anexados na Plataforma Brasil, sob a forma de Relatório Final da pesquisa;

Os dados coletados nesta pesquisa por meio de questionários, ficarão armazenados em pastas de arquivo e em computador pessoal sob a responsabilidade do pesquisador, no endereço: Rua [REDACTED] - PE, CEP: [REDACTED], pelo período de mínimo 5 anos após o término da pesquisa.

Recife, 18 de março de 2022

Assinatura Pesquisador Responsável

APÊNDICE F – Termo de Compromisso de Orientação



UNIVERSIDADE FEDERAL DE PERNAMBUCO
CENTRO DE CIÊNCIAS DA SAÚDE
DEPARTAMENTO DE EDUCAÇÃO FÍSICA
CURSO DE BACHARELADO EM EDUCAÇÃO FÍSICA
DISCIPLINA TCC II

Termo de Compromisso de Orientação

Eu, Emerson de Oliveira França, matricula nº [REDACTED], aluno(a) do Curso de Bacharelado em Educação Física, Departamento de Educação Física, Centro de Ciências da Saúde, Universidade Federal de Pernambuco, inscrito no CPF [REDACTED] e RG [REDACTED]-SDS/ PE, informo que o Prof. Denis Foster Gondim, SIAPE [REDACTED], lotado no Departamento de Educação Física, Centro de Ciências da Saúde, da Universidade Federal de Pernambuco será o meu orientador de Trabalho de Conclusão de Curso II. Assumo estar ciente do meu compromisso e de todas as normas de construção, acompanhamento, apresentação e entrega do artigo (original ou revisão) e/ou monografia.

Recife, 14 de Setembro de 2022.

Assinatura do Orientador

Assinatura do Orientando