

POLÍTICA INTERNACIONAL E NARUTO: UMA EXPLORAÇÃO DO ANIME JAPONÊS COMO FERRAMENTA DE ENSINO DO REALISMO POLÍTICO EM RELAÇÕES INTERNACIONAIS¹

Ingrid Caroline Alves²

Resumo: O trabalho é voltado para a utilização de animes, que são artigos culturais de vasto consumo, Naruto em específico, como uma ferramenta extra de ensino e uma forma de dinamizar e tornar mais interessante o estudo de teorias realistas das Relações Internacionais, enfatizando aqui a utilização do realismo de Waltz. Ao introduzir o conteúdo atrelado ao mundo fictício do anime, que apresenta dinâmicas que podem ser compreendidas como realistas, o aprendizado passa a ser mais rico e diversificado. Desse modo, serão trabalhadas ao longo do artigo diferentes maneiras de se utilizar Naruto em um curso de Relações Internacionais.

Palavras-chave: Realismo, Naruto, anarquia, autoajuda, segurança, anime, ensino.

Abstract: The paper is focused on the use of animes which are widely consumed cultural items, Naruto in particular, as an extra teaching tool and a way of making the study of theories of International Relations more dynamic and interesting, emphasizing the use of Waltz's realism here. By introducing content linked to the fictional world of the anime that presents dynamics that can be understood as realist, learning becomes more rich and diversified. Thus, different ways to use Naruto in an International Relations course will be worked throughout the article.

Keywords: Realism, Naruto, anarchy, self help, security, anime, teaching.

1. Introdução

As relações internacionais estão presentes em várias formas e tipo de arte, estando atualmente bastante presentes no cinema, na televisão e nas séries das diversas plataformas de

¹ Artigo apresentado como trabalho de conclusão de curso, sendo requisito parcial para obtenção do título de bacharel em Relações Internacionais pelo curso de graduação em Relações Internacionais da Universidade Federal de Uberlândia. Trabalho orientado pelo professor Erwin Pádua Xavier.

² Graduanda em Relações Internacionais pela Universidade Federal de Uberlândia.

streaming³. Os animes surgiram em meados dos anos 60 e se tratam de animações, desenhos animados, mas que do ponto de vista ocidental dizem respeito somente a animações japonesas, que se tornaram bastante populares com o passar dos anos, com animes como *One Piece*, que saiu das páginas do *mangá* em 1999 e, em 2020 ainda possuem novos episódios. Os animes são uma forte influência oriental no ocidente. Títulos como *Dragon Ball Z*, *Cavaleiros do Zodíaco*, *Pokémon*, *Sailor Moon*, *Death Note* e *Naruto* foram bem aceitos pelo público, que cresceu sob esta influência e que mesmo depois de adultos não deixaram de acompanhar as histórias. Dentro da lista de animes populares, *Naruto* é um anime que traz um universo fictício e pode ser interpretado através de teorias do realismo político presentes na sociedade apresentada na animação.

No campo das Relações Internacionais, as teorias são ilustradas através de exemplos reais, conflito e acordos entre países, como a Guerra Fria e as duas Guerras Mundiais. A abrangência dos acontecimentos em animes e pseudo-animes⁴ consegue abarcar diversas teorias das Relações Internacionais ao utilizar situações similares à realidade aplicadas em um universo fictício emulando dilemas e decisões que poderiam ser tomados por um líder político.

A problemática de pesquisa que aqui se apresenta é a possibilidade de utilizar animes, e, em específico *Naruto*, como uma ferramenta de ensino das Relações Internacionais dentro da sala de aula, atrelando as teorias realistas às dinâmicas sociais, políticas e militares apresentadas no universo feudal fictício de *Naruto*, e utilizá-la para melhorar o aprendizado e a fixação da teoria. Questiona-se, portanto: Como utilizar o audiovisual, em específico, o universo fictício de *Naruto*, como ferramenta eficiente de ensino de teorias das Relações Internacionais – do realismo, no caso - nas universidades?

As teorias, ao serem formuladas e pesquisadas, se baseiam na visão de mundo de cada autor e em tudo que ele acredita, além de se basear em estudos empíricos de grandes sociedades do passado e do presente. Através da experiência acumulada, pessoal e histórica, muitos autores baseiam seu ponto de vista sobre dilemas de líderes políticos em situações extremas e debatem entre si o porquê e como certas decisões foram tomadas. Ao serem

³ Plataformas de streaming são sites e aplicativos pagos responsáveis pela transmissão instantânea de arquivos de áudio e vídeo. Um exemplo é a Netflix.

⁴ Pseudo-animes: são animações com forte influência japonesa, mas que não são de origem japonesa. Exemplo: *Avatar: A Lenda de Aang*.

apresentadas aos alunos, as teorias, por muitas vezes, podem ser difíceis de serem assimiladas e absorvidas através de aulas expositivas, assim, com o auxílio do audiovisual os alunos podem ter uma melhor compreensão daquela teoria.

Por mais que ao longo dos períodos do curso de Relações Internacionais constem na grade curricular diversas matérias focadas na história mundial, os alunos podem encontrar dificuldades para se lembrar de detalhes de conflitos que podem ser usados como exemplo em um texto teórico. Ao atrelar a teoria a um anime ou algum trabalho imerso na cultura pop, é possível criar uma maior conexão com a realidade dos alunos que geralmente são mais jovens que o professor e cresceram sob influências diferentes. Usa-se o termo cultura pop para se referir a uma expressão ou frase de efeito, um visual, uma tendência de moda, música, séries ou filmes, influenciando um grande grupo com essa indústria do entretenimento. John Storey (1993) acredita que existem muitas definições para o termo cultura popular (cultura pop), porém “um ponto de partida óbvio em qualquer tentativa de definir o termo cultura popular é simplesmente a cultura amplamente favorecida ou apreciada por muitas pessoas” (STOREY, 1993, p. 5).

Ao utilizar Naruto como referência para compreender com maior facilidade as teorias de Relações Internacionais, os alunos são expostos a uma ótica que mistura a lógica das pesquisas teóricas e científicas com um universo fictício que ao mesmo tempo que entretém, consegue auxiliar na assimilação o conteúdo além de apresentar uma visão ampla sobre parte da cultura do Japão feudal, fundido com os elementos modernos presentes na história e até mesmo nas músicas de abertura do anime.

O principal objetivo deste artigo é expor ou demonstrar como Naruto e mídias similares podem ser utilizadas nos estudos de teorias de Relações Internacionais. A mitologia e a cultura presente em Naruto tornam mais atrativos e interessantes o estudo das teorias realistas. Utilizar o anime para apresentar as dinâmicas realistas presentes na história é uma forma de atrair a atenção dos alunos com uma abordagem já feita com filmes que, mostrando algo fictício ou baseada na realidade, pode apresentar uma nova perspectiva sobre uma teoria. Assim como é interessante a presença de filmes ou episódios de séries durante as aulas ou como formas de avaliação através de trabalhos ou resenhas teóricas, utilizar animes é uma forma de dinamizar o aprendizado que utiliza, em sua maioria produções estadunidenses ou europeias, diversificando o acervo de ferramentas e perspectivas culturais disponíveis.

Neste artigo, dividido em cinco seções apresentadas abaixo, será explorado o uso do cinema no ensino das Relações Internacionais, seguido por uma seção para uma breve introdução de teorias de autores de diferentes vertentes de pensamento realista, seguido por uma introdução do universo fictício de Naruto e, por fim, sua aplicação de forma mais específica no plano de aulas da grade do curso de Relações Internacionais.

2. O audiovisual como um instrumento de exploração e aprendizagem do realismo político dentro dos estudos das Relações Internacionais

A importância de mídias visuais, como filmes, séries e animes, para o aprendizado de um conceito dentro de uma teoria de Relações Internacionais se faz cada vez maior, pois permite que o aluno tenha um exemplo visual que, por vezes, se mostra mais interessante e dinâmico que um texto acadêmico, além de proporcionar diferentes tipos de interações dentro de sala de aula, integrando as teorias de Relações Internacionais com a cultura pop que é conhecida e consumida pelos alunos.

Referenciando Engert e Spencer (2009, p. 99) que, em seu artigo, retratam como os estudantes lidam bem com material visual, sendo que esse método de ensino utiliza as duas metades do cérebro, estimulando, assim, uma maior compreensão de conceitos abstratos dentro da realidade, além de incentivar discussões. Engert e Spencer acreditam que “o nosso conhecimento sobre o mundo é predominantemente moldado pelas poderosas representações visuais em jornais e televisão. Até o cinema se tornou, (...), uma potente forma de comunicação política” (ENGERT; SPENCER, 2009, p. 83).

Ao focar a oportunidade de utilizar mídias visuais como forma de ensinar política internacional, Engert e Spencer apontam serem quase ilimitadas as possibilidades de usar filmes como ferramentas de ensino; eles identificaram que os filmes foram usados para auxiliar na explicação de acontecimentos, problemas, culturas e teorias (ENGERT; SPENCER, 2009, p. 84). Os autores afirmam que mesmo que nem tudo dessas mídias visuais possa ser utilizado, ao estarem atreladas aos textos acadêmicos, podem ser uma alternativa de interesse para ser vinculada às aulas normais. Os autores apontam que questionar abertamente e analisar criticamente o que há por trás de uma narrativa é uma importante parte do

aprendizado dos alunos, dado que muitas vezes os filmes apresentam versões romantizadas e, por vezes fatos que não são historicamente precisos, que deixando óbvio que algumas obras são feitas para servir propósitos políticos com a intenção de controlar a narrativa de certo evento (ENGERT; SPENCER, 2009, p. 88).

Engert e Spencer determinam ainda a existência de quatro distintas maneiras de utilizar filmes no ensino de Relações Internacionais. Elas são: 1) focar os eventos, representando uma forma mais tradicional de utilizar o filme nas aulas. O filme ou documentário é usado para dar informações específicas para os estudantes sobre um evento ou período histórico, sendo um dispositivo para complementar as leituras normais; 2) usar filmes populares ao invés de documentários, pois histórias inventadas podem ser identificadas como imparciais, corretas ou objetivas. Estudantes frequentemente tomam documentários como histórias corretas ao invés de apenas uma perspectiva, quando eles na verdade são inerentemente subjetivos e simplificam e condensam a história, criando uma ilusão de acesso à realidade; 3) filmes não são textos objetivos nem culturalmente neutros, são transcrições da realidade de acordo com a visão do diretor ao invés da realidade de uma única história verdadeira. Sendo assim, os filmes podem ser usados para comparar narrativas culturais e exibir as mudanças que acontecem ao longo do tempo complementando um filme, com outro filme que conta a mesma história de outro ponto de vista; 4) filmes apresentam uma certa interpretação de como o mundo funciona, assim, eles apontam que as teorias são construções científicas e, sendo assim, elas podem ser melhor compreendidas juntos com suas forças e fraquezas quando aplicadas em um universo construído assim como a própria teoria, da mesma forma como o mundo apresentado em filmes, que podendo levar a uma compreensão mais crítica e profunda dos limites da teoria. De acordo com os autores, para melhorar o foco dos estudantes, é importante selecionar as partes do filme que melhor permitem observar e problematizar os acontecimentos através da teoria (ENGERT; SPENCER, 2009, p. 88-94). Esse trabalho segue um pouco a perspectiva dos itens dois e quatro.

Cynthia Weber, em *International Relations Theory: a Critical Introduction* (GLOBAL DISCOURSE, 2010), discorre sobre como, em sala de aula, ela poderia utilizar o conhecimento que seus alunos tinham sobre as teorias tanto dentro de sala como de fora, e aplicá-lo de uma forma que todos entenderiam se baseando em tudo que cada um já sabe. Os alunos dificilmente leem notícias e acompanham acontecimentos ligados às relações internacionais e assimilam esses eventos à realidade de seu cotidiano. A autora procura, então,

utilizar filmes populares para ilustrar e criticar a forma que os mitos das relações internacionais funcionam, além de utilizar dos filmes para criar uma mudança do “poder” dentro da sala de aula, onde o professor passa a entender que talvez o estudante tenha uma maior habilidade para compreender expressões populares de teorias de relações internacionais em filmes (WEBER, 2010, p. 3).

Weber afirma, em *International Relations Theory: a Critical Introduction* (2001), que “os realistas e (neo) realistas concordam que não há maneira de sair da anarquia internacional” (WEBER, 2001, p. 16). A autora utiliza Waltz como um exemplo de teórico realista apontando seus argumentos: “a organização das relações sociais, ao invés da natureza do homem, é o que determina se temos ou não guerra (...), bons homens se comportam mal em organizações sociais ruins e homens maus podem ser impedidos de se comportar mal se estiverem em boas organizações sociais (...). Waltz chama as más organizações sociais de anarquia internacional” (WEBER, 2001, p. 16). Assim, de acordo com o pensamento de Waltz e outros teóricos realistas, a autora utiliza a teoria ao analisar o filme *O Senhor das Moscas* (1990) a partir do argumento de Waltz de que a anarquia internacional é a causa permissiva da guerra.

Em “Didática da História no Ensino Superior enriquecida com tecnologias audiovisuais e o seu impacto na promoção do autoconceito de competência” (DIAS-TRINDADE; MOREIRA, 2020), os autores argumentam sobre a utilização do audiovisual no aprendizado como um mecanismo de crescimento contínuo e conjunto e, ao utilizar desse método, cria-se um espaço para que o conteúdo diverso audiovisual já consumido pelos alunos seja visto como espaço para aprendizagem curricular (DIAS-TRINDADE; MOREIRA, 2020, p. 3). Os autores então afirmam que:

Considerando, pois, as potencialidades do cinema enunciadas desenvolvemos a nossa prática assente num modelo pedagógico centrado na “desconstrução” de imagens em movimento, com o objetivo de avaliar o seu impacto em dimensões como a capacidade de discutir e resolver problemas, de aplicar o conhecimento na prática; o investimento e motivação na aprendizagem; a capacidade de expressar opiniões e iniciar ações; a capacidade de cooperar e a capacidade de ser criativo (DIAS-TRINDADE; MOREIRA, 2020, p. 4).

Os autores apontam que a desconstrução e a análise da imagem que um filme proporciona, usando como base uma grade curricular, ajudam no aprendizado, mas devem ser tratadas como uma

fonte secundária de aprendizado (DIAS-TRINDADE; MOREIRA, 2020, p. 5). Assim, os autores apresentam um estudo cujo os resultados apontam para a seguinte conclusão:

(...)pudemos concluir que a estratégia pedagógica com o recurso ao cinema permitiu criar um ambiente favorável e promotor de um processo de pensamento crítico favorável à resolução de problemas. Um ambiente colaborativo, onde o estudante assumiu o dever de dar sentido à sua experiência educacional, através da negociação de significados com o grupo e onde foi partilhada informação e conhecimento com criatividade (DIAS-TRINDADE; MOREIRA, 2020, p. 16).

A relação professor-aluno às vezes se torna um pouco complicada, tanto por uma diferença de idade ou por diferentes experiências, assim, a introdução de filmes, séries e animes pode ser uma forma de aproximar e facilitar a relação dentro de sala de aula, podendo criar um caminho mais fácil de comunicação e troca de informações, além de criar uma oportunidade de exercer sua criatividade ao se colocar na posição de um personagem fictício dentro de uma atividade avaliativa. De acordo com o estudo apresentado pelos autores, a comunidade de aprendizado sólida criada a partir da utilização de mídias audiovisuais permitiu um fortalecimento dos relacionamentos e dos laços sociais dentro da turma, além de promover o desenvolvimento de pensamentos divergentes (DIAS-TRINDADE; MOREIRA, 2020, p. 16).

Atualmente, o acesso a diferentes tipos de mídias visuais foi facilitado pela existência de grandes plataformas de streaming amplamente consumidas pela população que permitem, assim, um acesso rápido e a qualquer momento ao conteúdo a ser utilizado por professor em sala de aula; dessa forma, o conteúdo pode ser acessado dentro e fora das universidades, sem a necessidade da utilização de equipamentos externos, pois um celular basta. Com a ajuda de novas tecnologias, é possível que o professor não tenha que exibir o filme em sala de aula, ou, caso não seja possível exibir todo o material em horário de aula, os alunos tem fácil acesso ao conteúdo.

3. Realismo, anarquia, equilíbrio e disputa de poder.

3.1 A teoria realista de Waltz dentro das Relações Internacionais.

Kenneth Waltz é um autor tido como neorealista, pois, apesar de concordar com Morgenthau em certos pontos, eles discordam em outros. Em *O Homem, o Estado e a Guerra*, de 1954, Waltz argumenta que “a anarquia internacional é a causa permissiva da guerra”, a

organização das relações sociais é o que determina a possibilidade de haver ou não a recorrência guerra.

O autor acredita que a natureza humana não pode ser usada como parâmetro para explicar o surgimento das guerras, porque independentemente do comportamento do homem a ser analisado em uma situação, as conclusões podem ser diversas, fazendo assim com que a guerra possa acontecer ou não; no entanto, segundo Waltz, a natureza do homem pode explicar as imperfeições das formas sociais e políticas presentes na sociedade (WALTZ, 2004, p. 40).

Waltz analisa as teorias de Morgenthau e divide seu pensamento em duas vertentes nas quais ele pode ser analisado e entendido, separando, assim, em uma primeira ideia segundo a qual o interesse nacional gira em torno da busca do poder, o poder se tornando um fim. No segundo ponto de vista, o poder é visto como o meio necessário para garantir outros interesses do Estado, sendo usado como um instrumento (WALTZ, 2004, p. 46). O autor acredita que os maus Estados levam à guerra, mas não acredita que bons Estados signifiquem paz no mundo. As ações dos homens agindo em nome dos Estados constituem a substância das relações internacionais, mas o ambiente político internacional tem muito a ver com o modo como os Estados se comportam (WALTZ, 2004, p. 152-153).

Waltz vê o conflito que pode ocasionar a guerra como algo que está fadado a acontecer, porém o seu desfecho pode ser alterado, pois ao buscar um resultado favorável, os Estados confiam em seus próprios dispositivos (WALTZ, 2004, p. 197). Os Estados usam sua força para alcançar suas metas, podendo assim implementar suas políticas, sendo assim, todos os Estados tem que estar preparados para usar da força para atender seus interesses (WALTZ, 2004, p. 198). Dessa forma, Waltz apresenta três imagens que podem ser entendidas como possíveis causas da guerra: a natureza do homem, o Estado e o sistema dos Estados.

Em Teoria de Política Internacional (1979), é apontado por Waltz que entre os Estados, o estado de natureza é um estado de guerra, pois como as decisões são tomadas livremente por cada Estado, a qualquer momento uma guerra pode ser começada (WALTZ, 1979, p. 102).

O destino de cada Estado depende de suas respostas para o que outros Estados fazem. A possibilidade de que o conflito seja conduzido pela força leva à competição nas artes e nos instrumentos de força. Concorrência produz uma tendência para a similaridade dos concorrentes (WALTZ, 1979, p. 127).

Waltz apresenta importantes conceitos como o de sistema, que é definido como um conjunto de unidades em interação mais uma estrutura que emerge dela. “Assim, em um nível o sistema consiste de uma estrutura, e estrutura é o componente do nível sistêmico que torna possível pensar nas unidades como formando um conjunto distinto de uma mera coleção” (WALTZ, 1979, p. 40). A estrutura define a ordenação das partes do sistema. Ao mudar a composição da estrutura se configura uma mudança estrutural (WALTZ, 1979, p. 80). Waltz conceitua política doméstica como sendo “uma estrutura definida pelo princípio segundo o qual ela está ordenada, pela especificação das funções das unidades formalmente diferenciadas e pela distribuição das capacidades entre as unidades” (WALTZ, 1979, p. 82). “As estruturas da política doméstica têm instituições e escritórios governamentais como suas contrapartes concretas, já a política internacional é tida como uma política na ausência de um governo” (WALTZ, 1979, p. 88).

Waltz faz então uma comparação entre sistemas de política internacional com mercados econômicos, e como eles se formam através da união de unidades autorreguladas. O autor também aponta que a estrutura surge da interação regular dos Estados e que mesmo que eles não tenham a intenção de participar na formação de uma estrutura, são forçados a tomar parte, assim como acontece em mercados econômicos, apesar do individualismo e do princípio de autoajuda que acompanham o Estado. Ao buscar seus interesses, eles acabam entrando em um sistema autorregulado (semelhante à ideia da mão invisível do mercado de Adam Smith), que o estabiliza apesar da participação não intencional dos estados (WALTZ, 1979, p. 89-91).

Segundo Waltz, na anarquia, “o estado natural entre os Estados é um estado de guerra. Esse estado não significa a constante ocorrência da guerra, mas, como cada Estado é soberano, a guerra pode ocorrer a qualquer momento” (WALTZ, 1979, p.102). Waltz afirma que cada Estado faz por si o que os outros Estados fazem por eles mesmos, e apesar disso, problemas que abalam o mundo pedem por uma colaboração global, porém, não existe uma agência global para providenciar soluções. Em um sistema anárquico, os Estados devem contar apenas consigo mesmos e com os meios (recursos internos) que eles podem gerar. A autoajuda é o princípio de ação necessário em uma ordem anárquica, apesar do alto risco. Em ordens hierárquicas, os meios de controle se tornam um objeto de conflito. “Os elementos hierárquicos dentro de estruturas do sistema internacional limitam e restringem o exercício da

soberania, mas apenas de maneiras fortemente condicionadas pela anarquia do sistema mais amplo” (WALTZ, 1979, p. 109-116).

Cada Estado tem suas políticas nacionais, que estão sua na esfera de autoridade, administração e lei, sendo esta política descrita como hierárquica, vertical, centralizada heterogênea, dirigida e planejada. As políticas internacionais estão na esfera do poder, do conflito e da acomodação. Esta política é descrita como anárquica, horizontal, descentralizada, homogênea, não direcionada e mutuamente adaptativa (WALTZ, 1979, p. 113).

A teoria da balança de poder, para Waltz, começa com a premissa de que os Estados, ou aqueles que agem por eles, tentam usar os meios disponíveis para alcançar seus objetivos. Sendo assim, esses objetivos são divididos em: esforços internos (melhorias voltadas para economia, exército e melhores estratégias) e esforços externos (aumentar e fortalecer suas alianças ou diminuir e enfraquecer as alianças de seus inimigos). Em um sistema de autoajuda, os Estados mais fracos tendem a estar mais vulneráveis, por isso se abrem à possibilidade da criação de balanças de poder. A política de balança de poder somente prevalece em um sistema anárquico povoado por unidades que buscam a sobrevivência (WALTZ, 1979, p. 118-121). Waltz aponta que, de acordo com a teoria, os Estados buscam se proteger e defender seus interesses, produzindo uma tendência ao equilíbrio de poder, mesmo que não seja a finalidade principal de suas ações; sendo assim, quando conquistado o equilíbrio, a expectativa não é que ele seja preservado, mas que se ele for perturbado, os Estados irão restaurar o equilíbrio, criando assim uma tendência recorrente de formação de balanças de poder (WALTZ, 1979, p. 128).

4. O universo de Naruto: países, vilas e suas relações sociais e políticas.

4.1 A realidade de Naruto.

O anime japonês Naruto, criado por Mashashi Kishimoto, retrata um sistema feudal baseado principalmente em uma força militar que é integrada por ninjas ou *shinobis*⁵, os quais são divididos por níveis e habilidades, sendo eles treinados desde criança para servir sua vila como uma frente militar, trabalhando para garantir a proteção desta vila e de seu país.

⁵ *Shinobis* são ninjas treinados para proteger sua vila e seu país. Pessoas com treinamento ninja, mas que não pertencem a uma vila, não são *shinobi* e não seguem o código de conduta deles.

A animação foi dividida entre *Naruto* (clássico) e *Naruto Shippuden*, com um total de 720 episódios baseados nos mangas do japonês Masashi Kishimoto. Neles, o telespectador acompanha a história de Naruto Uzumaki e seus amigos, todos na condição de *shinobi* da vila de Konahagakure ou Konoha (Vila Oculta da Folha), vivendo em um período de constantes conflitos e ameaças que culminam na Quarta Grande Guerra Ninja. *Naruto* é um anime que representa uma sociedade feudal japonesa dividida em cinco grandes países *shinobi* (Terra, Vento, Relâmpago, Água e Fogo), sendo que cada um desses grandes países é governado por um senhor feudal e tem uma grande vila principal liderada por um *kage*, que é um líder militar e político que toma as principais decisões dentro dela. No caso da vila de *Konoha*, o *kage* é chamado de *hokage*. Na sociedade apresentada no anime, o foco está nos *shinobi*, que são comandados por ordens de seu *kage*, que é o responsável por todas as relações comerciais e negociações militares com as grandes vilas de países vizinhos.

Figura 1: *Naruto* versão shippuden e *Naruto* versão clássico:



Fonte: *Naruto vs Naruto Shippuden*. Disponível em: <https://shannaro.wordpress.com/2012/05/29/naruto-vs-naruto-shippuden/>. Acesso em: 13 mar. 2021.

A vila de Konoha (Folha), situada no país do Fogo, surgiu a partir da união de dois clãs (Uchiha e Senju) que eram inimigos, porém entraram em um acordo para criar uma vila pacífica, nascendo assim uma das maiores e mais influentes vilas, que rapidamente se tornou um alvo de interesse de seus inimigos, que procuravam momentos de fraqueza para atacar. Com isso, a vila sofreu com ataques internos e externos arquitetados por inimigos que se uniam para destruí-la.

Konoha vive sempre em estado de alerta esperando ataques que visam derrubar os portões da vila e subjugar-la, assim como o seu principal líder, o *hokage*. Os *shinobi*, após finalizarem seu treinamento na escola ninja, recebem uma patente de *genin*⁶, e são treinados para utilizar suas habilidades em vários estilos de luta. Empregam os seus *jutsus*, que consistem em técnicas ninjas que dependem normalmente da manipulação do *chakra*, que é uma energia física vital presente em todos os seres vivos e que circula por todo corpo, está presente em todas as células do corpo. *Shinobis* são capazes de moldar e canalizar seu *chakra* para transformá-lo. Ao ser canalizada e combinada com os selos de um *jutsu* específico, a energia sai do corpo; sendo assim, ao usar completamente seu *chakra*, o *shinobi* morrerá. Tais *jutsus* são criados através da junção dos selos, que são gestos feitos com as mãos, simbolizando diferentes animais, e do *chakra*. Os *jutsus* são utilizados para proteger a vila diariamente, em situações de emergência e principalmente em conflitos em grandes batalhas com *shinobis* de outras vilas.

Além de proteger a vila, os *shinobi* são contratados por pessoas físicas ou outras vilas para missões variadas, como segurança de um comboio ou pessoa importante, busca de pessoa desaparecida etc. Grande parte do treinamento ninja gira em torno do aperfeiçoamento dos *jutsus*, que são adquiridos a partir de muito treinamento e se desenvolvem a partir do elemento base de cada pessoa (terra, água, fogo, vento e raio), com a possibilidade de evoluir com a combinação entre os elementos base. Alguns clãs mais antigos de Konoha possuem *jutsus* passados dentro de seu grupo hereditariamente, como no caso do clã Uchiha, que possui um *jutsu* visual chamado *sharingan*. Esse poder nasce com o usuário e fica localizado nos olhos, permitindo que o *shinobi* crie *jutsus* com os olhos; essa habilidade evolui de acordo com a capacidade de seu usuário e proporciona um grande poder de ataque e defesa para seu

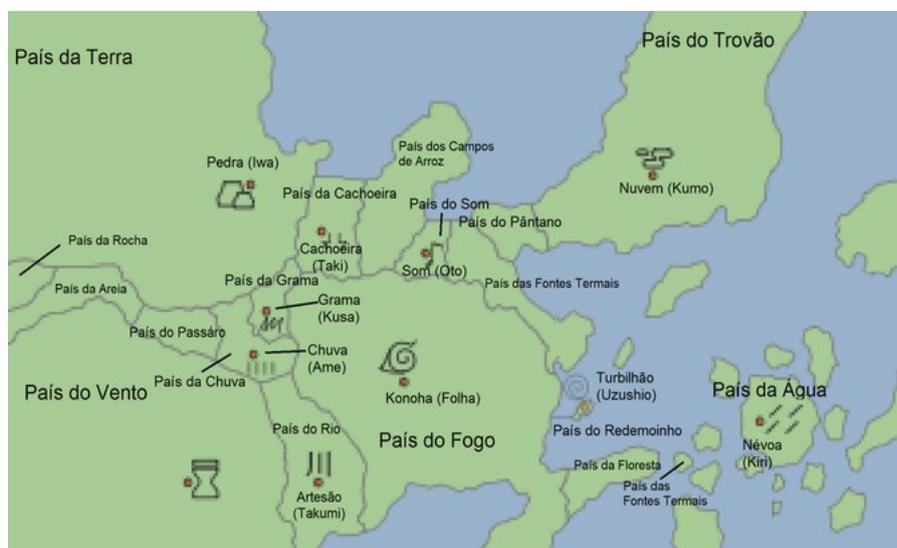
⁶ É uma patente ninja que se obtém logo após a formatura na academia ninja. Equivale ao nível mais baixo de *shinobi*. O *shinobi* sobe de patente a partir de uma prova física e uma escrita ou por indicação.

usuário, se tornando uma forte e única arma para a vila, a qual é visada pelos inimigos que tentam derrotar os Uchiha para roubar seus olhos na busca do poder singular do clã,

Konoha é uma vila cercada por muros constantemente vigiados. Possui um forte sistema de inteligência, uma constante produção de novas armas que são usadas em conjunto com os *jutsus* específicos de seus usuários e seus *shinobis* treinam constantemente para desenvolver novos *jutsus* para desbancar os inimigos. Todas as vilas vivem uma situação parecida em que sempre estão alerta para atacar e contra-atacar quando necessário.

O espaço geográfico fictício que é utilizado no anime corresponde ao mapa abaixo, no qual é possível ver que as grandes vilas pertencem aos maiores países, funcionando como capitais, e, assim, exercem uma maior influência sobre a região e sobre os pequenos países vizinhos, que sofrem as consequências dos conflitos dos grandes países e suas vilas, sem ter força para se defender.

Figura 2 – Mapa indicativo do mundo fictício do anime.



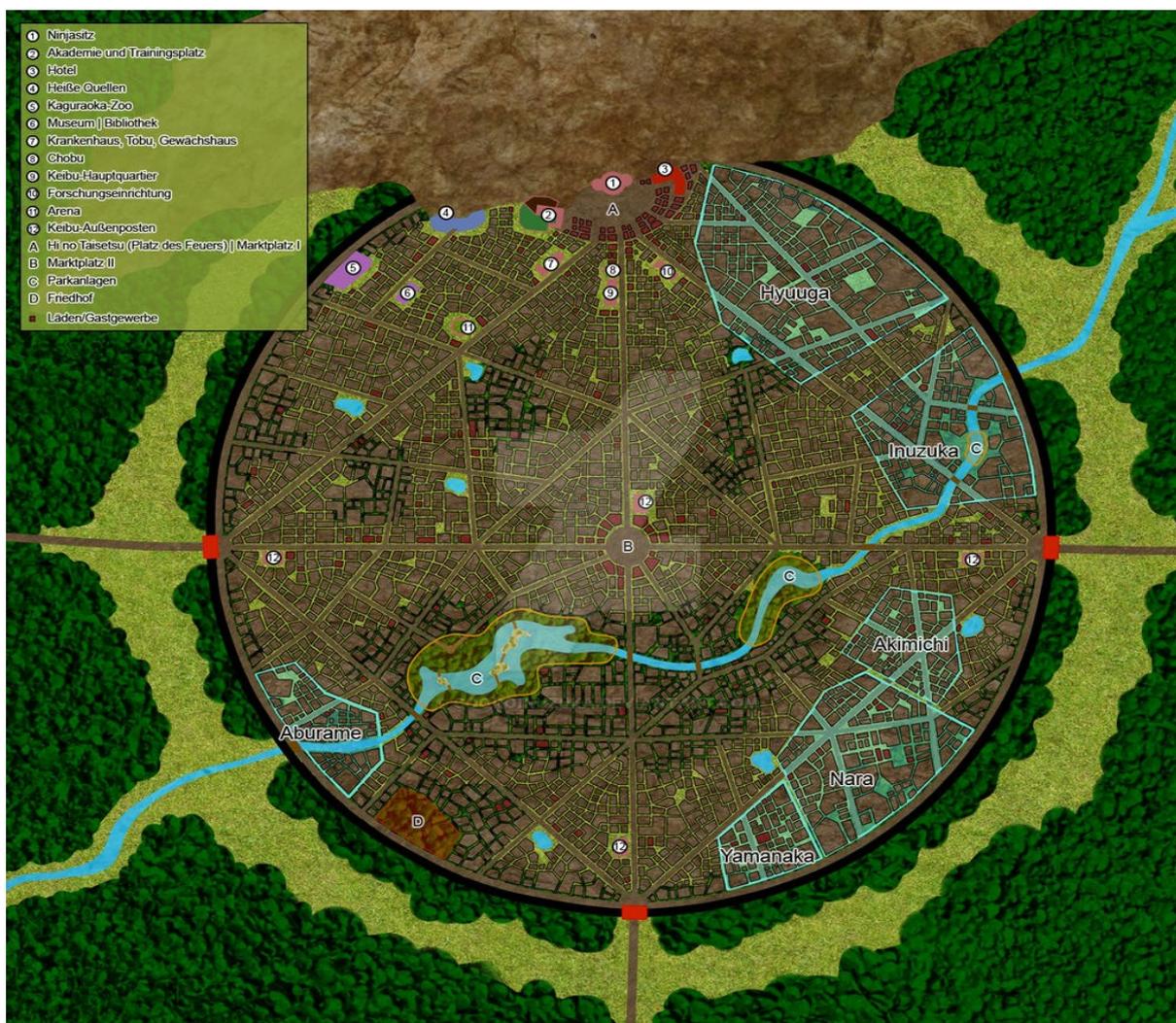
Fonte: Geografia de Naruto. Disponível em: <<https://thenarutorpghabb.weebly.com/spades-mapa-spades.html>>. Acesso em: 13 mar. 2021.

Para uma compreensão completa da história contada em Naruto, é necessário assistir aos episódios ou ler os mangás (histórias em quadrinho de origem japonesa), pois vários fatos do passado são revelados muitos anos após ocorrerem, gerando a trama da história. Deste modo, o telespectador tem a oportunidade de conhecer a realidade permeada por conflitos

entre clãs e guerras de grupos contrários, antes da criação das vilas e de ter uma noção mais precisa sobre a delimitação do território de cada país. O foco da história está no personagem Naruto Uzumaki, que é um *shinobi* morador de Konoha. Portanto, a história permanece centralizada nessa vila e seus problemas, e com a evolução da história, a visão do público é expandida para os países e grandes vilas vizinhas. A partir da história de personagens secundários, é possível conhecer o passado e ver como a marca dos conflitos está presente em todas as gerações de *shinobi*, e que o ciclo de conflito para se defender não acaba, sendo justificado por ataques anteriores e uma possibilidade de novos ataques, estabelecendo uma necessidade frequente de preparação para enfrentar as habilidades e as armas do inimigo, que, assim como as próprias condições bélicas, tendem a aumentar para se proteger do inimigo, utilizando uma ideia de atacar para não ser atacado.

A figura 3 mostra a vila de Konoha e como ela é cercada por muros que são vigiados 24 horas por dia, além de contar com guardas designados para vigiar os portões secundários e o portão principal.

Figura 3: Mapa de Konahagakure (Konoha)



Fonte: Konohagakure map. Disponível em: <<https://www.deviantart.com/cooroinuzuka/art/Konohagakure-Map-609885274>>. Acesso em: 13 mar. 2021.

Naruto é um personagem criado voltado para um público específico enfocando as histórias do anime a resiliência, a lealdade e amizade. Naruto, como personagem central, é a personificação destas características, ele é perseverante, extremamente leal a seus amigos e à sua vila, tem um bom coração e bastante empatia. O mundo em que Naruto nasce existe em meio a guerras e conflitos constantes entre as vilas *shinobis*, que através de ataques furtivos à outras vilas, buscam sempre ter uma vantagem sobre seus inimigos. Os pais de Naruto morreram no dia de seu nascimento protegendo ele e principalmente a vila de um ataque de um monstro.

4.2 Construção das relações de poder dentro e entre as vilas

Todos os grandes países apresentados nos episódios de Naruto e Naruto Shippuden têm como poder máximo o senhor feudal (cargo hereditário e vitalício) que, junto com um conselho e o antigo *kage*, se este ainda estiver vivo, escolhem o sucessor do cargo que vai liderar a vila principal de seu país: o *kage*. O *kage* é escolhido por ser forte e habilidoso, além de ter o conhecimento necessário para administrar a vila, tanto no aspecto militar quanto no campo político. Cada país tem um nome específico para seu *kage*. O país do Fogo define o seu *kage* de Konoha como *hokage*, Já o país do Vento define o *kage* de Sunagakure como *kazekage* e assim por diante. O senhor feudal de cada país tem bastante poder, porém, apesar de exercer grande influência, ele não se envolve em assuntos específicos de cada vila de seu país, estando presente somente na escolha de um novo *kage*. Desta feita, com o início de uma guerra, ele não se envolve com as estratégias e nem participa de maneira mais ativa, pois o senhor feudal não é um *shinobi* e, devido à sua posição, se torna um alvo natural. Os *kages*, depois dos senhores feudais, são as autoridades máximas de sua vila, tomando suas decisões baseadas em sua experiência pessoal, estratégias e conselhos dados pelo Conselho de Konoha. Este, composto de até três membros, geralmente mais velhos, existe para ajudar o *hokage* a governar a vila e garantir que todas as decisões sejam feitas de acordo com os melhores interesses de Konoha e de seus habitantes. O *hokage* estará a par de todos os acontecimentos da vila, mormente os que envolvam a segurança e o bem-estar de seus cidadãos. Ele aprova as missões dos *shinobi*, estabelece e mantém as relações políticas internacionais com os *kages* de outras vilas.

As vilas principais são todas militarizadas. Utilizam, em sua maioria, armas brancas de tamanhos e formas variadas, porém, no caso dos *shinobi*, as principais armas são seus ninjas e seus *jutsus*, que se tratam de uma espécie de poder especial gerado através de uma combinação de movimentos, chamados de selos, que utilizam as mãos e os dedos para canalizar a energia do *chakra* do usuário daquela série de selos para executar um *jutsu* de ataque ou de defesa que são variados em tipos e em força, podendo inclusive usar uma arma branca para realizar um *jutsu*. É ensinado na Vila da Folha que cada ninja tem como dever proteger a vila e seus moradores, assim, os ninjas não questionam ordens e a missão vem acima de tudo, até mesmo da vida de parceiros de time que podem morrer em meio a um conflito. Cada um sabe os riscos das missões e aceitam a morte digna de um *shinobi* de verdade.

No período e que se passa a história de Naruto, os grandes países já tiveram grandes enfrentamentos chamados de Grandes Guerras Ninjas, e vivem em um constante estado de alerta sempre esperando um ataque inimigo. Os países pequenos não possuem grandes vilas, portanto não tem um *kage* para mediar uma relação com as grandes vilas vizinhas, sendo assim, vivem a mercê das decisões tomadas por outros países, sem oportunidade de opinar e se defender, ficando sempre no meio de conflitos dos quais eles não fazem parte.

Em Naruto Shippuden, um grupo terrorista conhecido como Akatsuki ataca vários países e assassina *shinobis* que, assim com Naruto, carregavam um poderoso monstro⁷ de caudas selado dentro de si, monstros esses que possuem uma imensa quantidade de *chackra*, que, quando utilizado em batalha, possui um grande poder destrutivo, que poderia destruir uma das grandes vilas completamente. O grupo Akatsuki busca o poder dentro de cada monstro, que por sua vez está dentro de um *shinobi*. Os detentores dos monstros estão espalhados entre as grandes nações e conseguem usar uma parte do *chakra* dos monstros selados em seus corpos ao conseguir de forma reduzida utilizar o poder especial e específico de cada monstro em uma batalha e, devido a este grande poder, alguns são usados como armas ou grandes trunfos em uma importante batalha contra fortes inimigos.

O recorrente sucesso da Akatsuki em suas missões e a descoberta da formação de um grande exército força os grandes países a procurarem uma solução de forma conjunta. Para que os *kages* dos grandes países, que até então não tinham nenhum acordo específico para a manutenção da paz, pudessem se reunir, era necessário que esta reunião acontecesse em um espaço seguro para todos os envolvidos. Dentro do espaço geográfico apresentado no universo de Naruto, existe o país do Ferro, que tem seu território protegido por samurais que se mantêm neutros perante conflitos *shinobi*. A neutralidade do país pode ser comparada com a Suíça em relação a grandes conflitos. Perante a delicada situação que expõe não somente os grandes países, mas como também o mundo, os *kages* decidem se reunir para tentar um acordo prevendo uma união colaborativa entre os exércitos das grandes nações, assim, a reunião acontece no território neutro dos samurais (País do Ferro).

Figura 4: Reunião dos cinco *kages*.

⁷ Monstros no universo de Naruto são as bestas de cauda, que tem a aparência de um animal, como, por exemplo, a raposa de nove caudas selada no corpo de Naruto. Esses monstros gigantes podem ser capturados através de *jutsus* de selamentos e selados no corpo de um *shinobi*. Vide figura 5.



Fonte: Reunião dos Cinco Kage. Disponível em: <https://naruto.fandom.com/pt-br/wiki/Reuni%C3%A3o_dos_Cinco_Kage>. Acesso em: 13 mar. 2021.

5. A relação teoria x anime e o uso de Naruto no ensino de realismo em R.I.

Como apresentado nos capítulos anteriores, o universo de Naruto é muito amplo, e apesar de se tratar de uma realidade fantasiosa, em vários aspectos se assemelha à nossa realidade ao utilizar elementos da cultura japonesa de períodos feudais e dinâmicas sociais, políticas e militares que podem ser interpretadas como similares à ontologia de algumas teorias realistas das Relações Internacionais.

O anime evidencia as relações de poder entre os países dentro de um sistema que se apoia num equilíbrio baseado no poder e influência dos grandes países e acordos bilaterais entre eles. Ao longo da história contada, é possível relacionar as reações de cada país a uma ameaça a sua soberania a teorias de Relações Internacionais.

Enquanto estudante de Relações Internacionais, ao assistir ao anime, pode perceber a presença de elementos que poderiam ser usados de exemplos para ilustrar um comportamento similar ao apresentado nas teorias vistas em sala de aula.

Com tudo que é apresentado no anime, é possível criar uma hipótese para verificar que as relações de poder entre os países fictícios do anime e de que forma elas são compatíveis com as dinâmicas de um sistema político anárquico e com o Dilema de Segurança, e como a estrutura criada em Naruto favorece o aprendizado. O anime pode ser visto através das lentes realistas de Morgenthau (2003 [1948]) e Waltz (1979) e relacionado ao Dilema de Segurança de Herz (1950), ajudando no aprendizado dos estudantes de Relações internacionais

normalmente se demonstrado de maneira prática juntamente com o conteúdo a ser utilizado dentro do plano de ensino da graduação.

A partir da ótica de Morgenthau, o cenário político de Naruto pode ser entendido como um sistema funcionando através de um equilíbrio de poder que mantém estáveis as relações entre os países, principalmente no que se refere às principais vilas dos grandes países. A Quarta Grande Guerra Ninja cria um conflito que força o sistema a buscar uma nova forma de obter o equilíbrio diante de uma ameaça que pode ser vista como ditatorial. Morgenthau argumenta que “a política internacional, como toda política, consiste em uma luta pelo poder. (...) o poder constitui sempre o objetivo imediato” (MORGENTHAU, 2003, p. 49). Quando a guerra foi declarada, a estabilidade do sistema foi colocada em risco, o grande avanço da Akatsuki na captura de algumas das *bijuus* dos grandes países tirou um grande trunfo militar das vilas. Os países que ainda tinham suas *bijuus* se movimentaram para que não perdessem seus trunfos e para que o sistema não passasse a pender somente para o lado do inimigo. Assim, surgiu uma aliança entre as vilas para manter o equilíbrio de poder dentro do sistema *shinobi*.

Os grandes países, dentro do mundo fictício de Naruto, vivem curtos períodos de concordância, que se encerram quando uma vila ataca outra com o propósito de conseguir algum tipo de vantagem militar, seja ela algum tipo de arma secreta ou informação para ser usada em um confronto.

Assim como a corrida armamentista que aconteceu durante a Guerra Fria, dentro do universo de Naruto os países se armaram ao capturar as chamadas *bijuus* ou monstros/bestas de caudas, que consistem em nove, sendo cada uma delas detentora de uma quantidade de caudas. A primeira bijuu tem uma cauda, e assim em diante cada monstro vai aumentando uma cauda, sendo nove o maior número delas, que pertencem a Kurama, a raposa selada dentro do Naruto. *Jinchuuriki* é o nome dado a um *shinobi* portador/hospedeiro de uma *bijuu*, que é designado pelo *kage* da vila a receber o monstro. Existiram diversos *jinchuurikis* ao longo do tempo dentro das vilas, assim que eles envelheciam e enfraqueciam, o monstro era então selado em outro *shinobi*, porém, caso o monstro for retirado à força do corpo do *jinchuuriki*, o seu portador morre. Esses monstros são armas a serem usadas, mas também apresentam um grande risco, porque a grande quantidade de *chakra* e a personalidade do monstro podem tomar conta do *jinchuuriki* e causar grande destruição, por isso os *jinchuurikis* sempre foram mal vistos e marginalizados pela sociedade.

Figura 5: *Jinchuuriks* e suas *bijuus*.



Fonte: Naruto Shippuden: Rank de poder das Bijus. Disponível em: <<https://viciados.net/naruto-shippuden-rank-de-poder-das-bijuus/>>. Acesso em: 13 mar. 2021.

Ao introduzir o universo de Naruto como forma de estudar teorias, é possível acompanhar as ações dos governos na história e suas consequências e analisar de acordo com diversas teorias, como as de teóricos realistas como foi exemplificado em capítulos anteriores. Desta maneira, é possível que o professor peça para que os alunos relacionem a teoria com episódios específicos do anime através de resenhas ou seminários. Separando os alunos em grupos, pode-se analisar um mesmo acontecimento do anime usando diferentes teorias. A extensa quantidade de histórias e episódios também possibilita a criação de uma simulação em que os alunos se dividem em grupos para representar cada vila e seus interesses em uma reunião similar às reuniões de organizações internacionais. Uma opção que este tipo de ferramenta proporciona é a abertura para a criação de projetos que vão além das salas de aula das universidades, se tornando um projeto de extensão que pode ser aplicado por alunos de Relações Internacionais em turmas do ensino médio como forma de atividade extracurricular ou aplicada dentro da grade de uma matéria juntamente com a participação do professor responsável por tal matéria.

Sendo Waltz o teórico realista de maior destaque apresentado neste trabalho, é necessário apontar como ele se aplica dentro do universo de Naruto. Os episódios, se assistidos por um estudante de Relações Internacionais, deixam nítido para o espectador que o universo apresentado pode ser compreendido como um sistema anárquico, pois os países expostos são formalmente independentes e sobrevivem através de um comportamento de autoajuda (as vilas utilizam da criação de novos *jutsus*, de atividades econômicas e da formação de novos *shinobis* para se fortalecerem internamente). Os países são unidades políticas independentes que interagem constantemente, formando um sistema político entre eles, carente de uma autoridade ordenadora superior (sistema político anárquico), os acordos feitos entre os países por serem temporários e instáveis, não amenizam a insegurança dentro do sistema, mantendo assim um estado de alerta e constante preparação para um conflito. Dessa forma, o recrutamento e treinamento frequente de novos ninjas e a busca por desenvolver novos *jutsus* ou até ativar monstros, denotam os esforços de balanceamento interno. A história apresenta as grandes vilas como sendo independentes na tomada da maioria das decisões, apesar da ligação com o senhor feudal na tomada de decisões como na escolha do *hokage*. Algo que não fica claro é a situação das vilas menores dentro do sistema e como elas contribuem para a estrutura. As grandes vilas são como capitais dos países, portanto elas agem através de esforços internos para balancear o poder e se fortalecerem no sistema. Cooperações bilaterais acontecem raramente, devido à desconfiança entre as grandes vilas dos diferentes países.

No momento crítico que culmina na Quarta Grande Guerra Ninja, as vilas percebem que seus esforços individuais provenientes de suas políticas nacionais (balanceamento interno) não são suficientes para sua própria proteção. Portanto, a crise global força as grandes vilas a se unirem em aliança para que possam sobreviver e manter sua posição dentro do sistema, fazendo assim com que elas se voltem para os esforços externos (alianças internacionais) para se fortalecerem contra um inimigo em comum (*Akatsuki*) e promover um balanceamento externo. Destarte, mesmo sem ter como finalidade o equilíbrio de poder no sistema, os países acabam gerando esse resultado, advindo do balanceamento externo.

A história contada em Naruto se dilui bastante entre os episódios, tende vários episódios que mostram acontecimentos passados que explicam a atual situação dos personagens principais. Porém, alguns episódios enfocam acontecimentos mais críticos e políticos que podem ser utilizados no estudo de diferentes teorias de Relações Internacionais.

Neste artigo, são trabalhados em específico teóricos realistas com diferentes pontos de vista, com sua teoria aplicada na dinâmica apresentada pelo anime para que, ao serem usadas na sala de aula, o uso de audiovisual enriqueça o aprendizado e a absorção dos conteúdos pelos alunos. Ao utilizar Naruto em atividades avaliativas, é preciso levar em conta a dificuldade e o tempo que os alunos levam para concluir a atividade além de se basear no sistema de pontuação da universidade. Alguns exemplos do uso de Naruto no plano de aula estão listados abaixo tendo em vista o sistema de pontuação utilizado na Universidade Federal de Uberlândia no curso de Relações Internacionais, onde cem pontos são distribuídos em provas e demais atividades avaliativas e o aluno deve alcançar no mínimo sessenta pontos para que sejam aprovados, esses exemplos são:

Simulação: É um trabalho que exige mais tempo e pesquisa para sua elaboração, então o ideal é que ele seja pontuado entre quinze a vinte pontos. Para a realização de uma simulação, a turma não deve ter muitos alunos, pois eles irão ser divididos em cinco grupos cada uma representando uma das grandes nações ninja na reunião dos cinco *kages* durante o período que precedeu a Quarta Grande Guerra Ninja e, diferentemente do que acontece no anime, um sexto grupo irá representar os países pequenos que não tem uma grande vila com um *kage*, portanto não tem representatividade em grandes reuniões. A reunião acontece para tentar estabelecer o que será feito, e como os países irão enfrentar o exército formado pela organização Akatsuki, que ameaça todo o mundo ninja caso consiga de fato capturar a *bijuu* que está selada no corpo de Naruto. Nos episódios 200 e 201 de Naruto Shippuden, a reunião dos cinco *kages* acontece e é interrompida por uma invasão da Akatsuki; no episódio 205, um dos líderes da Akatsuki declara guerra ao mundo *shinobi*; no episódio 256, a união dos esforços dos países toma forma na iminência da guerra.

Os alunos teriam então que formular posicionamentos para cada um dos *kages* representando a maior vila de cada país, e um documento do representante dos pequenos países como o país de nome desconhecido que abriga a Vila da Chuva. A reunião deve simular um conselho de segurança acontecendo após a declaração de guerra feita pela Akatsuki, e através de um documento oficial de posicionamento a ser apresentado durante a reunião juntamente com sugestões de como proceder, os grupos apresentarão os interesses e as possíveis formas de abordar a questão de acordo com a realidade da vila que ele representa. Como a história das vilas está muito espalhada dentro de vários episódios que se estendem

por vários arcos, os alunos devem pesquisar na internet a situação de cada vila para redigir os documentos.

Resenha Crítica: É um trabalho individual que deve ser avaliado em no máximo quinze pontos, no qual o estudante deve fazer uma análise interpretativa de um episódio especificado pelo professor conectando a teoria aos acontecimentos do episódio. Exemplo: no final do terceiro episódio de *Naruto Shippuden*, a vila da Areia, a principal vila do país do Vento, está sob o ataque de um dos membros da Akatsuki que está tentando roubar a *bijuu* mantida pelo kage da vila, Gaara. Após Gaara ser levado, Naruto e outros ninjas de Konoha vão ao seu resgate, pois além de *jinchuuriki*, Gaara é o líder de sua vila, então, com o objetivo de resgatar um amigo e manter o equilíbrio do sistema em todos os grandes países, os ninjas de Konoha se envolvem em um assunto de outra vila que, potencialmente, pode atrapalhar seu país. Do episódio quatro até o episódio dez se mostra a queda e a captura de Gaara e o envolvimento de Konoha.

Debate: O professor, ao apresentar a teoria de um determinado autor e seus pontos principais, pode exibir um episódio específico para ilustrar o que foi dito, e logo depois abrir um debate que permitira uma discussão maior sobre aquela teoria. O debate pode ser avaliado com alguns poucos pontos de participação. Dentro do debate, fica aberto um grande espaço para que, além de discutir a teoria aplicada a um universo fictício, os alunos exponham suas opiniões.

Uma situação que pode ser analisada e comparada com a realidade é a utilização dos *jinchuurikis* e suas *bijuus* como armas necessárias para suas respectivas vilas, que podem ser relacionadas com o uso de armas químicas e nucleares acumulados por grandes potências em momentos de corrida armamentista que, em ambos os exemplos, se as armas saírem do controle, podem destruir cidades e matar sua própria população. Logo no primeiro episódio de *Naruto*, é possível ver o tamanho da força da raposa de nove caudas que foi libertada e saiu do controle atacando Konoha, matando *shinobis* e civis. Apesar do risco, as vilas preferem abrigar os monstros e mantê-los presos, mesmo que sem serem ativamente usados, do que não ter nada para se proteger de um possível grande ataque inimigo. Juntamente com as habilidades específicas de clãs pertencentes à vila, a quantidade de poder bélico das grandes nações *shinobi* é muito grande, porém, elas vivem sempre em busca de uma vantagem bélica sobre os inimigos. Essa situação se assemelha à corrida nuclear que aconteceu durante o período da Guerra Fria, entre União Soviética e os Estados Unidos, em que mesmo perante os

grandes riscos na produção e no armazenamento de bombas nucleares, os países colocavam sua população sob notável perigo para fazerem frente ou se manterem a frente de seu inimigo, a partir da busca por uma tecnologia bélica mais avançada que poderia ser decisiva durante um conflito. Uma pergunta para o começo de um debate é: Por que os países em Naruto vivem em uma constante corrida armamentista mesmo em tempos de certa forma pacíficos, correndo o risco de que seu próprio poder venha a prejudicar diretamente sua população? O que motiva os líderes, a busca por poder, ou o equilíbrio do sistema?

6. Considerações finais.

Ao apresentar Naruto, o intuito foi de utilizá-lo como uma ferramenta extra no ensino de teorias realistas e usar o anime como um paralelo das dinâmicas sociais, políticas e militares apresentadas pelas lentes de autores realistas. Esse trabalho teve como objetivo associar as teorias realistas das Relações Internacionais às dinâmicas similares apresentadas em Naruto e apresentar um modo de como aplicá-las em sala de aula. Sendo o universo de Naruto amplo e diverso, é possível que professores e alunos explorem e critiquem teorias e suas consequências de acordo com os acontecimentos narrados nos episódios da animação, que podem ser divididos de acordo com o tema.

Busca-se dinamizar e movimentar o ambiente acadêmico ao utilizar dessa mídia visual japonesa amplamente consumida dentro do Brasil, que é o país com a maior colônia japonesa fora do Japão, além de ser um país em onde a população consome, de acordo com pesquisas, cerca de 9.3 horas de animes por semana (AZUMA; IKEDA, p. 9).

As questões comportamentais de alguns personagens, que se mostram refletidas em seus países ou em suas vilas, podem ser tópicos de estudos de ciência política voltados para uma vertente mais filosófica, como no estudo feito por Waltz que utilizou diferentes filósofos para tentar chegar a uma conclusão sobre as motivações das guerras e dos conflitos.

Foram apresentadas diferentes visões de autores realistas, mas Waltz pode ser tido como o autor realista de maior influência dentre os autores apresentados. Desse modo, ao estudar as obras de Waltz, Naruto se encaixa como um cenário imaginário que apresenta dinâmicas realistas que facilitam na assimilação e no aprendizado de conceitos por vezes abstratos e, de certa forma, complicados de serem totalmente compreendidos através de uma nova perspectiva.

É também possível estabelecer uma relação do anime com outras teorias das Relações Internacionais, além das realistas. Naruto pode também ser analisado a partir, por exemplo, da teoria construtivista de Alexander Wendt, pois ocorre, na fase conclusiva da série uma mudança estrutural a partir da mudança dos personagens principais (Naruto e Sasuke), que proporciona uma mudança no sistema em que eles estão inseridos. Considerando as mudanças que acontecem no sistema político do universo do anime após o fim da guerra, e o grande papel que o Naruto teve durante o conflito, que o colocou na posição de personagem transformador, devido à sua forte influência, o mundo ninja se uniu para lutar por um bem maior. Sua presença e apoio possibilitaram a manutenção da paz e a comunhão entre as vilas, através de um sistema de colaboração entre as vilas e seus *kages*, que foi criado após o fim da Quarta Grande Guerra Ninja.

O processo de construção da aliança e da cooperação institucional entre os *kages* durante a guerra contra a *Akatsuki* pode igualmente ser explorado e problematizado à partir de uma perspectiva teórica do institucionalismo neoliberal, por exemplo, denotando a riqueza do enredo de Naruto e as distintas possibilidades de seu uso em uma sala de aula de Relações Internacionais.

6. Referências

AZUMA, Luiz Eduardo; IKEDA, Ana Akemi. **Consumo de Desenhos Japoneses:** uma pesquisa exploratória. Disponível em: <<http://sistema.semead.com.br/10semead/sistema/resultado/trabalhosPDF/130.pdf>>. Acesso em: 13 maio 2021.

Conselho de Konoha. Disponível em: https://naruto.fandom.com/pt-br/wiki/Conselho_de_Konoha>. Acesso em: 12 jan. 2021.

DATE, Hayato. **Naruto.** Estúdio Pierrot, Tóquio. 2002-2007.

DATE, Hayato; KUMUGAI, Masaaki; KUROTSU, Yasuaki; KOBAYASHI, Osamu; KON, Chiaki. **Naruto: shippuden.** Estúdio Pierrot, Tóquio. 2007-2017.

DIAS-TRINDADE, Sara; MOREIRA, José Antônio. **Didática da História no Ensino Superior enriquecida com tecnologias audiovisuais e o seu impacto na promoção do autoconceito de competência**. 2020. Disponível em:

<<https://www.scielo.br/j/er/a/fJvGNFzsZSNbSycwYBLsKhj/?lang=pt>>. Acesso em: 04 jun. 2021.

ENGERT, Stefan; SPENCER, Alexander. International Relations at the Movies: Teaching and Learning about International Politics through Film. **Perspectives**, vol 17, 2009.

GREGG, Robert W. **International Relations on Film**. Boulder and London: Lynne Rienner Publishers, 1998..

STOREY, John. 1993. **Cultural Theory and Popular Culture: an Introduction**. Disponível em:

<https://uniteyouthdublin.files.wordpress.com/2015/01/john_storey_cultural_theory_and_popular_culturebookzz-org.pdf>. Acesso em: 13 maio 2021.

WALTZ, Kenneth N. **O Homem, o Estado e a Guerra**: uma análise teórica. São Paulo: Martins Fontes, 2004.

WALTZ, Kenneth N. **Theory of International Politics**. Addison-Wesley Publishing Company Inc., 1979.

WEBER, Cynthia. Author's reply. **Global Discourse**. vol, 1 no. 2, 2010, p. 217-220.

WEBER, Cynthia. **International Relations Theory: a Critical Introduction**. New York: Routledge, 2001.