

PONTIFÍCIA UNIVERSIDADE CATÓLICA DE SÃO PAULO

RICARDO COSTA ALTENFELDER SILVA MESQUITA

A SEXUALIZAÇÃO EM ANIMES:

UM OLHAR SOBRE O FANSERVICE

São Paulo, SP

2022

Ricardo Costa Altenfelder Silva Mesquita

A SEXUALIZAÇÃO EM ANIMES:

Um Olhar sobre o Fanservice

Relatório final, apresentado a Universidade Pontifícia
Universidade Católica de São Paulo, como parte das
exigências para a obtenção do título de bacharel em
história.

Orientador: Prof. Dr. Álvaro Hashizume Allegrette

São Paulo, SP

2022

RESUMO: Os *animes* fazem parte da cultura de massas no Japão e estão se popularizando ao redor do mundo há muitas décadas. Em decorrência dessa troca cultural assurge a sexualização de personagens. Essa questão se apresenta, entre outros, por meio do *fanservice* ou serviço para os fãs, e que engloba decisões do autor que acrescenta elementos à obra para estimular os fãs. O *fanservice* sexual, como ele ocorre, assim como uma análise dos *animes* “*Highschool of the Dead*” e “*Mushoku Tensei*” é realizada com objetivo de examinar como o *fanservice* sexual ocorre, também abordando brevemente a questão da sexualização de crianças e adolescentes que está presente em ambas as obras. O método utilizado para observação e caracterização de conteúdo analisa e categoriza diversos momentos em que aparecem elementos com conotações sexuais, desde nudez, roupas íntimas - gestual ou outras insinuações sexuais inclusive as que quebram a quarta parede.

Palavras-Chave: *Fanservice, Anime, Sexualização, Highschool of the Dead, Mushoku Tensei, Beautiful Fighting Girl*

ABSTRACT: *Anime* is a part of the mass culture of Japan and has been popularizing for many decades. As a result of this cultural exchange, the sexualization of characters emerges. This issue is related to fanservice or service to the fans and includes decisions from the author that add elements made to please them. Sexual fanservice, how it occurs, as well as an analysis of the *anime* “*Highschool of the Dead*” and “*Mushoku Tensei*” is made with the objective of examining how it occurs, as well as briefly approaching the issue of sexualization of children and adolescents which is present in both works. The method utilized for observation and description of content analyses and categorizes diverse moments which contain elements of sexual connotation, from nudity, underwear – gestural or other sexual insinuations including those who break the fourth wall.

Keywords: *Fanservice, Anime, Sexualization, Highschool of the Dead, Mushoku Tensei, Beautiful Fighting Girl*

Introdução

Como assíduo espectador de *animes* desde a infância, sempre fui muito interessado pelos seus inúmeros mundos, personagens, intrigas e aventuras. Por serem criados por e para uma cultura muito distinta da nossa, muitas coisas são completamente diferentes, como as roupas, atitudes e costumes, quando se olha para como alguns personagens são apresentados, os seus enredos e afins.

Entretanto, talvez por alguma questão cultural ou social das pessoas que consomem esse conteúdo, os *animes*, que fazem parte da cultura de massas do Japão, algumas condutas e eventos acabam contrastando com culturas e hábitos ocidentais.

No caso em questão estou me referindo a forma como as personagens femininas muitas vezes são representadas nessas obras. E aqui, poderia se falar de um machismo mais clássico e mais comum no mundo ocidental como as questões da exploração, violência, como essas personagens são retratadas como seres humanos e objetificadas. Mas esse não é exatamente o meu interesse aqui. O interesse dessa pesquisa é a forma como os corpos femininos são representados nesses mundos fictícios, tanto em suas estruturas, quanto à escolha de vestuário e à sexualização a que esses corpos são submetidos tanto pelos personagens desses mundos como pelos espectadores.

Para iniciar a abordagem desse tópico, tomo como referência uma cena pontual de um *anime* de 2010 que deixou uma forte impressão em minha mente dada o alto grau de sexualização, acima do habitual [1]. Entretanto, ao assistir *animes*, principalmente os voltados aos adolescentes e aos adultos homens (*Shonen* e *Seinen* respectivamente) tornou-se evidente que esse tipo de cena não era uma simples exceção e sim um elemento recorrente, mesmo que com intensidades diferentes.

“Eu acredito que é aqui que a sexualidade chega a ter um relacionamento bem próximo de tudo isso. Nós precisamos reconhecer a ficcionalidade e a qualidade multifacetada da sexualidade. Quando as pessoas são sexualmente excitadas pela imagem de uma mulher em um anime, elas podem ser pegadas de surpresa primeiro, mas elas já estão infectadas pelo “inseto otaku”. Esse é o ponto de divisão crucial. Como é possível que um desenho de uma mulher se torne um objeto sexual?” (traduzido Tamaki, 2011).

Para melhor entendimento desse fenômeno analisei esse *anime* e tracei um paralelo com outra obra mais recente que também contém traços de sexualização, mas que emprega esse recurso de maneira distinta.

O trabalho está organizado com o que são os *animes*, a introdução dos dois *animes*, o que é o fenômeno do qual a sexualização faz parte (o *fanservice*), uma breve introdução a questões históricas, o método utilizado para quantificar e analisar essas relações, a análise e discussão, aborda também brevemente o fenômeno da “linda garota lutadora/*beautiful fighting girl*” as considerações finais.

O que são *animes*

Animes são animações ou desenhos animados produzidos no Japão. Diferentemente das animações ocidentais, a maioria dos *animes* possui um mangá (espécie de *HQ/comic*) que serve de base para a história. Uma das maiores diferenças entre as animações ocidentais e japonesas é também a ênfase dada no rosto dos personagens, principalmente nas emoções e expressões faciais fazendo com que os olhos sejam muito grandes, definidos, cheios de brilho e com cores chamativas para ajudar a conferir emoções aos personagens.

As animações eram em geral desenhadas a mão quadro por quadro sendo extremamente trabalhosas e podendo ser igualmente custosas. A partir dos anos 90, técnicas de software de animação são cada vez mais usadas. Atualmente elas podem custar dezenas de milhares de dólares por episódio, em uma temporada com doze, custando aproximadamente entre dois a três milhões de dólares, sem contar os gastos de marketing, onde *animes* com mais ação tem custos mais elevados.

Tanto os mangás quanto os *animes* constituem uma importante parte da cultura de massas do Japão, existindo centenas de mangás e *animes* sendo lançados todos os anos. Sendo eles parte da cultura de massas do existem mangás e *animes* para todos os gostos, idades e funções, como *Shonen* (ação e aventura para adolescentes homens), *Shoujo* (drama e romance para mulheres adolescentes), *Seinen* (*anime* para homens adultos), *Ecchi* (obras com conotação sexual), *Hentai* (*anime* pornográfico), *Yaoi* e *Yuri* (homossexualidade masculina e feminina respectivamente), ficção científica, comédia, manuais de instrução, aprendizados de todo tipo etc.

Introdução dos animes

Abaixo apresento os dois animes a serem comparados com o seu gênero, ano de produção, diretor, estúdio, número de episódios que foram analisados assim como uma breve sinopse.

Highschool of the Dead



-Gênero: *Shonen*, ação, terror, suspense sobrenatural, *Ecchi*

-Ano 2010

-Diretor *Tetsuro Araki*

-Estúdio *Madhouse*

-12 episódios que correspondem a única temporada.

Sinopse: Um grupo de estudantes do ensino médio tentando sobreviver a um apocalipse zumbi, desde o seu início quando um zumbi morde um professor e alastra a epidemia para dentro da escola em horário de aula e quando eles conseguem sair da escola e tentam sobreviver fora dela se preocupando não somente com os zumbis, mas também com os outros sobreviventes.



Mushoku Tensei: Jobless Reincarnation

-Gênero: *Shounen*, fantasia, drama

-Ano 2021

-Diretor *Manabu Okamoto*

-Estúdio: *Bind*

-11 episódios que correspondem à primeira parte da primeira temporada.

Sinopse: A história se passa quando um *hikikomori/Nem Nem/NEET* de 34 anos é expulso de casa após não comparecer no funeral dos pais e acaba morrendo ao tentar salvar adolescentes que seriam atropelados por um caminhão. Ao morrer

ele ganha uma segunda vida e reencarna como um bebê que manteve as suas memórias em um mundo paralelo de fantasia medieval. Nesse mundo a história começa com o seu nascimento e vai avançando junto com o crescimento físico e emocional do personagem.

Fanservice

Fanservice, ou “serviço para os fãs” é um recurso inserido pelo autor/produtor de um determinado tipo de mídia com o objetivo de agradar os fãs. Um exemplo disso é quando nos filmes baseados no universo de quadrinhos da *Marvel* aparece uma cena com o seu criador Stan Lee como coadjuvante fazendo algum tipo de piada ou graça (vulgarmente conhecido como velhinho da *Marvel*). Outro exemplo de *fanservice* nas séries *Star Wars*, *Star Trek* e *animes* do gênero *mecha* (“robôs gigantes”) são quando as naves espaciais/robôs gigantes são evidenciadas pelo rico detalhamento para a apreciação dos fãs do gênero e espectadores. Já no universo dos mangás e *animes* esse termo tem uma conotação diferente. Geralmente é usado aqui para se referir a sexualização da história e/ou personagens dela.

“Isso geralmente significa uma chance de cobiçar uma personagem feminina em vários estados de nudez ou em uma posição exibindo seus encantos. O tipo mais comum de fanservice é a inclusão de imagens de “pin up” (poster) de personagens favoritos: qualquer coisa desde a “exposição acidental” de empregadas sensuais (Schodt 1996). Quanto mais velho o público-alvo, mais explícito será o fanservice. Por exemplo, Mangas para homens conterão fotos de seios e virilhas em trajes justos que deixam muito pouco para a imaginação, e a nudez sexual muito mais comum” (traduzido, Schodt 1996 apud Brenner 2007, p 88).

Para os propósitos deste trabalho foram feitas três distinções de como o *fanservice* aparece. Classificadas da seguinte maneira:

- I) *Passiva* (design dos personagens como a sua roupa e corpo),
- II) *Enquadramento* (técnicas de câmera, cortes e/ou “takes”)
- III) *Ativa* (quando o *fanservice* é causado pela interação das personagens “in show”).

Passiva, pois, o *fanservice* ocorre pura e simplesmente com a presença na tela e sem precisar de qualquer ação ou conotação de cunho sexual. Se dá principalmente pelo corpo, seja o design físico do corpo humano e suas características, seja pelas roupas vestidas por esse corpo. No anime “*Highschool of the Dead*” se dá principalmente pelos uniformes escolares femininos.



[2] Na imagem à esquerda temos todos as personagens principais. Note que em todas as mulheres (com exceção da criança) as saias são curtas ou rasgadas, os seios são exageradamente volumosos, volume este que se torna ainda mais evidente em decorrência dos trajés intencionalmente confeccionados para tal.

Já no *enquadramento* trata principalmente do jogo, técnicas de câmera e/ou “takes”. Aqui o *fanservice* ocorre através de uma visão ou do personagem que está olhando por esse mesmo ângulo (visão do personagem) ou através da quebra da 4ª parede onde as únicas pessoas que estão vendo são os espectadores da obra (*Point of view, POV*).



[3] Na imagem temos um close da câmera nos seios decotados da personagem, existe, nesse momento específico um personagem que estava interagindo com ela e está vendo a mesma coisa que os espectadores estão (visão do personagem).



[4] Já neste momento não existe outro personagem atrás dela que seja capaz de observar a parte inferior da roupa íntima dela por esse ângulo além dos espectadores. A maior parte do *fanservice* do “*Highschool of the Dead*” ocorre com essa característica.

No *fanservice ativo* existe a ação de um ou mais personagens, sendo elas de teor sexual. Nelas pode existir intenção ou não, assim como nela pode existir consentimento ou não. Essas duas opções nos dão três combinações possíveis. A primeira, com intenção e consentimento seria uma interação ou cena padrão de romance.

A segunda, sem intenção e não consentimento se dá muitas vezes em situações de “comédia” “pastelão envolvendo nudez, tatear, “*stripping* acidental” e constrangimento sexual (traduzido, Brenner 2007, p 89) onde uma personagem esbarra na outra que acaba caindo e uma das mãos/face/partes do corpo “encontram”, por exemplo, os seios, glúteos ou virilha do(a) homem/mulher.

Já a última combinação, com intenção e sem consentimento pode tanto ser um caso de agressão sexual e/ou estupro como também uma situação com elementos de “comédia” envolvendo esses aspectos. Dado o enorme contraste e propósito entre esses dois tipos de cena, irei tratá-las de forma separada.

Sendo um caso de violência sem elementos de comédia acaba potencialmente tendo algumas características:

- Pode ocorrer como parte integral da história ou narrativa, mas também pode ser uma cena dramática e curta que será esquecida.
- Pode ocorrer muitas vezes de forma a sexualizar a mulher durante a agressão, isso é, tanto nos ângulos da câmera que focam as partes sendo molestadas pelo agressor tanto nos próprios gritos/gemidos que ela produz quando isso ocorre. Havendo um problema enorme quando a manifestação vocal da vítima muitas vezes navega uma linha extremamente tênue entre serem gritos de terror e serem gemidos de prazer, o que pode resultar em uma pseudo legitimação do ato.
 - Sob esses gritos e sexualização muitas vezes de forma estendida, é produzida uma emoção de repulsa que dura até que a pessoa seja salva e o agressor recebe uma sanção equivalente. (Tal cena aparece de forma inequívoca contendo ambos os pontos no “Highschool of the Dead” [5])
 - Muitas vezes essa salvação ocorre pelo herói que protagoniza a história, mas em alguns casos através do próprio esforço da vítima esta consegue se desvencilhar da agressão.

Sendo em casos de violência com elementos de comédia acaba tendo potencialmente algumas características:

- O agressor ao molestar a vítima de forma “casual/jocosa” (como se não fosse nada demais, uma “pegadinha” ou como se ele apenas estivesse

“averiguando” alguma coisa) geralmente acaba recebendo sanções da própria vítima.

- Após receber sanções da própria vítima, o agressor pode ficar com uma cara de “satisfeito” ou de que tenha valido a pena ter sido sancionado pelo ato.
- É interessante notar que após ser sancionado, as ações dos outros personagens é de desaprovação por parte dos homens e desde uma desaprovação até repúdio por parte das mulheres.
- Dado o seu caráter de “comédia” esse tipo de cena não costuma ser lembrada posteriormente e se for, quem fez a agressão somente seria considerado ou conhecido como um “pervertido”.
- O ato de justiça sendo feito após esse tipo de cena pode ser considerado um tipo de fanservice a parte dado que depois de uma violência desse tipo o agressor não pode sair impune. (cena presente em “*Mushoku Tensei*” com algumas das características no episódio 6[6]).
- Esse tipo de cena acontece também como uma “brincadeira” entre garotas onde uma agarra a outra por trás e fica brincando com os seus seios. Podendo tanto se espalhar para outras garotas como pode acabar em uma terceira garota agredindo a “pervertida” com o mesmo tipo de consequências vista acima.
- Aqui acho importante frisar um outro tipo de cena que ocorre na vasta maioria das vezes com os homens. Seriam cenas de uma “sedução forçada” onde o homem (de qualquer idade) tenta resistir aos avanços de uma mulher (ou várias, ao mesmo tempo ou intercalada) porém toda a resistência é tratada de forma como se ele quisesse (simplesmente por ser homem) mas não o faz por “algum motivo” como ser tímido, medroso etc.
 - Geralmente o elemento de comédia se dá pelo homem muitas vezes ficar sem graça e sem saber o que fazer e o quão inusitada e improvável é a cena.
 - Sendo uma espécie de clichê o homem acordar na cama dele e ter a garota ou várias dormindo ali.

- Como também pelo fato de o homem ter dificuldades para evitá-la quando a garota está bêbada, por exemplo, e fica dando em cima dele.
 - Nesses casos, outro elemento de comédia pode se dar pela inveja de outros homens que estão de alguma forma testemunhando a cena.
- Dada as relações sociais e dinâmicas de poder esse tipo de agressão ou passa despercebida ou cai em esquecimento por ocorrer com um homem, conseqüentemente sendo “menos” relevante. Visto que a sociedade atual normalizaria o aceite do homem a tais situações como um desejo intrínseco do homem médio.

Dado que esse não é o foco da análise e algumas dessas questões que são mencionadas são tratadas posteriormente de forma sucinta. Nas séries a serem analisadas existem casos de agressão sexual que ocorrem principalmente com as personagens femininas, mas em uma cena específica chega a beirar uma linha tênue com um homem também. No *anime* “*Highschool of the Dead*” existem tanto cenas de “brincadeiras no banho das mulheres”, uma cena em que uma das mulheres fica se esfregando no homem que tenta desviá-la e uma cena de agressão mais forte onde a mulher é feita de refém e molestada, cena essa que é sexualizada como referenciada acima.

Já no segundo *anime*, o “*Mushoku Tensei*”, essa questão é agravada pelas morais do protagonista e quando a personagem que é molestada é uma criança dormindo. Dito isso, todas as vítimas no “*Highschool of the Dead*” e a vasta maioria das sexualizações da obra são com colegas menores de idade, enquanto no “*Mushoku Tensei*” a maioria das sexualizações são com maiores de idade e as agressões sexuais com menores de idade.

Sensualidade, erotização ou sexualização

É interessante que seja feita uma distinção entre os diferentes termos aqui empregados para melhor compreensão: sensualidade, sexualização ou erotização

principalmente pois esses termos podem não parecer ter uma distinção muito clara. No que diz respeito a sensualidade temos uma boa definição:

“A sensualidade, por sua vez, não é algo explícito e nada tem a ver com beleza física ou idade. Muitas pessoas, mesmo não sendo enquadradas nos padrões de beleza da mídia, exalam sensualidade. A sensualidade é um estado de espírito.

Ela é mais positiva e faz parte do jogo de sedução entre os casais. Um olhar, um gesto, uma palavra, uma atitude de carinho, o modo de andar, de agir, valem mais do que uma cinta-liga, uma jaqueta de couro.

A sensualidade do olhar, o mais doce e penetrante, exprime o que é mais profundo. Toda pessoa tem seu encanto, sua sensualidade[...]”.[7]

Já no que diz respeito a erotizar ou sexualizar: *“Apelar para a erotização não é o melhor caminho. Quem faz isso corre o risco de se tornar vulgar, ou, como diz a minha colega, pode se transformar em um pedaço de carne na vitrine para quem quiser levar”.* [7]

Sendo sensualidade um estado de ser ela acaba se enquadrando como algo, pelo menos no meio dos animes como proposital, isso é, a sensualidade seria algo que pelo menos faz parte da história e você portanto tem pelo menos um personagem interagindo com ela, mesmo que seja sobre si mesmo.

Já a sexualização ou erotização acaba se referindo a algo de certa forma mais passivo, e que no caso acaba enquadrada na forma como as personagens se apresentam, e na pesquisa em si, da forma como elas estão vestidas. Sendo assim algo que ocorre de forma passiva não existe a necessidade da, e muitas vezes qualquer, interação com o mundo em que ela está presente.

A frase, *“um pedaço de carne na vitrine para quem quiser levar”*, exemplifica as discussões nesses casos. Principalmente no sentido de que mulheres e garotas estarem sendo sexualizadas/erotizadas sem sensualidade são tratadas como um pedaço de carne para serem mostradas para o consumidor da obra ao invés, de por exemplo, os outros personagens da obra que poderiam ter algum tipo de interação.

História, arte e gênero

Dado que o fanservice é uma técnica de sexualização ou erotização de personagens com o intuito de cativar um público específico, é relevante explorar os aspectos culturais que moldaram sua evolução, bem como considerar suas influências gerais e o contexto histórico que contribuíram para seu desenvolvimento.

Embora o *manga* tenha tido sua origem nos pergaminhos de ilustrações criados por monges budistas por volta do século XII d.C., foi com a produção de imagens impressas em blocos de madeira, conhecidas como *ukiyo-e*, que surgiram características mais próximas do *manga* como o conhecemos hoje. Uma dessas características notáveis foi o seu consumo em massa, algo inovador graças à impressão em blocos de madeira, que reduziu significativamente os custos. Além disso, essas tradições visuais desempenharam um papel crucial na evolução da arte erótica, um ponto de interesse que discutiremos a seguir (Brenner 2007).

As *ukiyo-e*, conhecidas como "imagens do mundo flutuante", retratam um ambiente frequentemente marginalizado pela sociedade. O "mundo flutuante" se referia a uma coleção de estabelecimentos, como grandes bordéis, teatros e locais de entretenimento de várias espécies, concentrados em um único "distrito de licenciamento especial" (*special licensed quarter*). As autoridades do período Edo (1603-1868) viam essa concentração como uma maneira de "colocar todos os ovos podres na mesma cesta" (traduzido, Lloyd 2002, p 52-53). Esses distritos eram oficialmente reconhecidos em cidades como Edo, Kyoto, Osaka e Nagasaki, sendo o de Edo, a capital, o maior de todos.

No Japão, como em diversas nações, a manipulação de questões associadas à sexualidade foi empregada como um meio de exercer controle social. Isso se mostrava particularmente crucial na capital do Shogunato, onde a militarização era intensa, atribuída tanto à presença do Shogun quanto à sua função como epicentro do poder. Além disso, a cidade era relativamente recente em termos de desenvolvimento e experimentou um rápido crescimento populacional, o que contribuiu para a sua caracterização como uma cidade de população predominantemente masculina.

Durante o período Edo o Japão possuía cerca de 280 senhores feudais também conhecidos como *Daimyos*. Durante esse período foi implementada uma política chamada "*Sankin-Kotai*" ou "serviço alternativo".

"Sob essa política, todos os daimios deveriam frequentar o Castelo Edo como estipulado, o que era geralmente por um ano ou dois; Eles tinham que deixar a sua esposa principal e o seu herdeiro nominado na cidade permanentemente. Havia colossais idas e vindas enquanto as comitivas chegavam e voltavam aos seus domínios. As processões poderiam levar horas para passar e eram compostas por várias centenas de homens no mínimo. Considerando que os vassallos residiam em Edo com as suas famílias, não fazia sentido econômico algum para o Daimiô permitir que os seus servos e vassallos levassem dependentes com ele. Edo de fato se tornou uma cidade de homens, já que era uma cidade de solteiros provisórios sem uma alternativa melhor. Os homens solteiros, de qualquer classe, desde o conselheiro ou ritualista até o cozinheiro e detentores de arreios, tinham necessidades de distração e seus desejos de consumo podem ser imediatamente imaginados. E é aí que está o problema" (traduzido, Lloyd 2002, p 27).

Uma estratégia adotada para administrar tamanha população de homens inuptos seguiu o exemplo de Osaka, uma das três principais cidades. A partir da sugestão de um empreendedor da grande cidade, foi decidido criar oficialmente um distrito de luz vermelha. Como um distrito oficial, foram alocados cinco quarteirões próximos ao centro de Edo, que podiam abrigar centenas de mulheres "certificadas" que trabalhavam no local. Assim, nasceu o primeiro distrito de luz vermelha de Edo, conhecido como *Yoshiwara* ou "campos felizes". Posteriormente, em 1640, distritos desse tipo também surgiram oficialmente em Kyoto, Osaka e Nagasaki, este último desempenhando um papel significativo por ser o único porto internacional durante o período de isolamento japonês (Lloyd 2002).

Uma cidade de tamanha importância, que já foi a maior do mundo, com uma população que superava um milhão de habitantes, predominantemente masculina, mostrou-se resistente a tentativas de controle. Além disso, uma obsessão pela moda emergiu e foi vista como um problema pelas autoridades governamentais. Conforme citado por Lloyd (traduzido, 2002, p. 32), "A moda confunde divisões estabelecidas, incita a população a gastar mais, desvincula comportamentos entre jovens e mais velhos, causando rupturas e prejudicando a propriedade. Ela é incompatível com rituais tradicionais. No entanto, em uma cidade enorme e anônima, seu poder não poderia ser negado ou erradicado." Isso levanta a preocupação sobre a decadência dos samurais, que vinham das áreas rurais com valores sólidos, mas rapidamente os perdiam após se estabelecerem na cidade. Se isso ocorresse com os samurais, certamente as classes mais baixas seriam ainda mais afetadas.

Conforme mencionado anteriormente, esses distritos não eram apenas locais de prostituição, mas abrigavam todas as formas de entretenimento associadas ao que era considerado "ovos podres". A prostituição era uma parte desse cenário, e esses distritos atraíam pessoas de todas as classes sociais. As regras locais e a moda desempenharam papéis significativos nessa dinâmica, levando a uma confusão nas relações entre as classes sociais. A posse das melhores roupas não estava necessariamente relacionada aos samurais, mas sim às pessoas que dispunham de maior poder aquisitivo.

"O consumismo estava em toda parte. A moda (o seu maior motor) emergiu dos distritos do prazer. Pais estavam ficando acostumados que os seus meninos pediam para se vestirem como atores e suas filhas implorando que comprassem o tipo de prendedor de cabelo que as trabalhadoras do sexo prendiam em seus coques" (traduzido Lloyd 2002, p35). Tendo ganho uma vida própria, não poderiam mais ser contidos dentro das suas fronteiras e a principal contaminação do mundo exterior se deu através das imagens, que agora estando na era das impressões seriam produzidas e consumidas em massa. Tais imagens (hoje muitas são reconhecidas como grandes obras de arte) representavam todas as

facetas do Mundo Flutuante e não somente a erótica, apesar de ela ter se destacado e quando ocorreu a decadência do Mundo Flutuante para um simples distrito de luz vermelha, ficaram cada vez mais eróticas e sexualizadas. Era por meio dessas imagens que a população mais pobre teria acesso a esse mundo.

“Sexualidade inibida, na arte ukiyo como também no Yoshiwara... foi uma das pequenas liberdades usufruídas pelos cidadãos sob um sistema severamente repressivo. Em uma sociedade comercialmente próspera que fez salões dos seus bordéis exclusivos e grandes senhoras das suas prostitutas mais caras, o artista foi naturalmente interessado em explorar as preocupações do distrito do prazer. E ele estava interessado em fazer dinheiro” (traduzido Hibbett 1959, p 69 apud Lloyd 2002 p53).

Uma das grandes influências da sociedade nipônica foi o Confucionismo que advém da China. *“Confucionismo é patriarcal e sobrevive em sinergia com uma sociedade bem conservadora e intensamente dominada por homens. Insiste na subserviência da mulher e modéstia, ela decreta respeito para com os homens mais velhos a sua autoridade, e, portanto, o cumprimento das regras impostas por instituições consagradas pelo tempo. Favorecendo a ocultação dos sentimentos, ela também insiste em um senso estrito de propriedade e decoro. Se ela coloca a face e as aparências, ela não dita, entretanto muito na questão da moralidade no Japão; dentro da razão, qualquer coisa serve no lugar certo e na hora certa”* (traduzido, Lloyd 2002, p 52).

Durante o período Edo, o governo implementou reformas confucianas com o duplo propósito de controlar a moral pública e restringir os excessos do "Mundo Flutuante". Apesar dessas reformas, os artistas ainda gozavam de relativa liberdade para criar obras com teor sexual. Essas representações do “Mundo Flutuante” não se encontravam apenas em espaços fechados, mas também em espaços como salões e salas de espera, sendo também ocasionalmente apresentadas a casais e outras pessoas.

No final do período Edo, juntamente com a implementação de reformas confucianas, o "Mundo Flutuante" começou a perder relevância, à medida que se transformou gradualmente em meros distritos de luz vermelha. Às vésperas do início da Era Meiji, a sociedade já começava a adotar, pelo menos superficialmente, uma moral ocidental "vitoriana". Para se apresentarem como mais modernos aos novos visitantes, os japoneses passaram a abordar questões consideradas indelicadas. Uma dessas indelicadezas dizia respeito às publicações eróticas, que foram proibidas, forçando o seu comércio a operar de forma clandestina (Lloyd, 2002).

Vale ressaltar também que a questão das autoridades do período Edo, principalmente os samurais, com o sexo, bordéis, prostitutas não está relacionada ao que a moral cristã vê como culpa ou pecado. Para essa sociedade ela seria vista como uma autoindulgência ou fraqueza dado também que na cultura local o sexo foi e é visto como uma necessidade humana.

A sociedade nipônica assim como outras na região tem na visão de mundo proposta por influências confucionistas o papel da mulher na sociedade. Na Era Meiji (1868 – 1912) os papéis de gênero feminino eram bastante rígidos com a mulher que seria destinada ao papel

tradicional de se casar, ter filhos, criar os filhos e cuidar dos afazeres domésticos com o slogan “*boa esposa, sábia mãe*” resumindo o seu papel. (Ribeiro 2020, p3). Porém assim como em outras sociedades industriais ou no processo de industrialização as mulheres também chegaram a compor uma parte fundamental da mão de obra, apesar de não possuírem muitas oportunidades de ascensão na carreira. (Ribeiro 2020).

O papel da mulher na sociedade permaneceu, em grande parte, inalterado até o final da Segunda Guerra Mundial. Com a derrota do Império do Japão e a subsequente ocupação militar pelos Estados Unidos, o país adotou uma nova constituição em 1947. Essa constituição estabeleceu princípios de igualdade perante a lei, incluindo igualdade entre mulheres e homens. Além disso, a nova constituição enfatizou que o casamento deveria ser baseado no consentimento mútuo e mantido pela cooperação, em contraste com o poder quase unilateral que os maridos exerciam durante a Era Meiji, embora o divórcio fosse permitido nesse período.

Outras áreas importantes de mudança nos direitos das mulheres incluem o direito de escolher um cônjuge, direitos de propriedade, herança, escolha de domicílio, divórcio e outros assuntos relacionados à família. Essas mudanças legais tiveram um impacto significativo no quadro jurídico e, ao longo do tempo, resultaram em uma transformação gradual e assimétrica na vida cotidiana das mulheres (Ribeiro, 2021).

Apesar de todas essas mudanças que proporcionaram liberdades as mulheres o progresso foi e é lento, ao se tornarem mães é esperado que elas interrompam ou abandonem por completo sua carreira e passem a cuidar de forma integral dos filhos tanto pela sociedade quanto pela família. “A jovem mãe, antes dedicada a seu marido, concentra toda a atenção no recém-nascido, quase negligenciando por isso o esposo” (Barral 2011 p 154).

Barral nos fala também que após a criança nascer a mãe se torna a única responsável por cuidar dela de forma plena. Caracterizando esse nível de cuidado como uma “criança-rei”.

“Uma vez que a criança vai à escola, a mãe passa a ser a sua supervisora dos estudos [...] seu papel de mãe será, pois, o de assegurar que seu filho tenha as melhores condições de estudo, até condicionando a isso todos os seus desejos: ‘contanto que trabalhe na escola...’ Efetivamente, as “kyoiku mama”, ou ‘mamãe-educação’, como são chamadas no Japão, só terão descanso quando a criança, sobretudo se for menino, diplomar-se nas melhores universidades. Esse percurso de elite tem o efeito de dar uma boa situação profissional ao futuro salaryman, e, portanto, um rendimento financeiro que lhe possibilite, mais tarde, encarregar-se dos pais envelhecidos, que tanto se sacrificaram por ele. O círculo se fecha” (Barral 2011, p 158).

Barral nos diz que dos pais japoneses, que trabalham em tempo integral, as crianças japonesas veem apenas suas costas quando saem cedo para trabalhar. “*O pai, ausente da manhã*

à noite e inexistente nos finais de semana, tem a única prerrogativa de trazer orgulhoso, todos os meses, um salário para que sua família viva” (Barral 2011, p 155).

A tradicional divisão de papéis na sociedade japonesa, em que a mãe é encarregada de cuidar da casa e dos filhos de forma incansável, enquanto o pai trabalha longas horas, é uma rotina exaustiva que pode ser apontada como uma das principais causas da queda na taxa de natalidade. Muitas vezes, os japoneses não têm sequer a oportunidade de se conhecerem melhor, em parte devido à falta de tempo. A competição intensa para passar nos exames vestibulares, o longo tempo de estudo e outros fatores ocupam a maior parte de suas infâncias e adolescências. Isso resulta na negligência de desenvolver certas habilidades sociais essenciais.

As estatísticas de relacionamentos amorosos no Japão assustam aqueles que a conhecem já faz muitos anos. Em 1993, uma pesquisa realizada com 900 estudantes chegou aos resultados de que aos 16 anos 26,2% dos meninos e 27,1% das meninas haviam beijado alguém enquanto 15% dos meninos e 9,2% das meninas haviam tido relações sexuais. Dois anos depois, aos 18 anos esses dados passaram para 49,6% dos meninos e 46,9% das meninas que beijaram e 27,1% e 22,3% respectivamente que tiveram relações sexuais (Barral 2011). Essa taxa de virgindade (penetração heterossexual) também se manteve 15 anos depois para os adultos em uma outra pesquisa mais recente, onde de fato elas cresceram quando comparadas a outra pesquisa de 1992. Das mulheres de 18 a 39 anos cerca de 24,6% eram virgens e dos homens de mesma idade cerca de 25,8%[Y].

Assim como o relacionamento entre mãe e criança foi avaliado como uma espécie de simbiose entre ambos e os japoneses desenvolveram uma série de produtos como vestimentas coordenadas, sessões para despertar o senso artístico e até mesmo discotecas mistas onde as mães levam os seus filhos para dançar junto com elas, as taxas de virgindade a esse nível não representam somente um problema pois essas pessoas não tiveram sexo, mas podem ser um sintoma de algo maior, como uma crise sistêmica, de por exemplo a solidão.

Surge na década de 80 o termo “*Otaku*” para designar essa emergência de jovens que, dada a etimologia da palavra significa: “*Otaku é ‘em casa’, como quando dizemos ‘Dê lembranças em casa!’*, ou: *‘Em casa vai tudo bem?’*” (Barral 2011, p 25). “*Efetivamente, os otaku tem aversão a aprofundar as relações pessoais, e preferem ficar em casa, no quarto, onde acumulam tudo o que pode satisfazer sua paixão*” (Barral 2011, p 26). Essas características mencionadas fornecem *insights* de como essas pessoas se relacionam, mas é igualmente necessário entender quem são essas pessoas:

“Os otakus são conhecedores fanáticos de algum assunto obtuso, que podem variar de torcedores alucinados de algum esporte, ou colecionadores maníacos de objetos incomuns, (...), mas geralmente são fãs doentios de tokusatsu (filmes de monstros e heróis uniformizados), animes e mangas (...)” (SATO 2007, p 21).

O termo “otaku” utilizado nesta pesquisa se refere a indivíduos que são entusiastas de *animes*, *mangas*, videogames, cultura pop japonesa e/ou “*idols*”.

É crucial destacar que a banalização do termo *otaku* para significar qualquer indivíduo aficionado ou grande entusiasta de um assunto específico ocorreu como uma forma de minimizar a estigmatização do termo, quando se tornou evidente que ele estava se tornando parte integrante do vocabulário, embora a sociedade japonesa inicialmente recusasse a aceitar esses jovens “diferentes”. Essa recusa precedeu a demonização que ocorreu após o "Incidente de Saitama", onde um jovem de 27 anos matou quatro garotas e a mídia atribuiu como causa a sua reclusão social e grandes coleções de *animes* e *mangas* (Barral 2011).

A normalização do termo "otaku", que em um passado não muito distante era frequentemente empregado de maneira pejorativa, está intrinsecamente ligada à evolução do movimento *kawaii*, que abraçou a estética fofo e cativante como parte da cultura popular japonesa. O *kawaii*, entretanto não é somente uma estética fofo e cativante, se expandindo também ao bonito, amável e também “*algo que nós somos atraídos e que estimula o desejo de querer proteger algo que é puro e inocente*” (traduzido, Lloyd 2002, p 128).

Lloyd vê essa infantilização como um produto da derrota nipônica na segunda guerra mundial. Tal derrota teria trazido um senso psicológico de desespero e perda de confiança principalmente na população masculina. A isso se somou um senso de dependência aos EUA junto com um desejo de manter um senso de pertencimento ligado às corporações japonesas. A junção desses fatores atrasou a criação de um senso de identidade forte no pós-guerra que por conseguinte teriam criado relações de gênero imaturas e distorcidas. Onde ao invés de um homem maduro procurar uma mulher madura, o homem japonês, procurando proteção vai atrás de figuras maternas como também garotas cuja sexualidade ainda não emergiu e que responderam passivamente aos seus avanços. Nessa situação desbalanceada e ao mesmo tempo em que as mulheres japonesas ganharam mais autonomia financeira elas acabavam fazendo o papel tanto de mãe como o da garota jovem nos relacionamentos amorosos (Lloyd 2002).

Para tratar essa questão da infantilização olhemos o movimento *kawaii*. O movimento *kawaii* possui três fases, o primeiro surge na era *Heian* (794 – 1185) que era mais tradicional.

A segunda nas Era *Meiji* (1868 – 1912) e *Taisho* (1912 – 1926) e a terceira surge na década de 70.

“Por conseguinte, o kawaii não é algo que decorre do pós-guerra impulsionado pela abertura política e social do Japão combinado com o modelo capitalista. Esses não são fatores que criaram a estética kawaii, mas sim fatores que modificaram, impulsionaram e deram relevância internacional a uma visão estético cultural já existente, pelo menos em certos termos, na cultura japonesa” (Ribeiro 2020, p6).

Atualmente se fala também de uma quarta onda, iniciada em 1983 com o surgimento do termo *otaku* que ocorre paralelamente à terceira onda.

Como mencionado anteriormente, a vida tanto dos homens e mulheres japonesas pode parecer um tanto quanto planejada e o movimento kawaii, assim como os *otaku* podem ser percebidos não necessariamente como um ato de revolta, mas como uma tentativa de escapar desse destino.

“O kawaii é um movimento cultural iniciado por mulheres e jovens em colisão com certos conceitos e expectativas vigentes. Em uma estrutura em que responsabilidades são vinculadas à vida adulta, a maioria pode ser vista como uma limitação à liberdade individual. Quando se é criança, pode-se viver livremente, sem as obrigações e as responsabilidades relacionadas com a vida adulta. Nesse diapasão, crescer significa assumir obrigações condizentes com as responsabilidades exigidas e esperadas da maioria. Ou seja, mulheres devem assumir obrigações relacionadas com o trabalho e à vida doméstica ao casar, e homens devem entrar no mercado de trabalho, em especial como um “salaryman” ou trabalhador de colarinho branco. [...]

O kawaii vem balançando esses alicerces. O movimento “fofo” prioriza a infantilidade, busca aparência e comportamento que realçam a visão imaginária e utópica do que seria considerado próprio à estética e às atitudes infantis. É um movimento que surgiu e tem por base uma visão feminina. Parte do preconceito enfrentado pelos homens, ávidos fãs de da cultura pop kawaii, o otaku, decorre justamente do apreço a uma estética mais feminina e infantil no lugar de assumirem compromissos esperados pela sociedade. No mesmo tom, mulheres fãs de kawaii, do que é voltado à representações românticas ou eróticas homossexuais, também enfrentam preconceito por não aderirem a expectativas sociais ligadas ao gênero específico feminino voltados ao casamento heterossexual.

Com o kawaii há, assim, uma quebra de paradigmas relacionados à sexualidade e à estética dominantes colocando pontos de interrogação no que seria bonito, adulto, sexualmente atraente e masculino ou feminino. Por outro lado, o kawaii também pode sexualizar o infantil. Há uma preocupação que o esse movimento, ao valorizar o infantil, contribui para uma cultura de abuso de menores. O argumento é que a popularização da aparência infantilizada leve a sexualização da juventude, incluindo a criação de imagens virtuais de garotas com aparência jovial em cenários sexuais” (Ribeiro 2020, p 9).

A sexualização de menores de idade não ocorre somente pela estética kawaii em si, mas pelo que é conhecido como “Complexo de *Lolita*”. O fenômeno também conhecido como

“rorikon/lolicon”, é um termo pop-cultural usado para descrever homens que são atraídos sexualmente a garotas jovens ou, mais tipicamente, a imagens de garotas jovens. Também é usado para descrever as próprias imagens assim como também os gêneros em que aparecem. [...] Ao mesmo tempo em que pode e é usada de forma pejorativa no japonês, não é inédito que alguns homens usem o termo para se descrever, e não possui a mesma reação de gatilho de horror que um termo como pedófilo tem nos EUA ou Europa. Isso é provavelmente porque é entendido em termos gerais como uma fantasia sexual que existe e só pode ser satisfeita no reino da ficção” (traduzido, Tamaki 2011, p 187).

Existe também o termo *shotacon* para designar a mesma fantasia por garotos jovens.

Pode também possuir outras conotações, como tanto uma “*atração (comumente amorosa e/ou sexual) pela estética kawaii, incluindo o elemento infantil que a caracteriza*” (Ribeiro 2020) e como um “*termo aplicado no Japão para definir pornografia infantil ou pedofilia*” (Battistela 2012).

Em “*Highschool of the Dead*” somente duas personagens se adequam a estética kawaii e/ou loli, a primeira é a única criança que veio a fazer parte do grupo após perder o seu pai e precisar ser protegida, tendo interações com outros personagens que fomentam essa ideia de tanto precisar ser protegida e inspirar essa proteção ao ser “fofa” e a segunda é a enfermeira da escola que é uma mulher adulta, porém é constantemente infantilizada, não sabendo muitas vezes o que fazer. Já em “*Mushoku Tensei*” existem duas personagens que podem se adequar a um termo ou outro. A primeira se adequa ao termo *kawaii* e a segunda ao *loli*.

A primeira personagem é a “*Sylphiette*” que é introduzida na história sendo alvo de bullying por outras crianças da vila e precisando ser salva. O protagonista faz amizade com ela e passa a ensinar a ela os seus conhecimentos de magia e com o tempo ela se torna mais capaz e confiante, não necessitando mais de ser protegida, porém continua sendo uma criança fofa.

Já a segunda personagem conhecida por “*Roxy*” é uma professora de magia que ensina o protagonista. De aparência muito jovem que faz com que o protagonista se pergunte de imediato durante a primeira impressão se ela teria a idade de alguém do ensino fundamental. Entretanto ela possui 40 anos de idade sendo de uma raça diferente e categoriza também um clichê do gênero onde personagens muito jovens que se parecem com crianças ou adolescentes teriam muitas vezes na verdade dezenas, centenas ou milhares de anos e logo, seria “legal” qualquer relacionamento com tal personagem ou seria “aceitável” que essa personagem possuía sensualidade ou até mesmo seja sexualizada dependendo do *anime* em questão, o que no caso de “*Mushoku Tensei*” não ocorrem relacionamentos durante a parte analisada porém ela é alvo de *fanservice* que sempre ocorre com a interação “*in show*”.

De acordo com um entrevistado por Barral, o cofundador do estúdio de animação renomado “*Gainax*”, *Okada Toshio* fala:

“*dizer que os otaku são amantes de lolitas, essas meninas recém-chegadas a puberdade, é atribuir a eles uma tendência que existe historicamente no Japão desde a idade média. Os japoneses, no século XV, escolhiam mulheres que tinham apenas 14 anos, os artistas de antes da guerra sempre tiveram esposas muito mais jovens do que eles. Quanto aos políticos, contratavam as gueixas bem adolescentes, de 15 ou 16 anos. Quer a sociedade admita ou não, os japoneses – e os asiáticos em geral – sempre foram atraídos pela inocência juvenil do feminino. Porém essas tendências tornaram-se politicamente incorretas e ninguém mais quer admiti-las. Então a sociedade utiliza os otaku para estigmatizar essa “perversão” e lembrar a todos que não é correto desejar uma menor*” (Barral 2011, p 231).

Método

O método utilizado foi um método simples e objetivo que observava e analisava quadro a quadro das cenas e da estrutura de episódios para levantar qualquer um dos elementos ou um conjunto de elementos abaixo:

- Sempre que se vislumbra parcial ou integralmente uma roupa íntima;
- Sempre que rolasse um *close* em alguma parte “sexual” como os seios, glúteos e virilha;
- Sempre que os seios se movem independentemente ou “exageradamente” em relação ao resto do corpo;
- Sempre que aparece algum personagem despido, de forma explícita ou não);
- Sempre que fosse ocorrer algum ato de cunho sexual como masturbação, relações sexuais, carícias e agressões sexuais;
- Sempre que o enquadramento da câmera mostrasse certas partes do corpo em certos ângulos.

A intenção com esse tipo de foco se dá pelo fato de que por ser um tipo de mídia 100% fabricado por seres humanos onde praticamente não existe a possibilidade de “improvisação” ou “engano”. Cada pedaço de cada cena foi criado pelos artistas de forma deliberada e revisada, diferentemente de um filme em que uma personagem pode acabar improvisando.

Portanto, todas as vezes que aparecia alguma parte do corpo como uma roupa íntima ela estava lá de forma 100% intencional e calculada. Cada *close*, enquadramento, está lá pois assim foi desejado.

Após anotar todos os momentos junto com a minutagem de início ao fim foi dado também um contexto para o momento e se houve alguma interação entre personagens. Uma relação no caso foi estabelecida como: qualquer ação, reação ou visão ao/do que está acontecendo na tela em determinado momento.

Por exemplo, observando-se um quadro onde uma roupa íntima era evidenciada, como uma calcinha na tela enquanto um personagem corre, esta ocorrência seria anotada com o seguinte padrão:

- 10m05s-6s calcinha, ao correr

-[Minutagem/Acontecimento/Momento]

Se aparecesse a mesma cena, porém mostrando um ângulo que um personagem poderia estar presenciando, dada a sua localização foi colocado como:

- 10m05s-6s calcinha, visão do personagem, ao correr

[Minutagem/Acontecimento/Interação/Momento]

Análise e discussão

O comparativo realizado entre as duas obras visa principalmente o estudo do fenômeno de sexualização das mulheres nos *animes*. Devido a notoriedade de algumas cenas específicas, que contêm alto teor de sexualização, em “*Highschool of the Dead*”, as quais os fãs relembram com caráter jocoso e caracteriza um bom caso para estudar o fenômeno. Já no caso do “*Mushoku Tensei*” exemplifica um contraponto, onde ainda que contivesse muitos dos elementos presentes, difere tanto na forma quanto também na entrega desses elementos.

No *anime* “*Highschool of the Dead*” essa sexualização passa a ocorrer não somente de imediato (nas cenas iniciais) mas ela ocorre principalmente sem estar relacionado com o enredo ou a história. O mais interessante é ver essa sexualização ocorrer na vasta maioria das vezes sem uma relação com o que está ocorrendo, isso é, sem a interação e/ou intenção dos personagens. Nesse *anime* existem inúmeros enquadramentos de câmera que centralizam e ampliam nos seios, região pélvica, coxas ou que apenas evidencia características sexualizáveis como roupas íntimas.

Em análise realizada dos 12 episódios que constituem a única temporada, foram observados cerca de 300 momentos distintos em que essa sexualização ocorre de forma a não ter uma relação direta com a história, isso é, nenhum personagem interage com essa sexualização de forma alguma (com a exceção talvez do personagem sendo sexualizado, p.e. trocando de roupa) e 60 momentos distintos em que a sexualização ocorre com pelo menos algum outro personagem participando de qualquer forma no momento, incluindo reconhecimento visual (visão do personagem). O que dá um caráter muito interessante ao fenômeno em si, visto que aproximadamente 5/6 desses momentos o observador é exclusivamente o espectador, isso é as pessoas que estão assistindo ao show, enquanto em

apenas 1/6 das vezes essa exibição é realizada resultando em interação "in-show" com outro personagem.

Já no anime "*Mushoku Tensei*" foram analisados os 11 primeiros episódios que correspondem à primeira parte da primeira temporada e nele o caso é um pouco diferente. Nele temos aproximadamente 8 momentos não relacionados, 90 momentos relacionados e 88 momentos em que uma personagem com um design base de vestuário que deixa os seios semi expostos apareceu na tela. Desconsiderando as aparições dessa personagem, que ocorrem somente por poucos episódios temos uma grande diferença na proporção que acaba sendo de 8 momentos não relacionados para 90 momentos relacionados, quase 1/12,5 onde aproximadamente 90% das vezes qualquer forma de sexualização ocorre como parte da história ou com os personagens interagindo entre si.

No caso do "*Highschool of the Dead*", o que foi observado foi que em aproximadamente 5/6 de todos os momentos não havia uma ligação direta das imagens e da história. No caso do



"*Mushoku Tensei*" foi não somente o contrário, mas teve uma proporção ainda maior de 1/12 (sem contar o *fanservice* passivo).

[8] Em "*Mushoku Tensei*" o *fanservice* passivo acontece virtualmente somente com a personagem "*Ghislaine*". Como representado na imagem ao lado, a personagem veste somente uma espécie de cinto cobrindo somente a região dos mamilos. O número de vezes em que ela apareceu com essa perspectiva foi

de aproximadamente 87 vezes ao longo de cinco episódios.

O *fanservice* passivo também aconteceu em "*Highschool of the Dead*", no caso das protagonistas e coadjuvantes do sexo feminino onde a maioria tinha seios grandes que estavam visivelmente definidos pelas roupas que elas usavam. No caso o uniforme escolar de alunas do ensino médio e roupas "normais" não foi contabilizado pelo método utilizado visto que na boa parte das vezes não havia pele à mostra ou se houvesse seria um pequeno decote como também poderia anular qualquer finalidade prática anotar todas as vezes em que qualquer personagem apareceu na tela pois toda a obra seria marcada de ponta a ponta.

Além disso, deve-se considerar que uma abordagem abrangente a toda a extensão da obra pode suscitar desafios substanciais. Tal análise pode inadvertidamente conferir um viés moralista, uma vez que o foco recairia sobre a representação de adolescentes utilizando

vestimentas que possam ser consideradas "reveladoras" ou "vulgares". Há também o risco de aumentar a subjetividade na avaliação, uma vez que a definição de 'pouca roupa' ou 'sexualização' pode variar significativamente, tornando difícil a identificação de critérios objetivos e mensuráveis nos quais essas categorias possam se basear.

De forma geral, no anime "*Mushoku Tensei*", tanto a questão da sexualidade dos personagens como atos sexuais fazem parte da narrativa da própria história. Atos esses que são muito problemáticos dada a natureza dessas relações que também envolvem menores de idade, praticando atos sexuais ou não. Dois exemplos observados já nos primeiros dois episódios são uma cena curta do personagem principal, que é uma criança fisicamente, se banhando inteiramente nu e sendo retratado de maneira completamente explícita e outra em que um grupo de crianças se banha no rio (nuas, porém sem a retratação explícita como na outra cena).

Nesse sentido o método tem um problema quando o que estava sendo marcado não eram propriamente "sexualizações", mas objetificações pontuais de tal sexualização o que fica evidente quando constatado que em 40 desses eventos relacionados envolvendo crianças (quase metade das relacionadas totais em "*Mushoku Tensei*") aproximadamente metade não eram cenas sexualizadas.

Talvez o principal dos exemplos sem teor sexual seja quando o protagonista *Rudeus* estava brincando com um amigo fora de casa e começa a chover, ao voltar para a casa dele ele tenta convencer o amigo a tirar a roupa para entrar na banheira, que recusa. Aos poucos *Rudeus* força a retirada de peça por peça da roupa do colega, até que ao retirar tudo descobre que ele era na verdade uma menina, que começa a chorar [9]. Logo em seguida ocorre outra cena em que estão *Rudeus* e seu pai tomando banho na banheira falando sobre o ocorrido [10] e apesar de mostrar o protagonista retratado detalhadamente nesse estado) observa-se a ausência de sexualização na cena, constituindo uma parte "comum" da narrativa, ao contrário da cena que mostrava as personagens femininas de "*Hightschool of the Dead*" tomando banho juntas onde tanto os *closes*, o enquadramento da câmera e as ações dos personagens fazem a cena ter um contexto e uma conotação completamente diferentes [11].

Em relação a personagens menores de idade, virtualmente todas as cenas do "*Hightschool of the Dead*" se passam com personagens menores de idade, visto que todos os personagens principais com a exceção da enfermeira da escola e a criança são estudantes do ensino médio. Já no "*Mushoku Tensei*" uma parte delas ocorre com personagens adultos (como

“*Ghislaine*”, os pais, a empregada e a tutora) e a outra parte ocorre com crianças, porém integrando parte da história narrada do ponto de vista do protagonista.

Linda Garota Lutadora / *Beautiful Fighting Girl* e a Questão da Idade

*[...] os mundos fictícios dos animes e mangás estão cheios de garotas pré-adolescentes lutando para salvar o mundo. Algumas vezes abertamente sexualizadas, sempre intensamente fofas, e geralmente uma mistura de ambas, a “linda garota lutadora” (*Beautiful Fighting Girl*) em todas os seus variados disfarces atingiu o status de uma superestrela na cultura japonesa” (traduzido Tamaki 2011, p IX)*

é como o tradutor *J. Keith Vincent* começa a sua introdução do livro *Beautiful Fighting Girl* de Saito Tamaki.

Nesse livro se abre uma discussão muito interessante sobre as origens desse complexo fenômeno que permeia o mundo dos *animes* e mangás a décadas. O de mulheres que lutam em todas as posições de batalha ao lado ou até mesmo à frente dos homens. Um grande interesse para esse trabalho está tanto a visão desse fenômeno não só como feminista, mas como também misógino e ao mesmo tempo um fenômeno próprio dos *animes*, mangás e videogames.

Pode ser considerado feminista pois as mulheres e garotas lutam ferozmente e muitas vezes melhor ou em par de igualdade com os homens, muitas vezes independentes dos homens e capazes de mudar a forma como gerações enxergam mulheres que lutam em campos de batalha. “*Nós não vemos mais nada estranho sobre imagens de jovens garotas meigas vestidas em armaduras e usando capacetes, ou usando armamento pesado*” (traduzido Tamaki 2011, p 3).

Pode ser considerado misógino pois “*a natureza hipersexualizada da linda garota lutadora e imagem beirando no limite da pedofilia é um sintoma de exatamente o oposto: a continua objetificação e infantilização das mulheres na sociedade japonesa (traduzido Tamaki 2011, p x)*”.

“Ela é empoderada pelo seu status como um objeto sexual, a sua realidade garantida pelo seu apelo sexual. Ela pode ser uma criatura do desejo masculino não tendo nada a ver com mulheres de verdade, mas, uma vez chamada a existência pela fantasia dos otaku, ela toma uma existência própria que nos força a repensar a definição da própria realidade (traduzido Tamaki 2011, p xii)”.

Acredito que a importância desse texto, de considerar essas personagens femininas, independente da faixa etária (assim como os seus respectivos masculinos nos gêneros que os

sexualizam) como objetos próprios é de suma importância para compreender melhor o porquê a sexualização está acontecendo e por parte das pessoas que se sentem atraídas por esses “objetos” (de forma não necessariamente sexual) ou se existe algo a mais sobre essa questão acerca desses “objetos inalcançáveis”.

Considerar essas personagens como objetos sexuais próprios equivale, de certa forma, a compará-las com seres humanos reais. Essa comparação tem sentido quando essa representação possui uma sensualidade própria e por possuírem sensualidade chegam a exalar claramente uma sexualidade. Essa sexualidade possui um nome: “ficto sexualidade”, a atração por personagens fictícios de livros, filmes, animes, mangás, videogames etc. De acordo com um estudo demográfico japonês cerca de 10% da população sentiu pelo menos uma vez atração sexual por personagens fictícios (Eds. JASE 2019: 246).

Abordando as diferenças entre a “linda garota lutadora” e o seu equivalente no ocidente Tamaki trata principalmente da questão da sexualidade

“Entretanto, pelo menos eu gostaria de esclarecer que o ícone da linda garota lutadora não é original ou exclusivamente japonesa. Eu enfatizo isso para rejeitar de antemão a afirmação muito fácil de excepcionalismo japonês.

Com essas condições em mente eu consigo constatar algumas coisas relacionadas a “personalidade” dessas lindas garotas lutadoras. Na Europa ou América do Norte, se elas são “garotas” ou “mulheres”, a vasta maioria tem personalidades masculinas – basicamente elas são “homens em corpos de mulheres” ou paródias femininas de “machismo”. Na maioria dos casos esse tipo de categorização é claramente um produto de políticas feministas.

As lindas garotas lutadoras japonesas tem uma natureza bastante diferente. Como é claro no caso de Nausicaa ou Sailor Moon, a sua pura e adorável feminilidade se mantém intacta (se não necessariamente a sua virgindade). Essa é a base para as diferenças óbvias na sua recepção daquelas do ocidente. As lindas garotas lutadoras japonesas eram originalmente ícones onde o seu público-alvo de garotas adolescentes pudessem se identificar. Agora, entretanto, um grupo de consumidores emergiu que excede e muito o outro – o otaku. A maioria dos otaku masculinos, no mínimo, veem essas garotas como objetos de sexualidade” (traduzido, Tamaki 2011 p7).

Em resumo, as "lindas garotas lutadoras" são acima de tudo, garotas ou mulheres femininas, e grande parte da sua atratividade decorre desse fato. Enquanto nas versões ocidentais, por não possuírem essa feminilidade, falta-lhes sexualidade necessária para serem consideradas objetos “reais”. Motivo pelo qual a "linda garota lutadora" se desenvolveu no Japão encontrando seu espaço nas produções culturais japonesas como *animes*, *mangas* e videogames. Em contraste, Tamaki cita a "Mulher-Maravilha" como um exemplo de mulher amazônica, que em sua visão, seriam percebidas como “*homens em corpos de mulheres*” como referido acima, sendo, portanto, um fenômeno distinto e diferente da "linda garota lutadora", embora ambos tenham sido influenciados positivamente pela melhora das condições sociais e econômicas das mulheres.

Nas obras analisadas, temos algumas personagens que podem se enquadrar nesse fenômeno. Em *“Mushoku Tensei”* temos as personagens *“Eris”*, *“Ghislaine”*, *“Roxy”* e em *“Highschool of the Dead”* temos as personagens *“Saeko”*, *“Rei”* e *“Rika”*. Ambas as personagens *“Saeko”* e *“Rei”* são protagonistas, menores de idade e fazem parte da linha de frente do grupo principal onde *“Saeko”* usa uma espada de madeira e *“Rei”* usa a princípio uma lança enquanto que *“Rika”* é uma *sniper* que aparece poucas vezes, mas é referenciada pelo seu observador como uma das melhores do Japão. Já em *“Mushoku Tensei”* temos a *“Roxy”* que além de ser professora do protagonista aprendemos que é uma grande maga renomada, *“Eris”* que é uma menina de 9 anos que treina para ser espadachim sendo ela mais forte que o protagonista na espada e temos por último a personagem *“Ghislaine”* que é uma das melhores e renomadas espadachins do mundo.

Se por um lado nenhuma das personagens teve o seu direito de lutar assim como as suas capacidades físicas, marciais ou intelectuais por ser mulher questionadas todas elas foram sexualizadas de alguma forma. Em *“Highschool of the Dead”* as duas personagens principais, *“Rei”* e *“Saeko”* foram constantemente sexualizadas extensivamente nos três tipos de *fanservice*, não importa se estavam em repouso, conversando ou lutando. Já a personagem *“Rika”* também foi sexualizada, mas em menor proporção também pelo seu tempo de tela.

Em *“Mushoku Tensei”* as três personagens foram sexualizadas, porém com algumas diferenças. *“Ghislaine”* por causa das suas roupas categorizou um *fanservice* passivo virtualmente todas as vezes em que ela apareceu na tela, no caso de *“Roxy”* foram todos no enquadramento e ativos, sendo alguns desses ativos situações de abuso sexual com sanção posterior assim como com a personagem *“Eris”* que também foi alvo e o *fanservice* em cima dela predominantemente ativo com alguns enquadramentos durante.

O autor aborda a questão da pedofilia de maneira distinta, observando que, embora a representação visual possa sugerir tal orientação, a maioria das pessoas que manifestam interesse por tais representações não são, necessariamente, pedófilas, como nos casos dos referidos *lolicon* e/ou *shotacon*. Isso se deve ao fato de que, quando essas pessoas estão diante de crianças ou adolescentes reais, não experimentam qualquer forma de atração. Essa distinção é importante, uma vez que difere de indivíduos pedófilos, que podem sentir atração tanto por representações quanto por crianças e adolescentes reais.

Outra questão interessante é a fetichização que existe acerca do uniforme escolar feminino no Japão. O seguinte trecho foi extraído do trabalho jornalístico de Étienne Barral

que decorre acerca dos *kits* de garagem para montar figurinos (uma espécie de boneca mais realista montada a mão pelos entusiastas):

“A escolha de uma colegial não foi inocente. A atração que elas exercem sobre os adolescentes é sem dúvida mais forte, no Japão, do que em qualquer outra parte. A colegial, de uniforme de marinheiro cristaliza no Japão, as fantasias masculinas. Talvez seja porque, quando dos primeiros arroubos sexuais, muitos adolescentes podem não ter tido a oportunidade de falar com uma adolescente de sua idade, uma vez que os colégios, frequentemente, não são mistos. Esse halo de mistério que envolve a colegial em seu uniforme de todo dia reforça a curiosidade e o interesse dos adolescentes por essas quase-mulheres, tão desejadas, porém tão distantes. Em todo caso, o uniforme de colegial sempre produz um grande efeito, e as jovens atrizes de uniforme de marinheiro compõem um gênero totalmente a parte na produção pornográfica nacional” (Barral 2011, p64).

Dentro deste trecho, dois pontos chamam minha atenção. Primeiramente, está o fetiche em torno do uniforme feminino, que é uma característica comum em animes como "*Highschool of the Dead*" e em muitos outros animes de diversos gêneros. Isso ocorre, em parte, porque os leitores desses animes frequentemente estão ou estiveram recentemente no ambiente escolar, o que torna essa representação especialmente relevante para eles. Em segundo lugar, o autor faz menção à ideia de que esse fetiche pode persistir na vida adulta, como é evidenciado quando ele menciona "*jovens atrizes vestidas com uniformes de marinheiro representam um gênero completamente distinto na produção pornográfica nacional*". Essa observação sugere que o fetiche por uniformes escolares pode continuar além da adolescência e permanecer presente na fase adulta, particularmente se considerarmos as taxas de virgindade e carência de experiência íntima entre os cidadãos japoneses [12].

Considerações finais

Em relação ao fenômeno do *fanservice* em si, todas as fontes consultadas (incluindo várias não acadêmicas da internet) convergem para uma causa fundamental e autoexplicativa. Existe uma afinidade, demanda e/ou atração por esse tipo de conteúdo.

Previamente foi falado sobre a questão da solidão no Japão, tanto de homens quanto de mulheres e o quanto as expectativas e realidades da sociedade nipônica cerceiam os seus sonhos e aspirações, como a jornada de trabalho ou de estudos exaustiva pode impactar os relacionamentos pessoais que muitas vezes sequer podem existir, pois se aproximadamente 25% dos japoneses de 18 a 39 eram virgens isso não significa que todos os outros tenham boas relações.

Os *animes* e *mangas*, fazendo parte da cultura de massas, não só fazem parte dessa questão como influenciam e são consumidas por essa sociedade. A indústria do entretenimento japonesa explorou e explora essa carência de experiências íntimas da população de forma a fomentar a indústria de consumo. Assim como os próprios *animes* e *mangas*, o *fanservice* pode proporcionar escapismo e realizar fantasias dos consumidores.

Apesar dos *animes* e *mangas* serem hoje um fenômeno global, temos uma importante consideração: a importância do mercado japonês e, portanto, os interesses locais são muito maiores para decidir quais e como os *animes* são feitos, dado que a maioria dos consumidores tanto dos produtos derivados quanto dos próprios *animes* e *mangas* serem japoneses e constituírem parte de sua cultura de massa enquanto que apesar de existirem em um grande número de países essa cultura não chegou a níveis tão elevados em nenhum. Em 2021 cerca de 43% do mercado mundial de *animes* era dominado pelo Japão [13]. Além de a maioria das histórias que compõem os *animes* serem feitas por estúdios japoneses para uma audiência japonesa. Somente recentemente com o advento de outros “*players*” no mercado internacional como, por exemplo, a China e Coreia do Sul alguns *animes* estão sendo feitos para outros gostos e culturas.

Culturas e gostos que muitas vezes olham o *fanservice* e a sexualização como imoral e repulsiva, tendo baixa tolerância para esses elementos. Como por exemplo a China vem fazendo uma campanha para censurar esses elementos que incluem o anime “*Highschool of the Dead*” por ser “limítrofe pornográfico” [14] e foi citado nominalmente pelo Ministério da Cultura junto com outros *animes* por motivos tanto parecidos como por outros, dentre eles a violência.

Outros temas que não puderam ser bem explorados nesta pesquisa, mas que considero importante são os aspectos sociais e psicológicos da produção dos *animes* como um fenômeno da cultura de massas.

Dentre tais fenômenos vale abordar minimamente a dinâmica dos relacionamentos dentro dos *animes*. Seja por razão cultural e/ou comercial, ao se observar a dinâmica dos relacionamentos em *animes*, principalmente de gênero *Shonen*, percebe-se que apesar da constante exibição de *fanservice* é evidentemente baixo o número de relacionamentos que realmente são formados ou consumados (sendo essa inclusive uma surpresa no “*Highschool of the Dead*” onde isso ocorre). Mais curioso ainda, a cena em que de fato ocorre, não conta com o tipo de retratação que se tem como padrão na obra, não sendo empregado nenhuma modalidade do *fanservice* sexual.

Mesmo em subgêneros como o *Harém* (onde encontramos protagonistas rodeados por personagens, física e emocionalmente, atraídos por ele), é rara a ocorrência de um único beijo ao longo de toda a duração do anime. Como mencionado anteriormente, as razões por trás disso podem ser diversas. Talvez tenham reconhecido como inadequado representar relacionamentos românticos com menores de idade tendo conotação sexual ou não acreditar que relacionamentos se enquadrem no gênero. Além disso, existe uma perspectiva financeira, onde é mais lucrativo para a série com um produto comercializável (que vende produtos como, por exemplo, bonecos colecionáveis), manter os relacionamentos platônicos, permitindo aos espectadores fantasiarem (não necessariamente de forma sexual) com o personagem que mais gostam, por manter uma disponibilidade romântica ou afetiva.

Um caso jurídico interessante foi julgado em novembro de 2019, na Coreia do Sul, onde a Suprema Corte decidiu que desenhos sexualmente explícitos de adolescentes em desenhos e quadrinhos devem ser considerados imagens de abuso sexual infantil.

O caso trata de um adulto de sobrenome “Lim” que estava distribuindo pornografia desenhada durante 3 anos e até então não havia sido condenado pois as cortes menores do país julgaram insuficientes as evidências de que os personagens se tratavam de menores de idade. No que a Suprema Corte decidiu que as produções culturais seriam vistas na perspectiva de um indivíduo comum na sociedade, que no caso de “Lim” foi demonstrado serem adolescentes, abrindo um precedente legal de grande relevância.

Com essa decisão a Coreia do Sul entrou em uma lista de países que considera a pornografia desenhada infantil ilegal. Outros países nessa lista estão a Austrália, Canadá, Equador, Estônia, França, Irlanda, México, Nova Zelândia, Noruega, Polônia, Rússia, África do Sul, Suíça e Reino Unido. Em países como Brasil, Japão e outros ela é considerada legal.

Bibliografia

Fontes:

- *Anime: “Highschool of the Dead”*

Disponível em: <https://www.primevideo.com/-/pt/detail/High-School-of-the-Dead/0QSUH53RBZ9ZAVHC6EGIOGOE0H#:~:text=Prime%20Video%3A%20High%20School%20of%20the%20Dead>; acessado 29/11/2023

- *Anime: “Mushoku Tensei”*

Disponível em: <https://www.crunchyroll.com/pt-br/series/G24H1N3MP/mushoku-tensei-jobless-reincarnation>; acessado 29/11/2023

Livros, dissertações e teses:

- BARRAL, Étienne; *Otaku os Filhos do Virtual*; São Paulo; Senac São Paulo; 2011
- BRENNER, Robin E; *Understanding Manga and Anime*; Westport; Libraries Unlimited; 2007
- BATTISTELLA, Danielly; FUTARI H - Representação e sexualidade japonesa por meio dos animes e mangas; Passo Fundo; UFRGS; 2012
- Japan Association for Sex Education (JASE); “Young People's Sexuality White Paper: Report of the National Survey of Youth's Sexual Behavior (8th Edition).” Shogakukan; 2019
- Lloyd, Fran; *2002 Consuming Bodies: sex and contemporary Japanese art*; London; Reaktion Books; 2002
- Howard Hibbett, *The Floating World in Japanese Fiction* (London, 1959), quoted from the Charles Tuttle Company edition (Rutland, vt, and Tokyo, 1975) p. 69.
- Ribeiro; *Sexualidade e feminilidade: o paradoxo do movimento estético cultural Kawaii*; 2020
- SCHODT, Frederik L. *Dream land Japan: Writings on Modern Manga*. Berkeley, CA: Stone Bridge Press, 1996.
- TAMAKI, Saito; “*Beautiful Fighting Girl*”; Minneapolis; University of Minnesota Press; 2011
- Yu, Shunyao; *JAPANESE ANIME AND WOMAN'S GENDER-ROLE CHANGING*; University of Jyväskylä; 2015

Publicação on-line:

Balistreri, Emily; How much does one episode of anime cost to make?; 2011; Crunchyroll; <https://www.crunchyroll.com/anime-news/2011/10/30-1/how-much-does-one-episode-of-anime-cost-to-make>; acessado 29/11/2023

Enciclopédia Significados; Anime; Significados; <https://www.significados.com.br/anime/>; acessado 29/11/2023

Jessa, Shakeel; Changing perceptions: How Wakako zake is fixing gender stereotypes in anime; 2020; Takeshi Watanabi; <http://twatanabe.faculty.wesleyan.edu/student-work-from-my-courses/changing-perceptions-how-wakako-zake-is-fixing-gender-stereotypes-in-anime-by-shakeel-jessa/>; acessado 29/11/2023

Kincaid, Chris; What is fan service? Pleasing the anime and manga fans; Manga Tokyo; <https://web.archive.org/web/20221204012800/https://manga.tokyo/columns/what-is-fan-service-pleasing-the-anime-and-manga-fans/>; acessado 29/11/2023

NTU-OTASTUDY GROUP, Fictosexual Manifesto; 2023; vocal media; <https://vocal.media/humans/fictosexual-manifesto>; acessado 29/11/2023

Ryall, Julian; South Korea court rules explicit anime and manga drawings are images of child sex abuse; 2019; The Telegraph; <https://www.telegraph.co.uk/news/2019/11/08/south-korea-court-rules-explicit-drawings-comics-cartoons-child/>; acessado 29/11/2023

Stimson, Eric; Anime insiders share how much producing an anime costs; 2015; anime news network; <https://www.animenewsnetwork.com/interest/2015-08-13/anime-insiders-share-how-much-producing-a-season-costs/.91536>; acessado 29/11/2023

Valentin; Is anime expensive to make? The costs of making an anime; 2019; craftknights; <https://craftknights.com/is-anime-expensive-to-make-the-costs-of-making-an-anime/>; acessado em 29/11/2023

Wikipedia, Legal status of fictional pornography depicting minors; Wikipedia EN; https://en.wikipedia.org/wiki/Legal_status_of_fictional_pornography_depicting_minors; acessado 29/11/2023

Wikipedia; Anime; Wikipedia PT; <https://pt.wikipedia.org/wiki/Anime>; acessado 29/11/2023

Referências:

[1] “*Highschool of the Dead*”, episódio 8, 11m50s – 16m53s

[2] Lunei, Igor; Os 10 melhores animes do Amazon Prime Video; 2022; <https://tangerina.uol.com.br/filmes-series/melhores-animes-amazon-prime-video/>; acessado 29/11/2023

[3] “*Highschool of the Dead*, episódio 1, 4m49 – 4m50s

[4] “*Highschool of the Dead*, episódio 2, 10m16s – 10m17s

[5] “*Highschool of the Dead*”, episódio 4, 16m15s - 20m59s

[6] “*Mushoku Tensei*”, episódio 6, 6m59s - 8m31s

[7] Folha de Londrina; Qual a diferença entre sensualidade e erotização?; 2012; Bonde; <https://www.bonde.com.br/saude/sexualidade/qual-a-diferenca-entre-sensualidade-e-erotizacao--231624.html>; acessado 29/11/2023

[8] “*Mushoku Tensei*”, episódio 4, 19m17s – 19m21s

[9] “*Mushoku Tensei*”, episódio 3, 15m43s – 17m24s

[10] “*Mushoku Tensei*”, episódio 3, 17m33s – 18m26s

[11] “*Highschool of the Dead*”, episódio 6, 0m32s – 1m02s e 2m39s – 3m50s

[12] Jozuka, Emiko; About 1 in 4 japanese adults in their 20s and 30s is a virgin, study says; 2019; CNN; <https://edition.cnn.com/2019/04/08/health/japan-sexual-inexperience-intl/index.html>; acessado 29/11/2023

[13] Grand View Research; Anime Market Size, Share & Trends Analysis Report By Type (T.V., Movie, Video, Internet Distribution, Merchandising, Music), By Genre (Action & Adventure, Sci-Fi & Fantasy, Romance & Drama, Sports), By Region, And Segment Forecasts, 2023 – 2030; Grand View Research; <https://www.grandviewresearch.com/industry-analysis/anime-market>; acessado 29/11/2023

[14] Kelion, Leo; China cracks down on violent anime online cartoons; 2015; BBC; <https://www.bbc.com/news/technology-32149754>; acessado 29/11/2023