

A OBJETIFICAÇÃO E A SEXUALIZAÇÃO DA MULHER EM MANGÁS *ISEKAI*

THE OBJECTIFICATION AND SEXUALIZATION OF WOMAN IN ISEKAI MANGA

DIAS, Gabriela Gonçalves; Graduada em Design Gráfico; Universidade Estadual Paulista (UNESP), Faculdade de Arquitetura, Artes, Comunicação e Design, Bauru

gabrielag.dias@hotmail.com

PIAIA, Jade Samara; Doutora; Universidade Estadual Paulista (UNESP), Faculdade de Arquitetura, Artes, Comunicação e Design, Bauru

jade.piaia@unesp.br

Resumo

Este artigo tem como objetivo analisar a representação das personagens femininas em mangás do gênero *isekai*. Para isso, foi realizado um estudo introdutório sobre o contexto do Japão e o papel da mulher japonesa, o mangá e o gênero *isekai*, além de pesquisas sobre a objetificação e sexualização das mulheres na mídia. Utilizando quatro mangás do gênero *shounen* (voltados para garotos) como objetos de pesquisa, foi aplicado um questionário para quantificar a frequência com que as personagens femininas são inferiorizadas, objetificadas e/ou sexualizadas. Os resultados revelam que, por mais que existam variações na forma em que cada mangá aborda suas personagens, elas continuam sendo alvo deste tipo de banalização através de suas narrativas.

Palavras-Chave: Objetificação; sexualização; mulher; mangá.

Abstract

This article aims to analyze the representation of female characters in isekai genre manga. To achieve this, an introductory study was conducted on the context of Japan and the role of Japanese women, manga, and the isekai genre, along with research on the objectification and sexualization of women in the media. Utilizing four shounen manga (aimed at boys) as research objects, a questionnaire was administered to quantify the frequency with which female characters are inferiorized, objectified, and/or sexualized. The results reveal that, despite variations in how each manga portrays its characters, they continue to be targets of this type of trivialization through their narratives.

Keywords: Objectification; sexualization; women; manga.

1 Introdução

Cada vez mais vemos a indústria do entretenimento se preocupar com o papel da mulher em seus projetos, dando-a uma importância narrativa e não a utilizando apenas como um *sex symbol* para agradar ao público masculino. Um exemplo recente no cinema é o filme *Barbie* (2023) da diretora Greta Gerwig, que traz discussões importantes sobre desigualdade de gênero, estereotipagem da mulher e feminismo, enquanto critica o patriarcado e o privilégio masculino no mundo em que vivemos.

No entanto, isso não é uma regra e, infelizmente, ainda vemos narrativas com mulheres sendo sexualizadas ou objetificadas em grande parte do tempo, como nos *animes*, mangás e videogames, mídias em que elas geralmente são caracterizadas com corpos avantajados e pouca vestimenta. Isso pode ocorrer para agradar ao público masculino, ou relacionado a um machismo, que segundo Drumont (1980), constitui um sistema de representação-dominância que usa o argumento de gênero para distorcer as relações entre homens e mulheres, reduzindo-os a papéis hierarquizados, divididos em grupo dominante e grupo dominado, que se confirmam mutuamente numa situação de objetos.

Os mangás são uma forma de narrativa que se tornou popular não apenas no Japão. Apesar dessa popularidade parecer rápida e abrupta, o mangá está, na verdade, profundamente arraigado na cultura japonesa, produto de tradições artísticas centenárias, conforme Koyama-Richard (2022). Um gênero de mangá e *anime* em alta atualmente é o *isekai*. *Isekai* pode ser traduzido como “mundo diferente”. Pode ser facilmente misturado com vários gêneros, e o protagonista frequentemente é inserido em um mundo baseado em um livro, filme ou jogo de videogame (Kormos, 2022, p. 92).

Para a realização desta análise, foram selecionados quatro mangás do gênero *isekai* e foi aplicado um questionário, com o objetivo de quantificar a frequência com que as personagens femininas são inferiorizadas, objetificadas e/ou sexualizadas neste tipo de narrativa.

1.1 O contexto do Japão e o papel da mulher japonesa

Segundo Fran Lloyd (2002), durante o período *Edo*, o país agora conhecido como Japão era essencialmente um estado federal. Cerca de 280 senhores regionais, ou *daimyos* (grandes proprietários de terras), governavam a maior parte de um país. Superior aos *daimyos* estava o *xogum* (autoridade nacional), e sua família, que controlavam terras privilegiadas, chamadas de Terras de Comando Celestial (*Tenryo*). Dentre elas, estava a cidade de *Edo*. O autor diz que, devido à presença da família do *xogum*, *Edo*, tinha uma congregação de oficiais e funcionários diferente de qualquer outra cidade. Pois, devido ao sistema de ‘comparecimento alternado’, os *daimyos* junto de seus soldados (samurais), tinham que comparecer ao Castelo de *Edo* como estipulado pelo *xogum*, com isso o número de pessoas na cidade aumentou consideravelmente.

Edo se tornou uma cidade predominantemente de homens. Eles podiam ser de qualquer classe, desde conselheiros ou ritualistas até cozinheiros ou portadores de arreios. Por conta disso, começaram a surgir questões sobre como manter sob controle uma cidade habitada por homens e como manter as formalidades da família quando eles estão sendo expostos às experiências libertadoras e inesperadas por estarem sozinhos em um lugar estrangeiro. Segundo Lloyd (2002),

para resolver essas questões, em 1617, foi estabelecido um distrito de entretenimento. Nesse distrito, se concentraria trabalhadoras de sexo, que seriam contratadas por uma casa específica. A zona foi construída perto do centro de *Edo* e recebeu o nome de *Yoshiwara*, ou 'campos felizes'.

A gravura em madeira japonesa (*Ukiyo-e*) logo se tornou popular por ser barata e atrativa. Os conteúdos mais populares eram satíricos e/ou eróticos, ambos descaradamente pornográficos (figura 1). As imagens com tema de sexo ficaram ainda mais populares, e seu estilo tornou-se quase expressionista em sua exageração: casais com genitais desproporcionais, dobras sinuosas de suas roupas e seus olhos revirados como se estivessem em extrema dor, são alguns dos exemplos (Lloyd, 2002, p.53-55).

Figura 1 – *Shunga*. Uma cortesã foge de uma festa chata para ficar com seu amante favorito. Por Kitagawa Utamaro (1802).



Fonte: British Museum

Ao final do período *Edo*, foi adotado o confucionismo, uma corrente de pensamento patriarcal que define uma sociedade altamente conservadora e intensamente hierárquica dominada por homens. Insistindo na subserviência e modéstia feminina, ele decreta respeito aos homens mais velhos e sua autoridade. Em contextos mais formais, os homens japoneses são obrigados a parecer sérios e estoicos, enquanto as mulheres neutras e recatadas (Lloyd, 2002, p. 52).

Com a Restauração *Meiji* de 1868, os bairros de prazer acabaram perdendo sua popularidade. Para mostrar modernidade diante dos possíveis novos visitantes, os japoneses começaram a limpar essas pequenas indelicadezas. Nos teatros, as mulheres não mais se sentavam colocando seus seios a mostra, os banhos termais estavam segregados por sexo, e a venda e distribuição da arte erótica, pela primeira vez, se tornaram ilegais (Lloyd, 2002, p. 55).

O confucionismo, ao segregar os sexos desde a infância, transformou o casamento em um dever. Casadas com homens escolhidos por seus pais, as mulheres eram aprisionadas nos recônditos internos do lar como esposas devotas e filhas recatadas. Mulheres de outro tipo eram consideradas monstros, excluídas ou prostitutas (Lloyd, 2002, p. 61).

A emancipação e o direito de voto chegaram às mulheres com a Nova Constituição de 1946, quando o Japão, ocupado pelos Estados Unidos, teve pouca escolha a não ser adotar a democracia do estilo americano. As mulheres ganharam recentemente algum poder fora de casa, embora o número delas em universidades e cargos de gerência no Japão ainda seja ínfimo em comparação com o Ocidente (Lloyd, 2002, p.61).

Essa desigualdade reflete na atualidade, segundo o *Global Gender Gap Report (World Economic Forum, 2023)*, realizado pelo Fórum Econômico Mundial em 21 de junho de 2023. Neste *ranking* o Japão ficou em 125º lugar entre 146 países em termos de igualdade de gênero, em comparação com o seu 116º lugar no ano anterior. Esse fórum analisa dados estatísticos sobre a situação das mulheres utilizando quatro categorias: economia, educação, saúde e política. Quando falamos sobre a questão política, como ministérios e parlamentos, as mulheres do Japão ficam perto do último lugar com a 138ª posição, na categoria econômica, ficam em 123ª, por causa da baixa participação da mulher no mercado de trabalho, e um bom motivo para isso seria a grande disparidade salarial entre homens e mulheres. Na classificação educacional, o Japão caiu para a 47ª posição, à medida que menos mulheres seguiam no ensino superior.

1.2 Objetificação, Sexualização e Fanservice

Com o passar dos anos, e o advento de novas mídias, surgiram novas maneiras de representar a figura feminina e o papel da mulher. Segundo a professora de Estudos de Comunicação e Humanidades, Julia T. Wood (1994), como os meios de comunicação permeiam nossas vidas, as formas como eles representam mal os gêneros podem distorcer como nos vemos e o que percebemos como normal e desejável. Nas mídias, as mulheres são representadas como objetos sexuais, geralmente jovens, magras, bonitas, dependentes e frequentemente incompetentes e burras. Segundo ela, personagens femininas dedicam suas principais energias a melhorar suas aparências e a cuidar de casas e pessoas.

Três formas de representação feminina na mídia são apresentadas em Limniati (2017), a partir de Wood (1994): em primeiro lugar, as mulheres são sub-representadas; em segundo lugar, elas são representadas de forma estereotipada; e, em terceiro lugar, a relação entre homens e mulheres muitas vezes é retratada de forma mais conservadora.

Nos mangás, assim como no período *Edo*, as mulheres são muitas vezes representadas com corpos irreais anatomicamente, seios volumosos e curvas acentuadas. Seus figurinos constituem, de maneira geral, em pouca vestimenta que não condizem com a situação em que estão inseridas, como no caso de personagens femininas utilizando salto em batalhas nos torneios de luta (Bristot, Frigo & Pozzebon, 2017 *apud* Ishikawa, 2018, p. 06).

É possível notar vestígios do confucionismo nos mangás, mantendo a mulher como submissa. Nestas situações a personagem serve apenas como suporte ou como alguém que sempre precisa ser salva por um homem. Durante a narrativa, ela é vista como ingênua, com traços de futilidade e movida por um amor romântico perante o personagem masculino (ex: Sakura Haruno, personagem de *Naruto*, em que a maior parte de sua personalidade pode ser resumida pelo seu interesse romântico por Sasuke, seu colega de time).

Outras vezes, sua erotização ou agressão sexual é utilizada como alívio cômico, sendo nada relevante para o enredo da história, além de poder gerar um certo desconforto no espectador.

Quanto à objetificação da imagem da mulher, Bristot, Frigo e Pozzebon (2017) citam cinco características que ajudam a identificá-la, sendo elas: instrumentalidade, mercantilização, permutabilidade, violabilidade e descartabilidade.

A instrumentalidade ocorre quando as características das personagens são um instrumento a ser utilizado por outro personagem. A mercantilização acontece quando a personagem tem como única função ser moeda de troca ou mercadoria a ser vendida. A permutabilidade, quando a personagem pode ser trocada por outra personagem ou objeto sem que altere ou gere alguma perda na narrativa. A violabilidade, quando permite que a personagem seja violada e abusada sexualmente. Por fim, a descartabilidade ocorre quando a personagem é descartada sem que se altere qualquer coisa na narrativa, estando somente lá, para agradar os desejos dos jogadores.

Segundo Mesquita (2022), parte do motivo da sexualização das personagens femininas, é devido ao *fanservice*. *Fanservice* é um recurso inserido pelo autor/produtor, com o objetivo de agradar aos fãs. Para sua pesquisa, Mesquita (2022) divide o *fanservice* em três classificações: passiva (design dos personagens, como a sua roupa e corpo), enquadramento (técnicas de câmera, cortes e/ou *takes*) e ativa (quando o *fanservice* é causado pela interação das personagens “*in show*”).

O artigo de Daniel Flis (2018, p.81), cita Allison (1996, p.31) ao descrever que o olhar masculino nos mangás *shonen* (mangás voltado para o público masculino), contém três elementos: gênero (homens olham, mulheres são olhadas), poder (os que olham são sujeitos empoderados, os olhados são objetos desempoderados) e sexualidade (olhar produz o prazer sexual próprio, ser olhado produz o prazer sexual de outro).

Portanto o *fanservice*, nada mais é do que um meio utilizado a fim de alimentar a fantasia masculina, chamar atenção e ter um aumento nas vendas. Pois, em muitos casos, as cenas de sexualização e objetificação da mulher são irrelevantes para o enredo da história. Como consequência, a transformação da personagem feminina em objeto de desejo diminui sua relevância na narrativa da série, mostrando que a personagem apenas irá servir como apoio ou como a desesperada apaixonada pelo personagem masculino.

1.3 Mangá e o gênero *isekai*

Segundo Robin Brenner (2007), citado por Mesquita (2022), o mangá tem sua origem nos pergaminhos de ilustrações criados por monges budistas por volta do século XII d.C. Foi com a produção de imagens impressas com blocos de madeira (xilografia), conhecidas como *ukiyo-e*, que surgiram características mais próximas do mangá como o conhecemos hoje.

No Japão, mangás são consumidos e vendidos em episódios semanais e possuem quatro gêneros principais: *shounen* (para meninos), *shoujo* (para meninas), *seinen* (para homens) e *josei* (para mulheres) (Matanle et al, 2014). Flis (2018) cita Ueno (2006) ao apontar que esses gêneros são nomeados para corresponder ao gênero e a idade presumidos de seus leitores-alvo, os personagens representados dentro dessas histórias “provavelmente refletem as características do público-alvo desejado” (Ueno, 2006, p. 16).

O gênero *shoujo* (voltado para meninas), irá tratar de histórias em que o tema principal é o romance, em que a mulher é retratada com uma estética mais delicada. Conceitos e imagens comuns associados a este gênero costumam ser brilho, flores, magia e romance. Durante o Período *Meiji*, o conceito de *shoujo* foi originalmente usado para educar ou treinar meninas sobre como ser a “mulher ideal” (Robinson, 2021, p. 07). Boa parte disso se deve pela forte influência do confucionismo no Japão que possui vestígios até os dias de hoje.

Segundo Suzuki Kazuko (1998), citado por Nishiyama (2016), os mangás *shoujo*, muitas vezes tem a história voltada na busca da mulher por um príncipe encantado. Além disso, eles estão repletos de histórias nas quais o amor é retratado como o meio mais importante para a felicidade, normalmente através de histórias onde a protagonista feminina encontraria um personagem do tipo 'príncipe', em quem ela confiaria para levá-la ao seu 'felizes para sempre'.

O gênero *shounen* (voltado para meninos), apela para histórias de ação e aventura. O protagonista, muitas vezes, masculino, exemplifica o que segundo R. W. Connell (2005, p. 77) citado por Flis (2018, p.77), chama de masculinidade hegemônica, agindo de maneiras que legitimam a posição dominante dos homens na sociedade e justificam a subordinação das mulheres.

Citando Robinson (2021), diferente do *shoujo*, no *shounen*, as mulheres são retratadas com roupas mais reveladoras. Em vez da imagem inocente e feminina, as personagens femininas são vistas como “*sexy*” ou “*duronas*”. Embora existam algumas histórias *shounen* que têm personagens femininas fortes, elas são frequentemente vistas com interesse amoroso pelo protagonista masculino ou utilizadas como companheiras, para melhorar seu desenvolvimento. Além disso, elas geralmente têm pouco ou nenhum desenvolvimento de caráter, o que é compensado por sua aparência.

A palavra “*isekai*” (異世界) vem do japonês e significa “outro mundo”, sendo usada nas narrativas em que os personagens viajam para um mundo paralelo ou um mundo diferente (Sasithorn, 2023 *apud* Ma, 2023, p. 1). Alguns exemplos desse gênero em produções ocidentais são *Alice no País das Maravilhas* e *As Crônicas de Nárnia*.

O gênero *isekai* se tornou bastante popular conforme o passar dos anos. Fatuma (2013) diz que apesar do gênero existir já há algum tempo, a sua popularização se intensificou mundialmente com o lançamento do *anime Sword Art Online* em 2012, entretanto para a literatura japonesa, histórias com a premissa de viagens para outros mundos são presentes desde o ano 712, no livro mais antigo do Japão, o *Kojiki*.

No artigo *A Survey of the Story Elements of Isekai Manga* de Paul S. Price (2021) são estudados os elementos narrativos e as características das histórias *isekai*, com base na análise de 560 séries de mangás desse gênero. Segundo ele, a maioria desses mangás são inspirados em jogos de computadores de ação ou de romance. Para organizar as histórias, Price utiliza o trabalho de Farah Mendlesohn’s, que propõe dividi-las baseadas nos quatro meios em que os personagens são inseridos no *isekai*, sendo eles: busca/missão de portal (o protagonista encontra o *isekai*, atravessando por um portal), imersiva (não tem portal entre o *isekai* e o mundo real, todos os eventos ocorrem no *isekai*), intrusão (o *isekai* acaba entrando no mundo real) e liminar (o portal torna-se um espaço liminar em que o mundo real e o *isekai* se misturam).

Sobre a questão de gênero, Price analisa que os protagonistas são consistentemente heterossexuais e suas opiniões sobre o oposto gênero são altamente objetificadas. Os protagonistas masculinos viam as mulheres como objetos a serem obtidos (valorizadas apenas em termos de aparência física) ou como co-jogadoras (valorizadas apenas por suas habilidades) em 78% das histórias. A fração das histórias, com protagonista masculino, em que a primeira personagem mulher encontrada no *isekai* é sexualmente atraente, é de 81%. Apesar disso, apenas 1% dessas histórias possuem uma visão romântica do sexo feminino (Price, 2021, p.80), reforçando

ainda mais a ideia de que personagens femininas em histórias de mangás, além de serem super sexualizadas, são vistas apenas como objetos.

2 Método de Pesquisa

Para este artigo, foi realizado um levantamento acerca da sexualização e objetificação da mulher nos *animes* e mangás. A metodologia incluiu pesquisas bibliográficas em livros e artigos científicos que tratam dos temas: sexualização e objetificação da mulher, história do mangá, história do Japão e sobre o gênero *isekai*, relatadas na introdução.

Foram selecionados quatro mangás *shounen* do gênero *isekai* para uma análise de similares, sendo eles:

- **Sword Art Online – Aincrad (2010-2012);**
- **Kono Yuusha ga Ore Tuee Kuse ni Shinchou Sugiru (2018 - 2022);**
- **Konosuba: God's Blessing on This Wonderful World! (2014–);**
- **That Time I Got Reincarnated as a Slime (2015–).**

Dentre esses mangás, o foco da pesquisa foi analisar como as personagens femininas são representadas durante as narrativas. Como critério, foram selecionados mangás bem avaliados, ou seja, que possuem uma nota acima de 7 no *MangaDex*¹ e alguns que se tornaram tão populares ao ponto de já possuírem sua própria série animada na plataforma de *streaming Crunchyroll*². No caso dos mangás que ainda não estão finalizados, a análise considerou até o último capítulo lançado.

Baseando-se nas pesquisas dos autores: Wood (1997), Mesquita (2022), Robison (2021), Bristot, Frigo e Pozzebon (2017) e com o objetivo de quantificar a objetificação e sexualização das personagens femininas, foi criado um questionário contendo sete perguntas acerca do tema da pesquisa, sendo elas:

- **Pergunta 1:** As personagens são representadas de forma estereotipada (ex: seios volumosos ou curvas acentuadas)?
- **Pergunta 2:** O figurino das personagens é constituído por pouca vestimenta?
- **Pergunta 3:** As personagens são erotizadas ou abusadas como alívio cômico ou *fanservice*?
- **Pergunta 4:** Alguma das personagens é vista como objeto de desejo pelo protagonista masculino?
- **Pergunta 5:** As personagens serviram como suporte para o protagonista masculino em algum momento?
- **Pergunta 6:** As personagens são desenhadas de forma sugestiva em algum enquadramento?
- **Pergunta 7:** As personagens precisaram ser salvas pelo protagonista masculino?

Os resultados foram organizados em uma tabela, recebendo como respostas: “sim”, “não” e, em caso de “sim”, uma coluna para quantificar o número de “vezes” em que isso ocorre.

¹ *MangaDex* – Website, sem fins lucrativos, para ler mangás online. <<https://mangadex.org/>>

² *Crunchyroll* - Plataforma de *streaming* para assistir *animes* online. <<https://www.crunchyroll.com/pt-br/>>

2.1 Mangás selecionados

Sword Art Online - Aincrad

Sword Art Online- Aincrad (2010-2012) é de autoria de Kawahara Reki com artes de Nakamura Tamako. Com elementos de ação, aventura e fantasia, foi publicado no ano de 2010 e possui ao total 11 capítulos.

Sinopse: Em 2022, *Sword Art Online*, um VRMMORPG (*Virtual Reality Massively Multiplayer Online Role Playing Game*) revolucionário que usa a tecnologia *NerveGear* para oferecer uma experiência de jogo imersiva, foi lançado. No entanto, os jogadores descobrem que estão presos no jogo sem a opção de sair. Eles devem conquistar todos os cem andares do mundo virtual de Aincrad para recuperar sua liberdade, pois um *game over* significa a morte tanto no jogo quanto na vida real.

Kono Yuusha ga Ore Tuae Kuse ni Shinchou Sugiru (Cautious Hero)

Kono Yuusha ga Ore Tuae Kuse ni Shinchou Sugiru (2018 - 2022) ou em inglês *Cautious Hero* é da autoria de Tsuchihi Light, com arte de Koyuki. Esse mangá possui gêneros de ação, aventura, reencarnação, comédia e fantasia. Foi publicado em 2018 e possui 36 capítulos.

Sinopse: Ristarte é uma deusa novata encarregada de salvar o mundo de *Gaeabrande* de um Lorde Demônio. Para salvá-lo, ela convoca Seiya Ryuuguuin, um herói humano cujas estatísticas são maiores do que qualquer outro. Infelizmente, ao convocá-lo, Ristarte descobre que ele é ridiculamente cauteloso com tudo, inclusive com ela.

Konosuba: God's Blessing on This Wonderful World!

Konosuba: God's Blessing on This Wonderful World! (2014) é de autoria de Akatsuki Natsume, com artes de Watari Masahito. Seus gêneros incluem: *isekai*, ação, aventura, reencarnação, romance e fantasia. Seu ano de publicação é de 2014 e atualmente esta obra possui 93 capítulos, ainda não terminada.

Sinopse: Kazuma Sato, após perder a vida em um acidente de carro, conhece Aqua, uma deusa, que oferece reencarna-lo em outro mundo, podendo levar consigo qualquer coisa. Kazuma escolhe levar a própria deusa e juntos os dois adentram em um mundo paralelo com elementos de videogame dominado por um rei-demônio.

That Time I Got Reincarnated as a Slime

That Time I Got Reincarnated as a Slime (2015) é um mangá do gênero *isekai*, fantasia, comédia e ação, com autoria de Fuse e artes por Kawakami Taiki. Foi publicado em 2015 e atualmente se encontra com 117 capítulos, ainda não terminado.

Sinopse: Mikami Satoru, funcionário de uma megacorporação, é apunhalado por um assassino nas ruas e renasce em um mundo paralelo, porém sua nova forma nada mais é do que a de um *slime*. Adotando o nome Rimuru, ele assume a missão de criar um mundo que seja acolhedor para todas as raças.

3 Resultados

As perguntas foram respondidas conforme a leitura dos mangás selecionados e as respostas foram compiladas em tabelas elaboradas para cada mangá, exemplificadas no quadro 1, com o objetivo de quantificar a objetificação e sexualização das personagens femininas em cada

obra. Os resultados de cada tabela foram somados para criar um gráfico (gráfico 1) com o resultado geral para melhor visualização e comparação –mostrado no tópico 3.2.

3.1 Resultados individuais dos mangás

Quadro 1 – Respostas do Questionário para cada mangá analisado

Sword Art Online - Aincrad				Kono Yuusha Ga Ore Tuee Kuse ni Shinchou Sugiru			
	Sim	Não	Veze		Sim	Não	Veze
As personagens são representadas de forma estereotipada? (Seios volumosos ou curvas acentuadas).		X		As personagens são representadas de forma estereotipada? (Seios volumosos ou curvas acentuadas).	X		3
O figurino das personagens é constituído por pouca vestimenta?		X		O figurino das personagens é constituído por pouca vestimenta?	X		4
As personagens são erotizadas ou abusadas como alívio cômico ou fanservice?	X		3	As personagens são erotizadas ou abusadas como alívio cômico ou fanservice?	X		24
Alguma das personagens é vista como objeto de desejo pelo protagonista masculino?		X		Alguma das personagens é vista como objeto de desejo pelo protagonista masculino?		X	
As personagens serviram como suporte para o protagonista masculino em algum momento?	X		1	As personagens serviram como suporte para o protagonista masculino em algum momento?	X		4
As personagens são desenhadas de forma sugestiva em algum enquadramento?	X		5	As personagens são desenhadas de forma sugestiva em algum enquadramento?	X		22
As personagens precisaram ser salvas pelo protagonista masculino?	X		5	As personagens precisaram ser salvas pelo protagonista masculino?	X		5
Konosuba: God's Blessing on This Wonderful World!				That Time I Got Reincarnated as a Slime			
	Sim	Não	Veze		Sim	Não	Veze
As personagens são representadas de forma estereotipada? (Seios volumosos ou curvas acentuadas).	X		2	As personagens são representadas de forma estereotipada? (Seios volumosos ou curvas acentuadas).	X		5
O figurino das personagens é constituído por pouca vestimenta?	X		3	O figurino das personagens é constituído por pouca vestimenta?	X		7
As personagens são erotizadas ou abusadas como alívio cômico ou fanservice?	X		36	As personagens são erotizadas ou abusadas como alívio cômico ou fanservice?	X		3
Alguma das personagens é vista como objeto de desejo pelo protagonista masculino?	X		7	Alguma das personagens é vista como objeto de desejo pelo protagonista masculino?	X		4
As personagens serviram como suporte para o protagonista masculino em algum momento?	X		6	As personagens serviram como suporte para o protagonista masculino em algum momento?		X	
As personagens são desenhadas de forma sugestiva em algum enquadramento?	X		34	As personagens são desenhadas de forma sugestiva em algum enquadramento?	X		26
As personagens precisaram ser salvas pelo protagonista masculino?	X		4	As personagens precisaram ser salvas pelo protagonista masculino?	X		2

Fonte: Elaborado pelas autoras

Apesar de ter poucos capítulos, onze no total, a sexualização e objetificação de personagens femininas em *Sword Art Online* acontece 14 vezes. O mangá apresenta várias vezes um enquadramento sugestivo para a personagem Asuna, como, por exemplo, mostrando-a caindo e exibindo sua parte inferior, além de alguns *close-ups* em suas nádegas. Asuna é uma das poucas personagens femininas na série com relevância na história, sendo descrita como uma das melhores jogadoras do jogo e vice-líder de uma guilda famosa na história. No entanto, ela é constantemente salva pelo protagonista masculino, Kirito. A narrativa traz elementos de romance entre esses dois personagens, Kirito por sua vez, não a trata como objeto de desejo ou a sexualiza, geralmente os dois trabalham juntos para superar as dificuldades de se estar preso em um jogo de video-game. Porém, exceto por Asuna, o mangá *Sword Art Online* não traz muitas personagens femininas em sua narrativa. Aparecem apenas duas personagens com algum destaque (Yui e Sachi), mas elas não duram muito tempo, já que acabam morrendo em certo ponto da história.

Em *Kono Yuusha ga Ore Tuee Kuse ni Shinchou Sugiru*, a sexualização e objetificação das personagens acontece 62 vezes em um total de 36 capítulos, o que representa quase o dobro do número de capítulos. Neste mangá, o personagem masculino principal é apresentado como muito poderoso e extremamente cauteloso, o que muitas vezes o ajuda durante sua jornada para derrotar o Rei Demônio. Isso também faz com que ele raramente precise da ajuda daquela que o convocou, mesmo sendo uma deusa, que é frequentemente tratada, por ele, como inferior, seus

poderes são limitados apenas para cura. O mau tratamento que ela recebe é constante durante todo o mangá, e mesmo assim ela acaba se apaixonando por ele. Quanto às outras personagens femininas, elas são caracterizadas principalmente por pouca vestimenta, uma em específico chamada Valkyria, utiliza apenas de correntes como vestuário, e apesar de ser forte existem cenas em que ela é sexualizada ou abusa de outras personagens femininas. A obra também contém vários *fanservices* e frames sugestivos durante a sua narrativa.

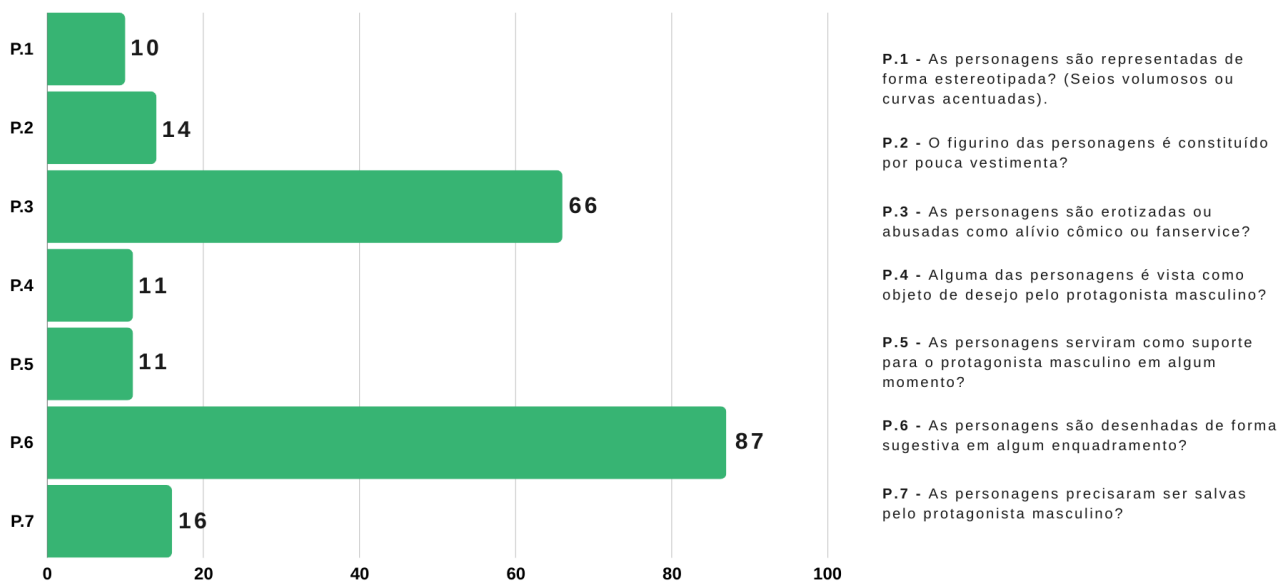
Já nos 93 capítulos de *Konosuba: God's Blessing on This Wonderful World!* a sexualização e a objetificação ocorrem 92 vezes, praticamente o mesmo número de capítulos. Na história, Kazuma é um aventureiro com uma sorte extraordinária, e, à medida em que a narrativa avança, novos membros, todas mulheres com habilidades especiais, se juntam a ele, mas são tratadas como menos inteligentes e constantemente necessitam de sua liderança. Muitas vezes, são desenhadas de forma sugestiva e o protagonista utiliza de sua sorte para lhes roubar peças íntimas, tudo retratado de forma cômica. Apesar de terem uma deusa com força mágica extraordinária no grupo, ela é tratada como ingênua e sempre acaba por causar problemas, sendo maltratada e inferiorizada diversas vezes pelo protagonista. Megumin, outra integrante do grupo, possui uma magia explosiva poderosa, mas só pode usá-la uma vez, tornando-se inútil depois. Já Darkness, é uma guerreira forte, porém é retratada como sadomasoquista, resultando em brechas para o autor desenhá-la de forma sexual e submissa. O protagonista, Kazuma, é apresentado como pervertido e assediador pelas outras personagens, mas tudo é tratado com humor.

Apesar do início lento, *That Time I Got Reincarnated as a Slime* possui personagens marcantes e carismáticos. O mangá contém 117 capítulos e as personagens femininas foram sexualizadas ou objetificadas 47 vezes durante a narrativa, sendo o primeiro mangá da análise que possui o número de ocorrências menor que o total de capítulos (menos que a metade). Inicialmente, o mangá carece de personagens femininas fortes e relevantes, mas isso muda à medida que a história progride. As personagens femininas, apesar de algumas terem pouca vestimenta, possuem um alto poder de luta e importância na narrativa, não estando lá apenas para servir de suporte. No entanto, a quantidade de personagens masculinos é superior e a sexualização das personagens femininas como meio de *fanservice* ocorre ocasionalmente, assim como alguns enquadramentos desnecessários que focam nos seios e/ou nádegas de algumas personagens.

3.2 Resultados gerais

Para obter os resultados gerais (gráfico 1), somaram-se as respostas de cada item, criando um gráfico com o objetivo de identificar quais situações ocorrem com maior frequência nas narrativas selecionadas.

Gráfico 1 – Resultado Geral



Fonte: Elaborado pelas autoras

O gráfico mostra que as ocasiões com mais ocorrências nestas narrativas foram as personagens femininas desenhadas de forma sugestiva. É possível notar que essa forma passiva de sexualização aconteceu 87 vezes durante a leitura dos mangás. Personagens sendo erotizadas ou abusadas como alívio cômico ou *fanservice*, aconteceram em alarmantes 66 vezes, perpetuando estereótipos de submissão e objetificação. Alguns exemplos de cenas que exploram a objetificação e a sexualização feminina foram coletadas dos mangás analisados para compor a figura 2.

Figura 2 – Compilado de cenas em que as personagens femininas foram objetificadas e/ou sexualizadas



Fonte: Elaborado pelas autoras

Em comparação às demais personagens, poucas foram representadas de forma estereotipada com pouca vestimenta, assim como as vezes em que foram vistas como objeto de desejo. Quanto a precisarem ser salvas pelo protagonista, isto ocorreu 16 vezes. Boa parte deve-se ao fato de que, nesse tipo de história, o protagonista masculino é extremamente poderoso em relação aos outros personagens, onde lhe é dado este papel de herói que precisa salvar suas companheiras, o que também justifica as poucas vezes em que as personagens serviram como suporte, visto que, devido ao poder do protagonista isso não se fez necessário. Por fim, a representação sexualizada e objetificada destas personagens ocorreram em um total de 215 vezes nos quatro mangás analisados.

4 Considerações Finais

Através desse estudo foi possível notar que a maioria das perguntas foram respondidas com “sim” revelando um padrão e alto índice de objetificação e sexualização das personagens femininas. Por mais que fisicamente as personagens femininas já não sejam tão estereotipadas como antigamente, e por mais que existam variações na forma em que cada mangá aborda suas personagens femininas, o fato é que elas continuam sendo objetificadas e sexualizadas, seja pelos personagens da história ou pelo próprio autor como um meio de *fanservice* a fim de agradar ao público leitor masculino.

Porém, podemos notar através deste artigo que esse tipo de representação não é de hoje, ela contém suas raízes no período *Edo*, com a popularização das gravuras em madeira japonesa (*ukiyo-e*) retratando temas eróticos com seus estilos exagerados, e ao confucionismo por exigir a submissão da mulher perante ao homem.

Esta análise destaca a necessidade de uma representação mais equitativa, relevante e respeitosa das mulheres em narrativas de mangá *isekai*, além de abrir espaço para futuros estudos sobre a objetificação e sexualização da mulher, não se limitando apenas a mangás *isekais*, mas também a outros gêneros e tipos de mídia como filmes, séries e videogames.

5 Referências

AKATSUKI, Natsume; WATARI, Masahito (Ilustrador). **Konosuba: God's Blessing on This Wonderful World!** São Paulo: Editora Panini, 2019.

BARBIE. Direção de Greta Gerwig. Produção: Margot Robbie, Tom Ackerley, Robbie Brenner, David Heyman. Estados Unidos: Warner Bros. Pictures, 2023. 1 DVD.

BRENNER, Robin E. **Understanding Manga and Anime**. Westport, Conn: Libraries Unlimited, 2007.

BRISTOT, Paula Casagrande; FRIGO, Luciana Bolan; POZZEBON, Eliane. A representatividade das mulheres nos games. **SB Games - Simpósio Brasileiro de Games e Entretenimento Digital**, nov. 2017.

CONNELL, R. W. **Masculinities**. 2. ed. Berkeley, CA: University of California Press, 2005.

DRUMONT, M.P. Elementos para uma análise do machismo. **Perspectivas**, São Paulo, v. 3, p. 81-85, 1980.

FATUMA, Muhamed. **Rewriting Your Own Narrative: Isekai as a Contemporary Coming of Age**

Tale. 2020. 13 f. Tese (Mestrado em Artes) - Línguas Asiáticas e Literatura, Universidade de Washington, Washington.

FLIS, Daniel. Straddling the Line: How Female Authors are Pushing the Boundaries of Gender Representation in Japanese Shonen Manga. **New Voices in Japanese Studies**, The Japan Foundation, Sydney, v. 10, p. 76-97, jul. 2018.

FUSE; Kawakami Taiki (Ilustrador). **That Time I Got Reincarnated as a Slime**. São Paulo, Brasil: Editora JBC, 2018.

ISHIKAWA, Gisele Baldo; HENRIQUES, Fernanda. Fighting Girls: A Representatividade Feminina no Jogo Street Fighter V. In: **13º CONGRESSO PESQUISA E DESENVOLVIMENTO EM DESIGN**, 2018, Joinville, Brasil. São Paulo: Editora Blucher, 2019.

KAWAHARA, Light; TAMAKO Nakamura (Ilustrador). **Sword Art Online** - Aincrad. São Paulo: Editora Panini, 2014.

Konosuba: God's Blessing on This Wonderful World! **MangaDex**. Disponível em: <https://mangadex.org/title/bcfa196d-d162-45f5-a224-61d26b04a077/kono-subarashii-sekai-ni-shukufuku-wo>.

Kono Yuusha ga Ore TUEEE Kuse ni Shinchou Sugiru. **MangaDex**. Disponível em: <https://mangadex.org/title/645514e1-45d4-4a2f-a989-cead86ae8fd1/kono-yuusha-ga-ore-tueee-kuse-ni-shinchou-sugiru>.

KORMOS, Reka. Western and Eastern Fantasies: Possible Worlds and Isekai in Alice's Adventures in Wonderland. **Ostrava Journal of English Philology**, Faculty of Arts, Ostrava, vol.14, n. 1, p. 83 - 97, ago. 2022.

KOYAMA-RICHARD, Brigitte. **Mil Anos de Mangá**. 1. ed. São Paulo: Estação Liberdade, 2022.

LIMNIATI, Laida. **Feminist Approaches To Manga Between The 1970s And 2000s**. University of Helsinki, Department of Social Research Media and Communication Studies. Tese de mestrado, maio. 2017.

LLOYD, Fran. **Consuming Bodies: Sex and Contemporary Japanese Art**. London: Reaktion Books, 2002. 256 p.

MA, Scott. Fantasies of Europe, fantasies of Japan: Isekai and the narrative logic of Japanese Occidentalism. **East Asian Journal of Popular Culture**, Intellect Ltd, Bristol, v. 9, n.2, p. 281- 297, set. 2023.

MATANLE, Peter; ISHIGURO, Kuniko; McCANN, Leo. Popular Culture and Workplace Gendering among Varieties of Capitalism: Working Women and their Representation in Japanese Manga. **Gender, Work and Organization**, John Wiley & Sons Ltd, Nova Jersey, v. 21, n.5 p. 472-489, set. 2014.

MESQUITA, Ricardo Costa Altenfelder Silva. **A Sexualização em Animes: Um Olhar Sobre o Fanservice**. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em História) - Faculdade de Ciências Sociais da Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, São Paulo, 2022.

NISHIYAMA, Yurika. **But I Am Still a Girl After All: A Discourse Analysis of Femininities in Popular Japanese Manga Comics**. Te Herenga Waka-Victoria University of Wellington. Tese de mestrado, Jan 2016.

PRICE, Paul Scott. A Survey of the Story Elements of Isekai Manga. **The Journal of Anime and**

Manga Studies, University of Illinois at Urbana, v. 2, p. 57-91, nov. 2021.

ROBINSON, Jade. **You Go Girl! Examining Femininity and Oversexualization of Women in Anime**. Master's Projects and Capstones. University of San Francisco, mai. 2021.

SASITHORN, Nadta. Isekai to be Free: A Feminist Analysis of the Elements of Isekai Fiction.

Procedia of Multidisciplinary Research, International College, Chiang Mai Rajabhat University, v. 1, n. 12, dec. 2023.

SUZUKI, Kazuko. Pornography or Therapy? Japanese Girls Creating the Yaoi Phenomenon.

Millennium Girls: Todays Girls Around the World, Rowman & Littlefield, p. 243-267, 1998.

Sword Art Online – Aincrad. **MangaDex**. Disponível em:

<https://mangadex.org/title/3dd0b814-23f4-4342-b75b-f206598534f6/sword-art-online-aincrad>.

That Time I Got Reincarnated as a Slime. **MangaDex**. Disponível em:

<https://mangadex.org/title/e78a489b-6632-4d61-b00b-5206f5b8b22b/tensei-shitara-slime-datta-ken>.

TSUCHIHI, Light; KOYUKI (Ilustrador). **Kono Yuusha ga Ore Tuee Kuse ni Shinchou Sugiru**. Tóquio: Editora Fujimi Shobo, 2017.

UENO, Junko. Shojo and Adult Women: A Linguistic Analysis of Gender Identity in Manga (Japanese Comics). **Women and Language**, George Mason University Communications Dept, Fairfax, v. 1, n.29, p. 16–25, 2006.

WOOD, J. T. **Gendered Media: The Influence of Media on Views of Gender**. Gendered Lives: Communication, Gender, and Culture. North Carolina: Cengage Learning, 1994.

World Economic Forum. **Global Gender Gap Report 2023**. INSIGHT REPORT JUNE 2023. Disponível em: https://www3.weforum.org/docs/WEF_GGGR_2023.pdf