

Representação Feminina e Sexismo nos Animes: Uma análise a partir de grupos focais com espectadores

Female Representation and Sexism in Anime: An Analysis Based on Focus Groups with Viewers

Danilo Caetano de Souza¹, Kaline da Silva Lima¹ & Garlana Lemos de Sousa¹

RESUMO: Assim como os *games*, os animes também são considerados “coisa de menino”, e algumas de suas características na construção de personagens podem reforçar o sexismo benevolente, estimulando o ideal de uma mulher perfeita e pura. Com base nisso, esta pesquisa teve como objetivo geral analisar as percepções sobre a representação feminina em animes. Como objetivos específicos, buscou-se explorar as expressões do sexismo ambivalente presentes nos animes; verificar se há diferença no discurso de espectadores homens e mulheres; e identificar as repercussões dos animes na vida de quem os assiste. Para o desenvolvimento do estudo, foi realizada uma pesquisa qualitativa de caráter exploratório. Utilizou-se a técnica do grupo focal como fonte de coleta de dados. Participaram da pesquisa oito pessoas que consomem animes com frequência. No processo de amostragem, foi empregada a técnica de *snowball*. Para a análise dos resultados e discussão, o estudo foi processado pelo programa IRaMuTeQ, o que permitiu a organização dos dados em cinco classes: Classe 1 (Problematizando os Animes); Classe 2 (O Lugar Reservado às Mulheres nos Animes); Classe 3 (O Anime Como Universo: Uma Análise da Experiência do Consumidor); Classe 4 (O Entrelaçamento Entre o Sexismo e os Animes); e Classe 5 (Implicando um Universo a Outro: O Reconhecimento de Problemáticas). A partir disso, reconhece-se que o sexismo se manifesta nos animes por meio de representações estereotipadas de mulheres dependentes e passivas, processo esse que é percebido e vivenciado por seus consumidores.

Palavras-chave: Sexismo; Animes; Hipersexualização; Feminino; Grupo Focal.

ABSTRACT: Just like video games, anime is also considered "boys' stuff," and some of their character development features may reinforce benevolent sexism, encouraging the ideal of a perfect and pure woman. Based on this, the main objective of this research was to analyze perceptions of female representation in anime. The specific objectives were to explore expressions of ambivalent sexism present in anime; to verify whether there is a difference in the discourse of male and female viewers; and to identify the repercussions of anime on the

¹ Universidade de Fortaleza (UNIFOR)

lives of its viewers. For the development of the study, an exploratory qualitative research was conducted. The focus group technique was used as a data collection method. Eight people who frequently watch anime participated in the research. In the selection process, the snowball technique was employed. For the analysis of the results and discussion, the study was processed using the IRaMuTeQ program, which allowed the data to be organized into five classes: Class 1 (Problematising Anime); Class 2 (The Place Reserved for Women in Anime); Class 3 (Anime as a Universe: An Analysis of the Consumer Experience); Class 4 (The Intertwining of Sexism and Anime); and Class 5 (Linking One Universe to Another: The Recognition of Issues). From this, it is recognized that sexism manifests in anime through stereotypical representations of dependent and passive women, a process that is perceived and experienced by its consumers.

Keywords: Sexism; Anime; Hypersexualization; Female; Focus Group.

Introdução

As mídias exercem um papel central na construção de narrativas sociais, influenciando percepções sobre gênero e, muitas vezes, reforçando estereótipos que impactam negativamente a sociedade (Gupta, 2024). Em particular, os animes, um dos produtos culturais mais influentes da indústria do entretenimento atuais, frequentemente apresentam representações femininas que oscilam entre a hipersexualização e a idealização da pureza e submissão. Essas representações não apenas refletem, mas também perpetuam visões estereotipadas sobre as mulheres (Diniz, 2011).

O consumo de animes tem crescido significativamente em todo o mundo, principalmente entre adolescentes e jovens adultos. O Brasil consolidou-se como um dos maiores mercados globais, ficando atrás apenas dos Estados Unidos e da Índia (Prado, 2024). Esse alcance massivo amplifica o potencial dos animes de influenciar as percepções dos papéis de gênero e, conseqüentemente, de reforçar estereótipos ou questionar práticas preconceituosas.

Em sua famosa caracterização sobre o que é preconceito, Allport (1954) o classifica como um fenômeno que acontece quando há antipatia revelada a partir de uma generalização, falível e imprecisa, de uma pessoa pertencente a um grupo social. Segundo o teórico, existem duas principais ideias dessa definição: o preconceito como uma emoção e como uma falha cognitiva (Allport et al., 1954). Para Sherif et al. (1961), sempre que indivíduos pertencentes a um grupo interagem com outro, de forma individual ou coletiva, ocorre a interação intergrupar. Essas interações são frequentemente sustentadas por estereótipos sobre exogrupos, que funcionam como estruturas cognitivas armazenando ideias, conceitos e expectativas sobre seus membros, influenciando percepções e relações interpessoais.

De acordo com Lima (2020), esses estereótipos servem como uma forma de facilitar a visão que se tem do outro, desse modo, coloca-se os membros de grupos externos em papéis sociais limitantes, pré-determinados e imprecisos, partindo do pressuposto de que o preconceito é uma atitude em contexto. O autor ainda acrescenta que a própria definição de preconceito como atitude hostil não leva em consideração alguns aspectos importantes, como características físicas e culturais, para distinguir o grupo alvo da discriminação. Desse modo, estabelece-se a impressão de que o preconceito é algo inflexível e que não depende do contexto ou das relações de poder impostas na sociedade.

Entre as diversas expressões do preconceito, o sexismo se destaca. Segundo Glick e Fiske (1996), o sexismo é uma das diferentes expressões do preconceito e compõe-se de avaliações negativas e atos discriminatórios dirigidos às mulheres em função da sua condição de gênero, sendo assim uma atitude hostil. No entanto, há também sua forma benevolente que é manifestada por meio da perpetuação de estereótipos socialmente femininos. A partir dessa dupla faceta que Glick e Fiske (1996) discorrem sobre o sexismo ambivalente, Formiga (2007) adiciona que, ver o sexismo apenas como hostil impossibilita a percepção em totalidade de como se estabelece essa forma de preconceito na atual sociedade.

Glick e Fiske (2001) colocam em pauta o sexismo benevolente como um conjunto de atitudes e comportamentos de “tons positivos” que visam as mulheres dentro de estereótipos que as restringem a papéis sociais voltados para a vida doméstica e para um comportamento inocente e compassivo propagando a visão de mulheres como caçadoras de validação masculina.

Entretanto, apesar de ser nomeado de “benevolente”, esse olhar continua sendo degradante e prejudicial para as representações femininas, assim como no sexismo hostil,

mas de forma cordial e enraizada na sociedade atual (Glick & Fiske, 2001), sendo a partir desse enraizamento que se facilitam retratações problemáticas na mídia. Dessa forma, é importante que se olhe para as reproduções midiáticas, já que elas desempenham um papel fundamental na definição do lugar social do homem e da mulher (Monteiro & Zanello, 2014). Essas representações podem se dar através de filmes, séries e, também, nos animes, que são o foco do presente estudo.

No Japão, o termo “anime” se refere a qualquer tipo de animação, mas, fora dele, esse nome faz referência a obras animadas em terras japonesas, ou que trazem consigo algumas características culturais marcantes. A exemplo, tem-se o modo afiado de desenhar o personagem com traços pontiagudos, o jeito de contar a história com elementos mais fantasiosos, e as personalidades excessivas dos personagens envolvidos nas histórias (Peret, 2011).

Para Kinsella (2013), tudo aquilo que é inocente, puro, dócil e ingênuo é celebrado pela cultura *Kawaii*. Esse termo remete ao que é fofo e adorável e começou a ser usado com ênfase por volta dos anos 1970. O movimento *Kawaii* iniciou-se como uma forma de embelezar a escrita japonesa e, inicialmente, recebeu alguns nomes como *koneko ji* (escrita de gatinho) ou *burikko ji* (escrita de falsas-crianças), o que faz alusão ao fato de que a cultura *Kawaii* busca adotar ornamentos e formas de comportamento que remetem ao infantil e que, por consequência, tornam-se fofos, mas que podem ser vistos como bobos.

Articulando a teoria da cultura *Kawaii* (Kinsella, 2013) e a teoria do sexismo ambivalente (Glick & Fiske, 1996) com o que é visto de representação feminina em animes, nota-se uma constante presença de personagens desenhadas de forma provocativa, apresentando sempre grandes seios, cinturas finas e roupas curtas, mas com características faciais infantilizadas, especialmente nos animes que se encaixam na

categoria *Shonen*. Wittenfelt (2020) ressalta que o “*fanservice*” está demasiadamente presente nas produções de animes e que, apesar de poder depender do contexto para ser definido, o termo é mais comumente usado para descrever as situações em que personagens são desenhadas ou reproduzidas de forma hipersexualizada, sendo assim, mulheres são utilizadas como uma forma de satisfação para o público-alvo masculino (Romão, 2020). Séries como *Mushoku Tensei: Isekai Ittara Honki Dasu*, perpetuam frequentemente o sexismo ao retratar as mulheres como objetos sexuais através do olhar masculino, reforçando valores patriarcais e contribuindo para a objetificação sexual das mulheres (Hutagalung et al., 2024).

Os animes como “*Digimon*”, perpetuam frequentemente papéis tradicionais de gênero, apresentando protagonistas masculinos como líderes fortes e mulheres em papéis de submissão e sacrifício (Vázquez-Miraz, 2017). Essa representação reforça estereótipos de gênero ao associar liderança, coragem e racionalidade aos personagens masculinos, enquanto às personagens femininas são atribuídas características como sensibilidade, fragilidade e abnegação. Essas características nos animes estão em consonância com o Modelo do Conteúdo Estereotípico, que postula que os estereótipos sociais se organizam em torno de duas dimensões fundamentais, competência a sociabilidade (Fiske et al., 2024), reforçando a ideia de que o masculino está associado a competência (e.g., inteligência, capacidade, liderança, independência) e o feminino à sociabilidade (e.g., empatia, bondade, cooperatividade, docilidade).

Tais representações não apenas refletem normas tradicionais da sociedade japonesa, como também influenciam audiências globais, contribuindo para a normalização de papéis de gênero desiguais entre jovens espectadores de diferentes culturas. Diante disso, esta pesquisa teve como objetivo examinar, a partir do método de grupo focal, as percepções dos espectadores desse tipo de mídia e os possíveis impactos

da representação feminina nos animes, considerando como essas narrativas visuais contribuem para a reprodução de estereótipos de gênero e para a construção simbólica do lugar social das mulheres.

Método

A presente pesquisa seguiu recomendações metodológicas do guia *Consolidated Criteria for Reporting Qualitative Research* (COREQ), para uma maior rigorosidade e transparência de pesquisas qualitativas (Souza et al., 2021).

Participantes

Participaram 8 pessoas de gêneros variados, sendo três mulheres cis, quatro homens cis e uma pessoa de gênero fluido. A faixa etária variou de 21 a 30 anos. A maioria dos participantes se identificaram enquanto pessoas bissexuais, totalizando cinco pessoas, duas se identificaram como gay e uma pessoa como heterossexual. Todos são brasileiros, de diferentes regiões geográficas: quatro pessoas do Estado do Ceará, uma de Goiás, uma do Pará e duas de Minas Gerais. A grande maioria consome animes há mais de 10 anos em uma frequência semanal ou mensal. Foi solicitado aos participantes que, durante o momento do grupo focal, estivessem em uma local livre de ruídos e possíveis interrupções, com o propósito de preservar o sigilo das mesmas. Ademais, seus nomes foram trocados por nomes de personagens de animes, para assegurar o anonimato dos(as) voluntários(as).

Tabela 1.

Resultado do perfil sociodemográfico

Nome fictício	Idade	Identidade de gênero	Orientação sexual	Naturalidade	Tempo de consumo (anos)	Frequência de consumo
Konan	26	Mulher Cis	Bissexual	Goiás	> 15	Esporadicamente
Luffy	21	Homem Cis	Bissexual	Pará	> 15	Semanalmente
Megumi	21	Homem Cis	Gay	Minas Gerais	11	Semanalmente
Yami	22	Gênero-Fluido	Gay	Ceará	10	Diariamente
Zenitsu	22	Homem Cis	Bissexual	Minas Gerais	>15	Anualmente
Riza	25	Mulher Cis	Bissexual	Ceará	20	Mensalmente
Caiman	30	Homem Cis	Heterossexual	Ceará	20	Semanalmente
Joylene	22	Mulher Cis	Bissexual	Ceará	9	Mensalmente

Instrumentos

Foi realizada uma entrevista em grupo focal no formato virtual como principal fonte de dados. O grupo focal trata-se de uma entrevista em grupo, em que a interação se configura como parte integrante do método (Nóbrega et al., 2016). Desse modo, foi utilizado um roteiro semiestruturado, composto por sete perguntas, construído especialmente para esse estudo, elaborado com base nos objetivos específicos (Abreu et al., 2009). O roteiro de perguntas norteadoras foi revisado e validado por duas pesquisadoras com mestrado e doutorado em psicologia social.

Além do grupo focal, as participantes também responderam um questionário de cunho sociodemográfico contendo questões com o objetivo de identificar variáveis como idade, identidade de gênero, região, nível de escolaridade, classe social e etnia.

Com base nos objetivos definidos e no referencial teórico e a fim de nortear a fala dos entrevistados, foram formuladas as seguintes perguntas norteadoras: Quais animes você costuma assistir? Do que falam os animes que vocês assistem? O que os motivam a assistir animes? Que roupas eles costumam usar? Como os homens e as mulheres costumam ser retratados nesses animes? Vocês perceberam alguma mudança no dia-a-dia de vocês com esse hábito de assistir animes? Quais?.

Procedimento de coleta de dados

Por ser na modalidade virtual, os participantes foram recrutados através de uma descrição de pesquisa disponível nas redes sociais (*Instagram* e *Facebook*). Os participantes que desejaram colaborar entraram em contato – via rede social ou *e-mail* disposto no anúncio de divulgação do estudo – com o pesquisador responsável.

Desse modo, por se tratar de uma pesquisa com coleta *online*, foi enviado aos participantes, pelo *WhatsApp*, um *link* de acesso ao TCLE, quando, logo após a sua leitura, deveria registrar o seu consentimento (Sim, desejo participar/Não desejo participar). Este, por sua vez, explicou os objetivos do estudo, seus riscos e benefícios, bem como a voluntariedade da participação e a necessidade de que o(a) participante confirmasse o seu consentimento ou não para participar da pesquisa. Aos que, voluntariamente, tiveram interesse em participar da pesquisa, o pesquisador entrou em contato via *WhatsApp* e, posteriormente à concordância do participante, foi marcada a data para a realização do grupo, de acordo com a disponibilidade dos participantes e do pesquisador.

A coleta de dados foi iniciada somente após a leitura e a anuência do Termo de Consentimento Livre e Esclarecido. No formulário foi sugerido que o participante baixasse o TCLE e arquivasse de forma segura o documento.

O grupo aconteceu por vídeochamada, através da plataforma digital *Google Meet*, no mês de abril de 2024, com duração de duas horas. Além disso, o registro da coleta de dados foi feito por gravação de áudio, a qual foi transcrita para análise. Ressaltamos que o grupo focal foi conduzido pelo pesquisador, estudante de graduação concluinte do curso de psicologia, e por uma pesquisadora com mestrado em psicologia concluído. Ambos fizeram um treinamento prévio para aplicação da técnica.

Análise dos dados

Para a análise qualitativa dos dados, utilizou-se o software IRaMuTeQ (*Interface de R pour les Analyses Multidimensionnelles de Textes et de Questionnaires*), por meio da Classificação Hierárquica Descendente (CHD). Para isso, três etapas foram percorridas: a preparação e codificação do texto inicial; a classificação hierárquica descendente realizada pelo processamento dos dados; e a interpretação das classes. Preparar o texto inicial nesta pesquisa implicou em inserir as respostas dos participantes em um conjunto de textos que constitui o corpus de análise. Ressalta-se que as respostas foram lematizadas, o que consiste em correções de erro de digitação e pontuação, além da uniformização das siglas e a junção de termos compostos.

Aspectos éticos

Este projeto foi submetido e aprovado pelo Comitê de Ética em Pesquisa da Universidade de Fortaleza e atendeu a todas as recomendações éticas indicadas na Resolução 466/12, 510/16 do Conselho Nacional de Saúde e Ofício Circular 2/2021 CONEP/SECNS/MS. Os participantes foram esclarecidos acerca dos princípios

bioéticos, do caráter sigiloso e voluntário da pesquisa e que a pesquisa só seria realizada após assinalar a anuência do Termo de Consentimento Livre e Esclarecido (TCLE).

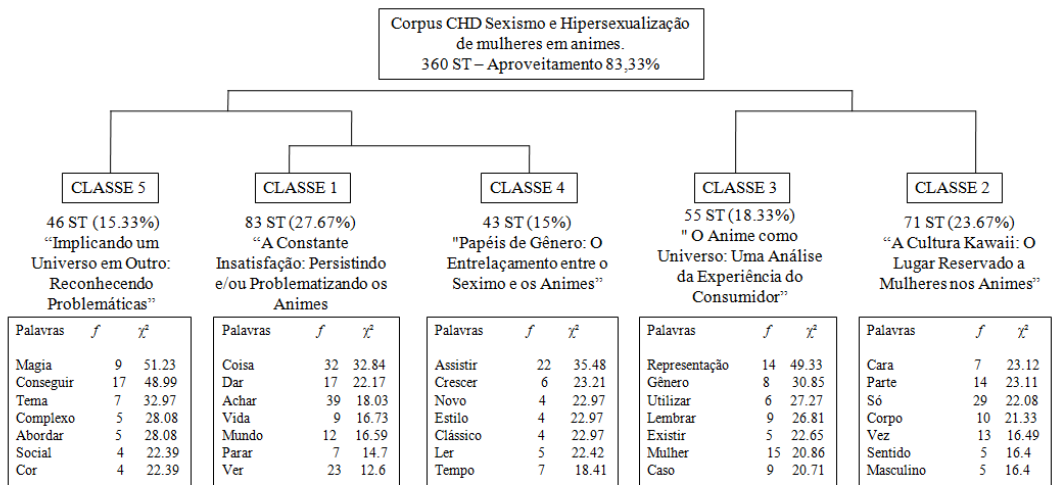
Resultados e Discussão

O *corpus* utilizado nesta análise foi composto por um único texto, separado em 360 segmentos de texto (ST), e com aproveitamento de 83,33% (360 ST), pois a unidade de análise do grupo focal é a interação entre o grupo (Nobrega et al., 2016). Por meio desta análise verificou-se que as respostas desse grupo se organizaram em cinco classes. Classe 1, com 83 ST (27,67%); Classe 2, com 71 ST (23,67%); Classe 3, com 55 ST (18,33%); Classe 4, com 44 ST (15,0%); Classe 5, com 46 ST (15,33%), como é detalhado na Figura 1.

As cinco classes organizadas pela CHD foram denominadas: Classe 1 (A Constante Insatisfação: Persistindo e/ou Problematicando os Animes); Classe 2 (A Cultura *Kawaii*: O Lugar Reservado a Mulheres nos Animes); Classe 3 (O Anime como Universo: Uma Análise da Experiência do Consumidor); Classe 4 (Papéis de Gênero: O entrelaçamento entre o sexismo e os animes) e Classe 5 (Implicando um Universo a Outro: O Reconhecimento de Problemáticas. As classes serão comentadas da direita para a esquerda, conforme a Figura 1.

Figura 1.

Dendrograma



Na classe 2, A Cultura *Kawaii*: O Lugar Reservado a Mulheres nos Animes, pôde-se aprofundar no que assola as personagens femininas e debateu-se, verdadeiramente, sobre os percalços e dificuldades atrelados a essa representação.

[...] quando eu era criança, eu ficava andando com o boné pela casa e todo mundo brigava comigo falando que eu tinha que ser a Misty, porque ela era a menina do desenho e eu falava, mas ela não faz nada eu quero ser o Ash, eu quero virar o boné, e eu cresci com essa dificuldade, não só com relação a animes mas como eu disse, para mim não tinha essa diferença, era desenho num geral e eu cresci com uma dificuldade muito grande de representações femininas porque as representações femininas eram muito boazinhas, santinhas ou interesse romântico.

(Konan, 26 anos, Mulher Cis, Bissexual)

Kinsella (2013) chama atenção para a Cultura *Kawaii*, fenômeno que celebra tudo aquilo que é inocente, puro, dócil e ingênuo. O que faz alusão ao fato de que a cultura *Kawaii* busca adotar ornamentos e formas de comportamento que remetem ao infantil e que, por consequência, tornam-se fofos, mas que podem ser vistos como bobos.

Na classe 3, O Anime como Universo: Uma Análise da Experiência do Consumidor, os participantes apresentaram seus interesses pelos animes e compartilharam a experiência de assistir animes múltiplos e que contam histórias diversas que não orbitam um só polo de narrativa. Com as respostas dessa classe, os participantes relembaram a infância e citaram exemplos de animes que os acompanham até hoje, como é o caso de Megumi:

Eu gostava por causa das lutas, me dava uma adrenalina e eu criança amava. E principalmente Pokémon, assim, eles tinham outras coisas além de luta, tinha uma coisa meio artística que eles faziam com os Pokémons, eu achava legal. E era por causa disso que eu gostava de anime no início e conforme eu fui crescendo e ficando mais velho foi mais como um apoio emocional.

(Megumi, 21 anos, Homem cis, Gay).

Para Santoni (2017), esses meios midiáticos possuem um peso cultural que pode, inclusive, causar identificação e moldar alguns comportamentos a partir das representações e dos significados atribuídos por quem lê ou assiste. De fato, ao escutar as respostas dos participantes nessa classe, torna-se visível o impacto devido aos longos anos de consumo, entretanto, surge um conflito inicial, principalmente nas mulheres devido a uma representação ambivalente.

Bristot et al. (2017) aponta que a construção de uma personagem é fundamentalmente importante, pois sua caracterização, geralmente, é o que se nota em primeiro plano. As vestimentas de uma personagem, junto com sua expressão corporal, fazem alusão direta com a sua personalidade e caráter. Sendo assim, a forma como uma personagem é construída deve sempre ser pensada para agradar certo público-alvo.

Mesmo assim, nota-se que os animes possuem um grande potencial de nostalgia e identificação, tendo em vista que muitos dos participantes do grupo relatam

relembrem suas infâncias ao falar de como iniciaram o consumo de animes, mas esse potencial é desfeito, principalmente para as participantes do sexo feminino, tendo em vista as problematizações e as falhas de boas representações de personagens femininas em animes.

Essas características de construção de personagens podem ser reforçadoras do sexismo benevolente e estimular o ideal de uma mulher perfeita, ingênua e pura (Glick & Fiske, 1996). Tendo em vista que as personagens femininas nos animes, em sua maioria, são posicionadas em planos secundários, sem impacto efetivo na trama, assumindo comportamentos cuidadosos e gentis, alinhados ao estereótipo de alta sociabilidade e baixa competência frequentemente atribuído às mulheres (Fiske et al., 2024).

A classe 4, Papéis de Gênero: O Entrelaçamento Entre o Sexismo e os Animes, ressaltou sobre o papel do homem e da mulher nas produções midiáticas. Nesta categoria, os participantes dialogaram sobre como os estereótipos e expectativas que os papéis de gênero exercem influenciam as construções e narrativas de personagens femininas:

[...] a gente já falou muito sobre como as mulheres são mal representadas, mas eu pensei também um pouco sobre qual é a visão dos homens sobre essas mulheres, porque eu fiquei me lembrando do Jiraya que é o personagem que ele aparece mais quando eles são adolescentes, mas que a história dele, apesar dele ser super sábio e ser um cara lendário, dentro daquele contexto, é que ele é conhecido por ser tarado e isso é mostrado como se fosse a coisa mais normal do mundo e ele passa adiante para os discípulos dele o *jutsu* que serve para ele se transformar numa mulher pelada, então assim, a gente vê o valor e a falta de valor que o autor, e consequentemente os personagens masculinos, dão para o corpo das mulheres dentro do anime.

(Riza, 25 anos, Mulher Cis, Bissexual)

Foi perfeita a colocação sobre a gente saber a diferença quando é um homem que escreveu uma personagem_feminina e quando é uma mulher que escreveu uma personagem_feminina e isso me remete muito sobre a cultura que existe dentro dos animes, dos mangás, desse *fanservice* de que, muitas vezes, personagens_femininas são criadas por puro *fanservice*, justamente, para dar prazer para os homens que estão assistindo aquela personagem_feminina, para dar maior audiência.

(Yami, 22 anos, Gênero-Fluido, Gay)

De acordo com as falas acima observa-se, também, um fenômeno chamado de “*fanservice*”, que está demasiadamente presente nas produções de animes e que, apesar de poder depender do contexto para ser definido, o termo é mais comumente usado para descrever as situações em que personagens são desenhadas ou reproduzidas de forma hipersexualizada. Sendo assim, mulheres são utilizadas como uma forma de satisfação para o público-alvo masculino (Wittenfelt, 2020).

Esse posicionamento das personagens femininas surge da forma como elas são formuladas. Essa formulação, por sua vez, coloca em evidência os personagens masculinos. Normalmente, esses personagens ocupam o holofote dos animes, assumindo lugares de protagonismo com histórias relevantes para a continuidade da narrativa. Mesmo quando considerados loucos, esses personagens tinham esse aspecto ignorado ou, em alguns casos, considerado como um atributo positivo.

É legítima a preocupação manifestada por consumidores de animes quanto aos impactos das representações de papéis de gênero presentes nessas produções, especialmente no que se refere à formação da subjetividade de jovens do sexo masculino que consomem esse conteúdo desde a infância.

A exposição continuada a estigmas de gênero veiculados em narrativas midiáticas pode contribuir para a internalização de padrões sexistas, os quais tendem a se manifestar, ao longo da vida, por meio da hipersexualização e objetificação das mulheres. Soma-se a isso o desconforto recorrente diante da recorrente representação feminina subordinada, em que mulheres são frequentemente retratadas como estando à disposição dos desejos e interesses masculinos.

Na classe 1, “A Constante Insatisfação: Persistindo e/ou Problematizando os Animes”, pôde-se perceber um pensamento crítico voltado para os animes, problematizando as questões debatidas que, em alguns casos foram acompanhadas por sentimentos de derrota e em outros, por uma persistência em achar boas representações e identificar-se com personagens, por mais problemáticas que elas possam ser.

Nessa questão da sexualização, realmente, às vezes tem animes que eu tenho que parar. Eu tô assistindo, só que eu vejo que as personagens não são boas, só estão lá para ser o *fanservice* e eu realmente paro, só que animes não são só isso, eles são muito mais, são todas as histórias, são todas as pessoas, são todos os mundos.

(Joylene, 22 anos, Mulher Cis, Bissexual)

[...]eu falo da Gasai Yuno, Mirai_Nikki é de 2012, tem mais de 10 anos, e ela é uma personagem extremamente problemática, psicopata, ela faz coisas absurdas, mas eu falei poxa, é um anime sobre ela, é sobre ela, é sobre a loucura dela, é sobre o trauma dela, gente, que loucura, no começo faz parecer que é ela perseguindo o cara, mas na verdade não era isso e eu achei isso incrível, porque, pela primeira vez, eu vi uma personagem_feminina, por mais problemática que ela fosse e sexualizada, porque ela é muito sexualizada também, era sobre ela e

era só sobre ela o anime inteiro e eu acho que eu fui obrigada a me contentar com essas coisas, porque eu não tinha uma representação interessante.

(Konan, 26 anos, Mulher Cis, Bissexual)

Nesse sentido, vê-se a importância de personagens bem representadas que saiam tanto desse modelo de sexismo benevolente, quanto de um lugar de objeto sexual, exclusivamente, para que se possa criar maneiras novas, importantes e significativas que não sexualizem ou prejudiquem o desenvolvimento de mulheres em animes (Bristot et al., 2017).

Por isso, há a importância de um olhar reforçado para a produção de animes e para a construção de personagens, visto que, para Hall (1997), houve uma mudança ou transformação nos mecanismos de controle social. Portanto, para que se induza um sujeito a fazer algo, ou aprender algo, basta fazê-lo desejar algo. É dessa forma que esses discursos ou essas representações presentes não só nos animes, mas na mídia como um todo, tornam-se uma espécie de escola para como jovens podem ou devem agir.

Nota-se, então, qual lugar é permitido que seja ocupado por mulheres em animes. Há um enclausuramento de quais papéis elas podem desempenhar e que, geralmente, elucidam os processos sexistas como a sexualização e a objetificação experienciados por essas personagens em animes. Essas repetições nas construções de personagens femininas reverberam estigmas problemáticos e reduz a identificação e, por consequência, o valor e o respeito que se tem por essas mulheres, o que, geralmente, não se faz verdade com os personagens masculinos.

A classe 5, Implicando um Universo a Outro: O Reconhecimento de Problemáticas, carrega em si respostas que elucidam as implicações de questões sociais e a percepção, por parte dos próprios participantes, de que os animes não são descolados

da realidade. Na verdade, são produções em contexto, que moldam as perspectivas ao longo da vida, como exemplificado pela seguinte fala:

[...] tudo que a gente consome, seja na vida real, nas interações sociais, ou no que a gente consome por telas, influencia na nossa forma de ver o mundo, na nossa representação social. Se a gente tá consumindo aquilo desde a infância, onde se representa mulheres como sendo totalmente unilaterais, com a personalidade sempre voltada afetiva e sexualmente para homens, que resume aquela pessoa aos seus corpos, e corpos que são inatingíveis na vida real, essa é a representação que a gente vai ter de mulheres. São essas mulheres que muitos homens vão esperar ter na vida real.

(Riza, 25 anos, Mulher Cis, Bissexual)

Articulando o que foi dito com a teoria, Zanello (2023) disserta sobre como mulher é sempre levada a subjetivar sua relação consigo mesma a partir do olhar de um homem. Dessa forma ela se torna apenas algo para se amar e, assim, surge a “Prateleira do Amor”, onde a mulher se coloca ou é colocada à mostra para que possa ser acolhida romanticamente por um homem. Essa visão prejudicada de mulher, atrelada a todos os estereótipos comportamentais que se apresentam a partir dela, denotam a imagem que se obteve de personagens femininas em animes e que resultam em narrativas secundárias, sem importância, ou reduzidas ao interesse romântico e sexualizadas.

É nessa classe que se pode ver que os conteúdos problemáticos dos animes são perceptíveis a quem os consome e que, por conta disso, há uma criticidade em relação ao que acontece dentro dos episódios. Nota-se, também, que os animes estão implicados em uma sociedade sexista, portanto, os animes se tornam produtos de um meio e as problemáticas que são vistas no mundo real influenciam a construção de elementos dessa mídia.

A Cultura *Kawaii* (Kinsella, 2013) se traduz nos animes na medida em que as personagens são construídas e desenhadas de forma a ressaltar seus seios grandes. Ao mesmo tempo, elas mantêm um rosto e um comportamento infantil. Essas personagens são frequentemente escritas como pontas soltas da narrativa ou como figuras que precisam ser salvas por um protagonista masculino, sendo, assim, reduzidas a esse papel.

É dessa forma que as personagens femininas são construídas pelos autores e vistas pelo público, como criaturas indefesas e deixadas para serem pares românticos ou elementos narrativos de cunho cômico, nunca sendo levadas a sério e sendo ofuscadas pelos próprios corpos. Por conta disso, a ponte entre a obra e quem a consome se prejudica e mantém-se em uma relação de constante problematização, principalmente partindo do público feminino, que se vê tão mal representado.

Os animes, para quem os consome, são formas de escapismo e histórias interessantes que transportam para mundos mágicos, mas que servem como uma forma de ilustrar questões reais que, a depender da história contada, podem gerar identificação para seu público. Mesmo quando a narrativa contada é, de fato, fantasiosa, os personagens desses animes são sempre excêntricos, carismáticos e cativantes, apresentando algum adjetivo específico que chama a atenção de quem assiste, o que gera um sentimento de identificação, similaridade e familiaridade (Peret, 2011).

Entretanto, para as personagens femininas, torna-se raro uma identificação bem estabelecida e que mantenha o mesmo sentimento de conforto que é comum que se tenha com personagens masculinos. Devido a essa dificuldade, surge um sentimento crônico de insatisfação com as personagens femininas, tendo em vista que são construídas de forma problemática (Romão, 2020).

A partir da Cultura *Kawaii* (Kinsella, 2013) e de aspectos que trazem à tona o sexismo ambivalente (Glick & Fiske, 2001) as personagens femininas se encontram

enclausuradas ao papel de vítima de sua própria história e das histórias as suas voltas, não conseguindo ir além do construto da personagem bonita e boba.

Esse aprisionamento, enaltece um lado da feminilidade que objetifica a mulher transmite a imagem de que as mulheres estão sujeitas a disponibilidade dos homens (Zanello, 2023) e que, influencia negativamente essas relações e ensina para jovens adultos do sexo masculino a desejarem interações hostis e prejudiciais (Hall, 1997).

Considerações Finais

O presente estudo contribuiu para uma melhor compreensão sobre o sexismo presente nos animes, e acrescentou achados de como meios midiáticos podem se relacionar aos estereótipos de gênero. Tendo em vista os resultados encontrados, reconhece-se que o sexismo se apresenta nos animes, com representações falhas de mulheres dependentes e passivas e que esse processo é percebido e vivenciado por quem os consome. É visível, principalmente, a presença do sexismo benevolente, que constrói uma imagem de mulher perfeita e objetificada.

Além disso, nota-se que o impacto do sexismo nessas obras causa incômodo e estranhamento nos espectadores de todos os gêneros. Essa influência estereotipada resulta no afastamento do público dos animes ou na constante busca por um anime que supra as necessidades de boas representações, mas essa busca é acompanhada pela constante frustração de se deparar com uma realidade distante do que se deseja. No entanto, quando o consumo dessas obras ocorre de forma acrítica, há o risco de que a exposição contínua a representações sexistas contribua para a naturalização e o reforço de estereótipos e normas tradicionais de gênero, principalmente em públicos mais jovens.

Entretanto, mesmo com esse estigma negativo atrelado aos animes, é perceptível a nostalgia que caminha juntamente com essas histórias, especialmente para as pessoas que assistem animes desde a infância. Percebe-se, também, que a busca desses animes

está ligada a uma segunda chance que os espectadores costumam dar quando já estão mais maduros e já não consomem animes a algum tempo.

No que diz respeito às limitações desta pesquisa, nota-se a escassez de literatura sobre o tema. Há poucos estudos que se direcionam ao sexismo nos animes e como eles influenciam as narrativas contadas e os impactos nas pessoas que os assistem. É importante ressaltar também que uma segunda limitação deste estudo foi a falta de aprofundamento nos impactos negativos sobre o público jovem masculino dos animes. Esse público, que é o principal alvo da maioria dos animes, pode receber a infame reputação de *Incel* (*Involuntary Celibates*). Além disso, é frequentemente considerado a epítome das repercussões negativas no comportamento, decorrentes das representações dos papéis de gênero presentes nos animes e discutidas neste trabalho. Por fim, ressalta-se que realização do grupo focal em formato online pode ter limitado a observação de elementos não verbais e dinâmicas de interação mais sutis entre os participantes.

Diante dos achados, recomenda-se que pesquisas futuras se aprofundem nos impactos das representações sexistas sobre o público masculino, bem como sobre crianças e adolescentes, que ainda não desenvolveram pensamento crítico em relação às mídias que consomem. Além de ampliar a produção científica sobre o tema, é fundamental investir tanto em estudos qualitativos quanto quantitativos, de modo a produzir dados mais robustos e generalizáveis sobre a relação entre animes e sexismo. Destaca-se, ainda, a importância de considerar a interseccionalidade com outros marcadores sociais, tais como raça, classe e sexualidade, que também são afetados por representações midiáticas estereotipadas.

Teoricamente, esta pesquisa contribui para o aprofundamento das discussões sobre como o sexismo se manifesta em produtos culturais amplamente consumidos, como os animes, fortalecendo o campo dos estudos de gênero e da psicologia social crítica. Do

ponto de vista prático, os achados podem subsidiar ações educativas, intervenções midiáticas e políticas públicas voltadas para a formação de uma audiência mais crítica e consciente, especialmente entre crianças, adolescentes e jovens em processo de construção identitária.

Referências

- Abreu, N. R. D., Baldanza, R. F., & Gondim, S. M. G. (2009). Os grupos focais on-line: das reflexões conceituais à aplicação em ambiente virtual. *JISTEM-Journal of Information Systems and Technology Management*, 6, 5-24.
<https://doi.org/10.4301/S1807-17752009000100001>
- Allport, G. W., Clark, K., & Pettigrew, T. (1954). *The nature of prejudice*. Basic Books.
- Brasil. (2013). *Resolução CNS n. 466, de 12 de dezembro de 2012. Aprova diretrizes e normas regulamentadoras de pesquisa envolvendo seres humanos*. Diário Oficial da União, Brasília, n. 12, p. 59, 13 jun. 2013. Seção 1.
<https://conselho.saude.gov.br/resolucoes/2012/Reso466.pdf>
- Bristot, P. C., Pozzebon, E., & Frigo, L. B. (2017). A representatividade das mulheres nos games. *Proceedings of SBGames*, 862-871.
<https://www.sbgames.org/sbgames2017/papers/CulturaFull/175394.pdf>
- Diniz, D. (2011). Estereótipos de gênero nas cortes internacionais-um desafio à igualdade: entrevista com Rebecca Cook. *Revista Estudos Feministas*, 19, 451-462. <https://doi.org/10.1590/S0104-026X2011000200008>
- Fiske, S. T., Cuddy, A. J., Peter, G., & Xu, J. (2024). “A model of (often mixed) stereotype content: Competence and warmth respectively follow from perceived status and competition”: Correction to Fiske et al. (2002). *Journal of Personality and Social Psychology*, 126(3), 412. <https://doi.org/10.1037/pspa0000163>
- Formiga, N. S. (2007). Valores humanos e sexismo ambivalente. *Revista do Departamento de Psicologia. UFF*, 19, 381-396. <https://doi.org/10.1590/S0104-80232007000200009>
- Glick, P., & Fiske, S. T. (1996). The ambivalent sexism inventory: Differentiating hostile and benevolent sexism. *Journal of personality and social psychology*, 70(3), 491-512. <https://psycnet.apa.org/doi/10.1037/0022-3514.70.3.491>

- Glick, P., & Fiske, S. T. (2001). An ambivalent alliance: Hostile and benevolent sexism as complementary justifications for gender inequality. *American psychologist*, 56(2), 109. <https://psycnet.apa.org/doi/10.1037/0003-066X.56.2.109>
- Gupta, A. K. (2024). Gender Stereotyping in Media: Creating a Hurdle in the Socio-Legal Framework for Gender Mainstreaming. In *Law and Emerging Issues: Proceedings of the International Conference on Law and Emerging Issues (ICLEI 2023)*. Taylor & Francis.
- Hall, S. (1997). *Representation: Cultural representations and signifying practices*. SAGE.
- Hutagalung, S., Maryani, E., & Setiaman, A. (2024). Sexual Objectification of Girls in Anime Series: Sara Mills' Critical Discourse Analysis. *Jurnal Ilmiah LISKI (Lingkar Studi Komunikasi)*, 10(1), 36-53. <https://doi.org/10.25124/liski.v10i1.7284>
- Kinsella, S. (2013). Cuties in japan. In *Women, media and consumption in Japan*, (pp. 230-264). Routledge. <https://www1.udel.edu/History-old/figal/Hist372/Materials/cuties.pdf>
- Lima, M. E. O. (2020). Preconceito. In *Psicologia social do preconceito e do racismo* (Vol. 1, No. 1, pp. 17-28). Blucher Open Access. <https://doi.org/10.5151/9786555500127-01>
- Monteiro, C., & Zanello, V. (2014). Tecnologias de gênero e dispositivo amoroso nos filmes de animação da Disney. *Revista Feminismos*, 2(3). <https://periodicos.ufba.br/index.php/feminismos/article/view/30066>
- Nóbrega, D. O., Andrade, E. D. R. G., & Melo, E. S. D. N. (2016). Pesquisa com grupo focal: contribuições ao estudo das representações sociais. *Psicologia & Sociedade*, 28, 433-441. <https://doi.org/10.1590/1807-03102016v28n3p433>

Peret, E. (2011). *Percepções da sexualidade: anime e mangá*.

http://www.elo.uerj.br/conteudo/artigos/animemanga_japao.html

Prado, C. (2024, 07 de maio). *Brasil é 3º mercado de animes fora do Japão e da China;*

por que eles são mais populares do que nunca? [https://g1.globo.com/pop-](https://g1.globo.com/pop-arte/noticia/2024/05/07/brasil-e-3o-mercado-de-animes-fora-do-japao-e-da-china-por-que-eles-sao-mais-populares-do-que-nunca.ghtml?utm_source=chatgpt.com)

[arte/noticia/2024/05/07/brasil-e-3o-mercado-de-animes-fora-do-japao-e-da-](https://g1.globo.com/pop-arte/noticia/2024/05/07/brasil-e-3o-mercado-de-animes-fora-do-japao-e-da-china-por-que-eles-sao-mais-populares-do-que-nunca.ghtml?utm_source=chatgpt.com)

[china-por-que-eles-sao-mais-populares-do-que-](https://g1.globo.com/pop-arte/noticia/2024/05/07/brasil-e-3o-mercado-de-animes-fora-do-japao-e-da-china-por-que-eles-sao-mais-populares-do-que-nunca.ghtml?utm_source=chatgpt.com)

[nunca.ghtml?utm_source=chatgpt.com](https://g1.globo.com/pop-arte/noticia/2024/05/07/brasil-e-3o-mercado-de-animes-fora-do-japao-e-da-china-por-que-eles-sao-mais-populares-do-que-nunca.ghtml?utm_source=chatgpt.com)

Romão, G. M. (2020). A hipersexualização dos personagens femininos nos jogos digitais. *FaSCi-Tech*, 1(16).

<https://fatecsaocaetano.edu.br/fascitech/index.php/fascitech/article/view/166>

Santoni, P. R. (2017). *Animês e mangás: a identidade dos adolescentes*. [Dissertação de mestrado, Universidade de Brasília] Repositório Institucional da UNB.

<http://repositorio.unb.br/handle/10482/24480>

Sherif, M. O., Harvey, J., White, B. J., Hood, W. R., Sherif, C. W., & Institute of Group Relations, (1961). *Intergroup conflict and cooperation: The Robbers Cave experiment* (Vol. 10, pp. 150-198). University Book Exchange.

https://www.academia.edu/download/57404565/ROBBERS_CAVE.pdf

Souza, V. R. D. S., Marziale, M. H. P., Silva, G. T. R., & Nascimento, P. L. (2021).

Tradução e validação para a língua portuguesa e avaliação do guia COREQ.

Acta Paulista de Enfermagem, 34, 1-9. [https://doi.org/10.37689/acta-](https://doi.org/10.37689/acta-ape/2021AO02631)

[ape/2021AO02631](https://doi.org/10.37689/acta-ape/2021AO02631)

Vázquez-Miraz, P. (2017). Sexismo en "digimon": Quince años de inmovilismo.

Femeris: revista multidisciplinar de estudios de género, 2(1), 67-79.

<https://doi.org/10.20318/femeris.2017.3549>

- Wittenfelt, M. (2020). *Practically Naked: Fan Service in Anime as Hyper-Gendered Performances of Spectacle* (Publicação nº 9023522) [Dissertação de mestrado, Universidade de Lund] LUP Student Papers. <http://lup.lub.lu.se/student-papers/record/9023522>
- Zanello, V. (2023). *A Prateleira do Amor: Sobre Mulheres, Homens e Relações*. Editora Appris.