

Universidade Estadual Paulista “Júlio de Mesquita Filho”  
Departamento de Arquitetura, Artes, Design e  
Comunicação Social - Relações Públicas

**BRUNA SANTORO FURQUIM**

**ETHOS DISCURSIVO E A FIDELIZAÇÃO DO PÚBLICO: ESTRATÉGIAS  
DISCURSIVAS NA CONSTRUÇÃO DA IMAGEM FEMININA NO ANIME “SONO  
BISQUE DOLL WA KOI O SURU”**

**BAURU  
2024**

**BRUNA SANTORO FURQUIM**

**ETHOS DISCURSIVO E A FIDELIZAÇÃO DO PÚBLICO: ESTRATÉGIAS  
DISCURSIVAS NA CONSTRUÇÃO DA IMAGEM FEMININA NO ANIME “SONO  
*BISQUE DOLL WA KOI O SURU*”**

Trabalho de conclusão de curso apresentado à Universidade Estadual Paulista - Júlio de Mesquita Filho (UNESP), Câmpus de Bauru, Faculdade de Arquitetura, Artes, Comunicação e Design (FAAC), para conclusão do curso e obtenção do título de Bacharel em Relações Públicas.

Orientadora: Prof<sup>a</sup> Dr<sup>a</sup> Erika de Moraes.

**BAURU  
2024**

F989e	<p>Furquim, Bruna Santoro</p> <p>Ethos discursivo e a fidelização do público: estratégias discursivas na construção da imagem feminina no anime "Sono bisque doll wa koi o suru" / Bruna Santoro Furquim. -- Bauru, 2024</p> <p>49 p. : tabs., fotos</p> <p>Trabalho de conclusão de curso (Bacharelado - Relações Públicas) - Universidade Estadual Paulista (UNESP), Faculdade de Arquitetura, Artes, Comunicação e Design, Bauru</p> <p>Orientadora: Erika de Moraes</p> <p>1. Análise do discurso. 2. Discriminação de sexo. 3. Desenho animado. 4. Comportamento do consumidor. 5. Cultura. I. Título.</p>
-------	---

Sistema de geração automática de fichas catalográficas da Unesp. Biblioteca da Universidade Estadual Paulista (UNESP), Faculdade de Arquitetura, Artes, Comunicação e Design, Bauru.

Dados fornecidos pelo autor(a).

Essa ficha não pode ser modificada.

## **DEDICATÓRIA**

Dedico este trabalho a todas as mulheres que, em algum momento de suas vidas, já se sentiram ou se sentem rebaixadas por uma sociedade, estruturalmente, repleta de preconceitos de gênero.

Às mulheres que já foram violentadas, criticadas, desrespeitadas ou reduzidas aos seus corpos, mas, ainda assim, seguem fortes e guiadas aos seus objetivos e conquistas. Saibam que esta pesquisa é dedicada à busca constante de encontrarmos nosso espaço de respeito e igualdade, para nunca desistirmos de nossos direitos.

## **AGRADECIMENTOS**

Agradeço, primeiramente, à minha mãe, Cristina Santoro Furquim, ao meu pai, Heraldo Carlos Furquim, e ao meu irmão, Fábio Santoro Furquim, por se dedicarem, inteiramente, à minha felicidade, nunca desistirem do meu potencial como ser humano e sempre me apoiarem em minhas decisões na busca por alcançar meus objetivos. Vocês são as pessoas mais importantes que eu tenho em minha vida e não poderia desejar uma família melhor.

À minha orientadora, Prof<sup>ª</sup> Dr<sup>ª</sup> Érika de Moraes, por ter feito um acompanhamento excepcional ao longo de minha jornada na realização deste trabalho, ter compartilhado seus conhecimentos e sido tão atenciosa no processo dos atendimentos.

À minha banca examinadora, Prof<sup>ª</sup> Liliane Souza dos Anjos e Prof<sup>ª</sup> Roseane Andrelo, por terem aceitado participar de um momento tão importante em minha vida acadêmica e à UNESP, por ter me proporcionado um estudo de qualidade e aberto portas para meu desenvolvimento pessoal e profissional que eu jamais poderia imaginar que teria a oportunidade.

Por fim, aos meus amigos de classe que pude ter o prazer de conhecer ao longo de minha jornada na universidade e compartilhar momentos inesquecíveis de aprendizado e felicidade. Ao meu colega de apartamento, Lucas Modesto, por ter compartilhado o dia a dia comigo durante nossa vivência em Bauru. Em especial, Érika Hikaru e Gabriele Lauriano, por terem sido tão presentes ao longo do período de execução deste trabalho, me apoiando academicamente e emocionalmente.

## RESUMO

A presente pesquisa apresenta uma Análise do Discurso (AD), pautada nos principais conceitos do respaldo teórico-metodológico de linha francesa, especialmente o *ethos* discursivo, conforme o autor contemporâneo Dominique Maingueneau, tendo como o anime “*Sono Bisque Doll wa Koi o Suru*”, de modo a compreender o processo de fidelização do público brasileiro a partir da sexualização feminina. Com a expansão dos *animes* (animações japonesas) ao redor do mundo, características culturais do Japão e comportamentos retratados nas animações passaram a se estender e serem valorizadas em outros países, como, por exemplo, a sexualização da figura feminina e o sadismo da expressão sexual japonesa. Como resultado do estudo, entende-se que a construção feita dos personagens ao público de interesse, por meio das estratégias discursivas utilizadas, agrava a desigualdade de gênero, ao passo que cria espaço para normalização da hipersexualização das mulheres apresentadas na animação, assim como a propagação do machismo estrutural.

**PALAVRAS-CHAVE:** Sexualização Feminina; *Ethos* Discursivo; Análise do Discurso; Fidelização do Público; Animações Japonesas; Público Brasileiro.

## ABSTRACT

The following research presents a Discourse Analysis (DA), based on the main concepts of the French theoretical-methodological framework, such as discursive *ethos*, of the anime “*Sono Bisque Doll wa Koi o Suru*”, in order to understand the process of gaining the loyalty of the Brazilian public through the sexualization of women. With the expansion of anime (japanese animation) around the world, japanese cultural characteristics and behaviors portrayed in anime have become widespread and valued in other countries, such as the sexualization of the female figure and the sadism of japanese sexual expression. As a result of the study, it is understood that the construction made of the characters to the audience of interest, through the discursive strategies used, aggravates gender inequality, while creating space for the normalization of the hypersexualization of the women presented in the animation, as well as the propagation of structural male chauvinism.

**KEYWORDS:** Female Sexualization; Discursive *Ethos*; Discourse Analysis; Audience Loyalty; Japanese Animations; Brazilian Audience.

## SUMÁRIO

<b>1. INTRODUÇÃO.....</b>	<b>8</b>
<b>2. REFERENCIAL TEÓRICO.....</b>	<b>10</b>
2.1 O conceito de anime e seus gêneros.....	10
2.2 Entretenimento Midiático como Propulsor para a Sexualização Feminina.....	14
2.3 A Cultura Japonesa como Pilar do Machismo nas Animações.....	17
2.4 Animações Japonesas na Mídia Brasileira.....	20
<b>3. METODOLOGIA.....</b>	<b>22</b>
<b>4. RESULTADOS E DISCUSSÕES.....</b>	<b>25</b>
4.1 O anime Sono Bisque Doll wa Koi o Suru: conhecendo os personagens principais....	25
4.2 A personagem Marin Kitagawa como representação de fantasias sexuais masculinas	29
4.3 As personagens secundárias.....	37
4.4 A Fidelização do Público.....	39
<b>5. CONSIDERAÇÕES FINAIS.....</b>	<b>45</b>
<b>REFERÊNCIAS.....</b>	<b>47</b>

## 1. INTRODUÇÃO

A pesquisa busca realizar uma análise do discurso, com foco no ethos discursivo, do anime “*Sono Bisque Doll wa Koi o Suru*”, permitindo a compreensão da fidelização do público brasileiro a partir da sexualização feminina. Para isso, será explorada a relação da linguagem verbal e não verbal na sexualização das personagens femininas, para cativação do telespectador à história, por meio do ethos discursivo, relacionando o discurso propagado pelo anime em questão com a fidelização do público brasileiro que o consome. Com isso, busca-se problematizar e apontar as consequências da objetificação feminina como produto audiovisual para consumo da animação.

Segundo o autor Napier, as animações japonesas, mais conhecidas como “*anime*”, seriam “um tipo de arte japonesa contemporânea, rica e fascinante, com uma narrativa e estética visual distinta, a qual parte da cultura tradicional japonesa e avança à extremidade cortante na arte e na mídia” (apud Machado, 2009, p. 29-30). O termo *anime*, derivado da palavra em inglês “*animation*”, significa animação e é utilizado no Japão para designar desenhos de um modo geral. No Brasil, por outro lado, é utilizado para se referir a qualquer desenho que tenha origem japonesa e seja produzido pelo país (Barros, 2021, p. 11).

Em grande maioria, os *animes* são produzidos baseados em “*mangás*”, histórias em quadrinhos produzidas no Japão (Barros, 2021, p. 11). No entanto, atualmente, muitos *animes* possuem produções originais que não advêm dos *mangás*, como, por exemplo, a animação “*Fena: Pirate Princess*” (2021) que, de acordo com matéria do site “*Sakuga Brasil*”, foi produzida e conduzida pelo estúdio “*Production I.G*” e investido pela “*Crunchyroll*”, serviço de *streaming* somente de *animes*, com o maior acervo existente até a data documentada neste estudo.

Existem diversos gêneros de *animes* que podem agradar uma diversidade de públicos. Dentre eles, o termo japonês “*ecchi*” se encontra presente, o qual se refere tanto à sensualidade, quanto à relações sexuais, e é muito utilizado para atrair um determinado público. Ou seja, o *fanservice* (serviço para os fãs) é um dos aspectos principais que lidera o espaço nas obras e uma das maiores atrações para quem assiste à animação (Lima, 2019, p. 35).

Tanto nas animações quanto em outros tipos de produções cinematográficas, mulheres, em maioria, são utilizadas para criar uma imagem não realista, tendo seus corpos expostos e

sua feminilidade estereotipada. Além disso, quando papéis principais são dados às mulheres, muitas vezes são em romances, o que deixa de lado as conquistas pessoais da personagem e, lentamente, a deixa à mercê de seu parceiro (Lima, 2019, p. 14).

Além disso, as mulheres também são representadas com grande falta de realismo nas animações. Mônica Martins (2019, p. 19) afirma:

Quando não estão sendo mostradas de acordo com um padrão arbitrário de beleza ou como apoio romântico do protagonista, as personagens são mostradas com trajes por vezes curtos e/ou reveladores e poses constrangedoras, fator esse utilizado como atração para o público masculino.

Nesse sentido, é perceptível a problemática que envolve a objetificação feminina nas animações japonesas, principalmente ao levar em consideração o público que assiste a essas animações, distribuídos ao redor de todo o globo. Segundo o site “Jovem Nerd”, o Brasil está entre os países que mais assiste *anime* em todo o mundo, a partir de dados mostrados no mapa de calor divulgado pela *Netflix* durante o *Anime Slate* em 2017. Assim, a quantidade de brasileiros que consome animações japonesas, valoriza e possui contato com a sexualização da figura feminina representada é grande.

A presente pesquisa busca lidar com uma gama de problemas estruturais presentes na sociedade quando a pauta é a sexualização da mulher e a desigualdade de papéis de gênero. O conceito de objetificação teve início na década de 70, e, apesar de não ser um fenômeno novo, “o termo objetificação consiste em analisar alguém no nível de um objeto, sem considerar seus atributos emocionais e psicológicos” (Heldman, 2012, n.p). Esse termo é muito utilizado principalmente se alinhado com o gênero feminino, visto que as mulheres são objetificadas em todos os tipos de contextos no dia a dia, seja andando na rua a caminho de um compromisso ou ao postar uma foto em suas redes sociais.

Além disso, é necessário refletir sobre o que leva uma mulher a ser objetificada ou como essa objetificação se agrava. Segundo Manuel Castells e Gustavo Cardoso (2006, p. 243) “a Internet permite que estas criações sejam compartilhadas com um número impressionante de pessoas, de forma praticamente instantânea”. Nesse sentido, com o advento da internet e das redes sociais, é possível afirmar que os ideais das pessoas são compartilhados de forma tão rápida e de alto alcance que a quantidade de pessoas influenciadas por determinadas opiniões, sejam elas um senso comum ou não, é muito grande.

Tal lógica se aplica à desigualdade de gênero e à objetificação da mulher, principalmente por se tratar de um problema estrutural, em que muitas pessoas compartilham da opinião de que o corpo das mulheres são objetos. Assim, ao retratar essa objetificação em publicidades, filmes e, até mesmo, em animações japonesas, a indústria do entretenimento passa a contribuir com essa problemática e normalizar os corpos femininos sendo sexualizados para uma grande gama de pessoas.

Com relação aos *animes*, principalmente, são levados em consideração valores comuns na cultura japonesa que contribuem para essa imagem da mulher, e que serão abordados ao longo da pesquisa. Com a inserção de determinados valores nas animações japonesas, que passam a ser tão populares ao redor do mundo nos dias atuais, é necessário criar um alerta para que essa fetichização da mulher não se propague.

É importante que haja conscientização dessa problemática, pois as ações representadas nos *animes* podem afetar a imagem da mulher na sociedade. Mulheres querem participar de filmes, ser público e acima de tudo, serem representadas com uma imagem respeitosa e condizente com a realidade (Lima, 2019, p. 17).

Nesse sentido, o *anime* em questão foi selecionado para ser explorado com detalhes justamente por caracterizar uma hipersexualização das personagens femininas. A animação conta a história de *Gojo Wakana*, um jovem estudante que ama fazer roupas para bonecas “*hinas*” (bonecas tradicionais da cultura japonesa). O personagem é tímido e não possui amigos, mas, em determinado momento, conhece *Marin Kitagawa*, uma estudante de seu colégio, muito alegre e que ama fazer *cosplays* (se fantasiar dos personagens que admira).

Para atender a paixão de *Marin* de se vestir de seus personagens favoritos, *Gojo* passa a ser seu costureiro particular para a produção das roupas. A partir desse momento, ambos engatam em uma amizade, que, ao longo da obra, se desenvolve em um romance. No entanto, a animação, de gênero *seinen*, ligado a um romance escolar, possui vários problemas com relação a fetichização de *Marin*, que serão abordadas na pesquisa.

## **2. REFERENCIAL TEÓRICO**

### **2.1 O conceito de *anime* e seus gêneros**

Para compreender o conceito, origem e difusão dos *animes* pelo mundo, é necessário explorar, brevemente, o estilo de narrativa que o originou: o *mangá*. “Originado da China e

entre os séculos II e V A.C, a palavra *mangá* deriva dos ideogramas *man* (humor, algo que não é sério) e *gá* (imagem, desenho)”. O termo foi utilizado pela primeira vez durante o século XIX pelo ilustrador Katsushika Hokusai, em seus desenhos. O formato caricatural das imagens se relaciona a temas corriqueiros na vida, como a natureza e a convivência em sociedade (Klepka; Dada; Junior; 2013, p. 81).

**Figura 1: “Miyakodori”, 1802, de Katsushika Hokusai**



Fonte:

<https://www.japaoemfoco.com/10-fatos-excentricos-sobre-katsushika-hokusai-o-icone-das-xilogravuras-ukiyo-e/>  
. Acesso em: 10 set. 2023.

No entanto, o estilo conhecido como *mangá*, contemplando as histórias em quadrinhos com os balões de fala, foi apenas estabelecido na década de 50, com Osamu Tezuka, autor de *mangás* muito famosos como *Astro Boy* e *A Princesa e o Cavaleiro* (Brophy; 2010, p. 129). Por outro lado, os *animes* são desenhos animados japoneses, muito conhecidos no ocidente, principalmente Estados Unidos, como *cartoons*. Com o objetivo de gerar a reconciliação entre japoneses e chineses durante o período pós guerra, o primeiro longa-metragem em cores no Japão, denominado “A Lenda da Serpente Branca”, foi lançado em 1958 e retrata o conto “Bai She Zhuan”, da mitologia chinesa (Lima, 2019, p. 29).

Figura 2: Pôster do filme *Hakujaden*, A Lenda da Serpente Branca



Fonte: <https://pt.wikipedia.org/wiki/Hakujaden>. Acesso em: 5 set. 2023;

No entanto, um dos maiores propulsores para os *animes* ganharem mais espaço no meio do entretenimento japonês, e posteriormente do mundo todo, foi a obra *Astro Boy*. Pelos traços diferenciados dos grandes olhos dos personagens, e rosto com características que representam delicadeza, a obra foi muito responsável por moldar e trazer essa padronização para os *animes* que viriam futuramente (Lima, 2019, p. 30).

A publicação de *mangás* e o lançamento de *animes* no Japão buscaram atender diversos públicos de faixas etárias e gostos diferentes, isto porque tudo pode virar história em quadrinhos e ser adaptado posteriormente para uma animação, como culinária, comédias românticas ou até contos didáticos para escolas (Klepka; Dada; Junior; 2013, p. 81). Nesse sentido, vários gêneros para as histórias foram criados de forma a atender a diferentes demandas, sendo os mais populares o *Shounen*, *Seinen* e *Shoujo* (Lima, 2019, p. 31).

O gênero *Shounen* é mais direcionado para o público masculino adolescente, por outro lado, há uma grande diversidade de faixas etárias que passou a consumir animações desse gênero, afinal, segundo Elias (2012, p. 17), “à primeira vista, a *anime* parece infantil e desprovida de significado, quando na realidade se destina mais a adultos, ainda que os jovens a consumam”. A palavra *Shounen*, em sua tradução para o português, significa “menino”,

sendo possível encontrar nesse gênero uma gama de subgêneros que cativam o público pelas cenas de ação, em aventuras, e o grande desenvolvimento dos personagens principais que enfrentam desafios ao longo de sua trajetória (Palomino, 2013, p. 223, apud Lima, 2019, p. 32).

O *Shoujo* é o gênero classificado como romance, direcionado para garotas, com idade entre doze e dezessete anos. As histórias de amor representadas muitas vezes trazem cenas “*kawaii*”, ou, na tradução para o português, “fofas”, como os japoneses gostam de chamar, cores que vibram e um grande reforço no estereótipo de feminilidade nas garotas, em contextos de vida escolar, amizades que se desenvolvem em romance, e, muitas vezes, pitadas de comédia que trazem alívios cômicos (Lima, 2019, p. 33).

Por outro lado, o gênero *Seinen*, que pode ser traduzido como “homem adulto”, é voltado para um público acima de dezoito anos e se aproxima do *anime* retratado neste trabalho. O *Seinen* não possui um padrão tão definido quanto às categorias anteriores, no entanto, em sua maioria, retratam cenas de violência física e psicológica, ou até mesmo conteúdos mais eróticos (Lima, 2019, p. 34).

Um exemplo de *anime* com esse gênero é chamado *Death Parade* (2015), e gira em torno de um mundo em que, quando duas pessoas morrem ao mesmo tempo, são enviadas para bares misteriosos onde os baristas se assemelham a juizes. Nesse bar, as pessoas passam por diversos jogos misteriosos que revelam seus destinos. A *Crunchyroll* descreve o *anime* como violento e criminoso, além de possuir cenas com conteúdo sexual.

Além dos gêneros abordados, existe uma categoria de animações japonesas que traz relevância no seguinte trabalho, apesar de seu caráter mais explícito no que tange a relações carnis: o *hentai*. Este último é voltado a categoria para pessoas com mais de dezoito anos e possui cunho totalmente erótico e pornográfico (Batistella, 2012, p. 10). Apesar de o *hentai* não ser trabalhado com detalhes na pesquisa, é um gênero que reflete questões culturais e históricas no Japão, não podendo ser ignorado ao trazer a pauta da sexualização nas animações.

Dentre todos os gêneros citados, o sub gênero *ecchi* muitas vezes está presente. O *ecchi* é um termo utilizado no Japão para contextos obscenos, em obras que abordam a sensualidade e relações sexuais. Essa classificação está muito presente nas animações, pois é uma das principais formas de prender a atenção do público e torná-lo fiel à obra. Essa técnica

de fidelização é conhecida como uma opção de *fanservice*, ou seja, serviço para os fãs continuarem a acompanhar as animações (Lima, 2019, p. 35).

A definição de *fanservice* depende do contexto, mas é mais comumente usado nos *animes* para descrever a representação visual de personagens fictícios em cenários ou cenas mais sensuais, para o entretenimento do público. O conceito de *fanservice* possui grande relação com a ideia de *performance* dos gêneros feminino e masculino, tão reforçados nas ficções, que essa repetição implica definir qual a forma ideal de performar a feminilidade e masculinidade nas obras. Assim, atos sexuais no imaginário do fã, a partir de cenas que levem esse prazer mental para ele, podem ser reduzidos a essa *performance* de gênero, a partir do reforço de expressões de gênero que passam a ser categorizadas como ideais para os homens e mulheres (Wittenfelt, 2020, p. 1).

Com isso, e a ideia de que as ficções, apesar de irreais, ainda assim são uma representação da realidade e das percepções de quem consome essas obras (Wittenfelt, 2020, p. 2), o próximo capítulo será focado apenas na abordagem da sexualização feminina, com exemplificações de como isso é representado nas animações japonesas.

## **2.2 Entretenimento Midiático como Propulsor para a Sexualização Feminina**

Ao final da Primeira Guerra Mundial, a fragilidade do sistema e do ego masculino, acabaram por colocar em questionamento a posição que as mulheres exercem na sociedade. O discurso dos papéis de gênero são intensificados, isto é, as mulheres são convocadas a voltarem aos seus lares, retiradas do mercado de trabalho, para ceder lugar aos homens que retornam da guerra (Lima, 2022, p. 13).

Na conjuntura política em questão, por volta de 1940, surgem em histórias de quadrinhos da *DC Comics* (os denominados “HQs”) a primeira super-heroína, a “Mulher Maravilha”. Apesar da super heroína indicar novos tempos para a história e desigualdade de gênero, a partir do reforço de uma mulher forte que luta pela paz, a sua beleza e traje demonstram serem fatores em destaque. A Mulher Maravilha utilizava um uniforme mínimo, nada apropriado para uma batalha, como o short e o maiô em decote. Além disso, os *shorts* justos provavelmente reforçam o interesse da indústria para que a super-heroína se assemelhasse às mulheres que apareciam nas revistas masculinas (Lepore, 2017, p. 242; apud Lima, 2022, p. 14).

Em paralelo, o cinema possui como um de suas principais características refletir normas socioculturais que dele fazem parte. “Nas produções cinematográficas, podemos encontrar desde mensagens intrínsecas que remetem ao período em que a obra foi produzida até temas à frente que sugerem problematizações e revisões de questões da sociedade” (Lima, 2022, p. 17). Nesse ínterim, entende-se a existência de grupos que lideram as mensagens e problematizações, até a forma como elas chegam ao público.

Citando Dominique Maingueneau (2015, p. 25) , “falar é uma forma de ação sobre o outro, e não apenas uma representação do mundo (...) toda enunciação constitui um ato (prometer, sugerir, afirmar, perguntar...) que visa modificar uma situação”. Os discursos, portanto, utilizados pelos autores e produtores ao criar uma obra cinematográfica, visam modificar suas mentalidades, assim como mobilizar estruturas, muito além de frases.

Como sustenta Lima (2022, p. 19) , os códigos cinematográficos criam um olhar, um universo e uma ilusão segurada a partir do desejo. As produções se utilizam de diversos recursos para produzir o conteúdo com os fins desejados, como efeitos de câmera, enquadramentos que podem focar em partes específicas dos corpos das personagens, ou até mesmo na direção da atuação, em que a atriz se utiliza de expressões sensuais com o objetivo de provocar o espectador.

Nesse viés, a sexualização feminina passa a ser uma das possibilidades que o cinema é capaz de realizar por meio de ângulos de câmera ou falas que produzam efeitos maliciosos, ao passo que o filme narrativo convencional tenta criar uma experiência imersiva para os espectadores, “com o objetivo consciente de eliminar sempre a presença da câmera intrusa e impedir uma consciência distanciada da plateia” (Xavier, 2003, p. 452, apud Lima, 2022, p. 24).

A personagem *Harley Quinn*, do filme escrito e dirigido por *David Ayer*, *Esquadrão Suicida*, originado das *Dc Comics*, é um exemplo de como a imagem da mulher pode ser construída com foco na objetificação, por meio de expressões faciais, enquadramentos da câmera e até vestimentas. *Harley Quinn*, em sua primeira cena no filme, realiza movimentos circenses em um tecido dentro de sua cela, visto que está aprisionada. Ao chegar um guarda próximo a ela, a personagem procura seduzi-lo, ao passo que o oficial afirma que *Harley* havia machucado um grupo de cinco policiais anteriormente (Lima, 2022, p. 40).

Assim como afirma Maingueneau (2000, p. 97), o *ethos* discursivo é como, por meio da enunciação, é revelado a personalidade do enunciador. Essa noção envolve um conjunto de

determinações, sejam elas físicas ou psíquicas, ligadas ao enunciador, que, ao construir seu discurso, cria espaço para a construção de uma imagem (denominada pelo autor como fiador), com base em indícios textuais, em que são atribuídos um caráter e uma corporalidade. O *ethos* “não age no primeiro plano, mas de maneira lateral; ele implica uma experiência sensível do discurso, mobiliza a afetividade do destinatário” (2018, p. 14).

A escolha da cena mencionada incorpora à personagem um *ethos* discursivo da mulher como objeto de sedução. Além disso, ao longo do filme existem diversas cenas que representam a personagem como alguém que está fora de sua sanidade, ao retratar cenas em que ela se diverte ao matar e torturar pessoas, o que pode intensificar um *ethos* da figura feminina em sua insanidade, como produto de fetichização. Isso indica, como mostra Maingueneau (2010, p. 97), que a distinção entre as informações sociais e psicológicas pode ser tênue, já que as informações mais factuais frequentemente influenciam o aspecto psicológico. Isso é evidenciado, por exemplo, pelo peso corporal, cor do cabelo e ocupação, os quais podem implicar estereótipos nos contextos éticos onde os comportamentos e traços de personalidade são interligados.

É importante destacar que, o conceito de estereótipo, ao constituir uma construção discursiva fundamentada em representações coletivas e convicções, permite, segundo Ruth Amossy (2008, p. 126), “designar os modos de raciocínio próprios a um grupo e os conteúdos globais do setor da doxa na qual ele se situa. O locutor só pode representar seus locutores se os relacionar a uma categoria social, étnica, política ou outra”. Percebe-se, assim, que o estereótipo é um retrato que pode ser utilizado pelo enunciador na argumentação, em uma sociedade repleta de crenças e conjuntos de juízos, como intensificador de um *ethos* e reprodução de um ponto de vista.

Ao passo que se entende que os discursos mobilizadores do *ethos* feminino dentro de produções cinematográficas, como é o caso do exemplo de *Harley Quinn*, estão relacionados a um sujeito, este que se coloca como fonte de referências, se situa como responsável e fiador da sua verdade (Maingueneau, 2015, p. 27), é importante que se compreenda que esse mesmo discurso não é concebido como o lugar em que a individualidade se põe soberanamente. Isto é, cada locutor está tomado pela sedimentação coletiva de outras significações inscritas na língua, o primeiro, assim, não sendo a origem do sentido (Maingueneau, 2015, p. 28).

Tendo isso em mente, entende-se que os padrões de gênero, refletidos em diversos discursos na indústria midiática, por exemplo, são reflexo de padrões culturais enraizados na

sociedade, ou seja, de discursos já ditos em determinados lugares em outros momentos históricos. De acordo com Silva *et al.* (2019, p. 5) “ao longo dos anos, a mulher foi submetida a seguir padrões e agir de uma forma que dizem, seja a sociedade ou a mídia, ser adequada à postura feminina”, como ter gestos delicados, que refletem sensibilidade ou até submissão.

### 2.3 A Cultura Japonesa como Pilar do Machismo nas Animações

Ao abordar a representação da sociedade japonesa nas animações produzidas no Japão, é possível observar um retrato da cultura japonesa, como o respeito ao passado, à hierarquia e aos valores do *bushido* (código penal de conduta samurai). Quando a pauta é representação da figura feminina nos *animes*, com foco na sexualização, é perceptível que o histórico envolve, além de padrões culturais, questões psíquicas. De acordo com Batistella (2012, p. 8) “entendem os japoneses que, por estarem acostumados a tombos, ferimentos e outros machucados em suas brincadeiras diárias, as crianças não sentem desconforto ao ver personagens com cortes e hematomas”.

Ademais, no Japão, o ato sexual “assim como comer, dormir, tomar banho e o amor romântico, é considerado um “sentimento humano” – termo utilizado por Benedict (1997), referindo-se aos prazeres dos cinco sentidos humanos” (Batistella, 2012, p. 10).

Paralelo às afirmações acima, Luyten (2000, p. 230), argumenta que a violência sádica contra a mulher pode ser explicada como a expressão externa de ódio pela perda de felicidade infantil. Segundo o autor:

A criança japonesa, pela ausência constante do pai, é inteiramente dependente da mãe, que realiza todas as suas vontades. Assim que uma dessas crianças vai para a escola, ela se depara com a enorme pressão competitiva do sistema. Essa passagem tem um efeito traumático e origina um medo de abandono e da solidão. Para manter o equilíbrio psíquico, o homem adulto tende [a] mostrar, pelo menos mentalmente, sua agressividade perante a mulher e o consumo de mangás e animes oferece amplas possibilidades para isso.

As atividades sexuais representam para a sociedade nipônica uma formalidade. No Ocidente, a sexualidade está mais ligada ao comportamento de pessoas e como um intensificador de relações mais profundas, no entanto, no Japão, o sexo é uma função de cunho mais mecânico, ou seja, com o objetivo de procriação. Exemplo disso, pode ser o fato de que, ainda na atualidade, alguns dos matrimônios no Japão são frutos de arranjos familiares, denominados *omiai*, em que os pretendentes são escolhidos pelas famílias

envolvidas, o que pode ser motivado por interesses financeiros ou negócios em geral, ou até mesmo por agências próprias, visto o incentivo e a pressão da sociedade para que haja o casamento entre homens e mulheres (Batistella, 2012 p. 8).

Ao compreender a existência de algumas diferenças culturais entre o Ocidente e o Oriente, é possível fazer uma reflexão relevante, argumentando a partir do respaldo teórico-metodológico discursivo. Ao tratar sobre a heterogeneidade da linguagem, Jacqueline Authier (1990, p. 34) afirma que:

É ao corpo do discurso e à identidade do sujeito que remetem às diversas formas da heterogeneidade mostrada em sua relação com a heterogeneidade constitutiva: proibidos, protegidos na denegação, por formas marcadas, discurso e sujeito são, ao contrário, expostos ao risco de um jogo incerto pelas formas não marcadas e devotados à perda, face à ausência de toda heterogeneidade mostrada, no emaranhado da heterogeneidade constitutiva.

Nesse viés, heterogeneidade discursiva se refere à presença de múltiplos discursos dentro de um mesmo, o que representa a diversidade em sua expressão e constituição. Quando o discurso e a identidade do sujeito são expressos de forma não marcada (ou seja, de maneira menos definida ou categorizada), estão passíveis à incerteza e à perda (talvez sugerindo a perda de identidade ou de significado).

Os japoneses, ao estarem devotos à ideologia das relações sexuais como necessidade fisiológica, ou a ideia de casamentos arranjados, estão ligados a uma heterogeneidade discursiva, esta que, passada de gerações e presente culturalmente na sociedade, reflete nos indivíduos de forma que se moldam junto ao senso crítico de cada um. Isso pode, muitas vezes, os expor ao risco da perda de uma própria identidade, ou servir para reproduzir os discursos enraizados.

O artigo 175 do Código Penal do Japão, possivelmente, foi um propulsor para tornar *animes* na categoria *hentai* mais sensualmente expressivos. Por conta das restrições, como censura de genitálias, os *mangás* e *animes* passaram a utilizar de representações de sensualidade, não apenas nas partes íntimas, mas em outras partes do corpo, como rosto, assim como os cenários apresentados e as roupas (Batistella, 2012 p. 11).

A expressividade citada se estendeu para obras além do gênero adulto para demarcar como uma estratégia em animações como *shounens* e *seinens*. Para exemplificar, é possível abordar a animação *Nanatsu no Taizai*, ou, em sua tradução para o português, Os Sete

Pecados Capitais, muito famosa por conter a sexualidade expressa no *ethos* da mulher objetificada.

O *anime*, com um total de 5 temporadas, chega à Netflix em 2014, marcando sucesso ao contar a história de um reino fictício da Britânia. Neste reino, um grupo de cavaleiros é separado ao serem acusados de um golpe contra o reino de *Liones*. Com isso, a princesa *Elizabeth Liones*, uma das protagonistas da história, tenta reunir de volta os Sete Pecados Capitais para que eles a ajudem a retomar o reino. *Elizabeth*, ao longo de sua busca, conhece *Meliodas*, um dos sete pecados capitais e, a partir desse momento, passa por cenas constrangedoras na animação, ao ser assediada constantemente pelo personagem.

A princesa *Elizabeth* é uma adolescente de 16 anos, e possui um *ethos* expresso como uma figura feminina submissa, calma e distraída. Por outro lado, o personagem *Meliodas* configura um *ethos* heroico, implacável, ao conseguir derrotar qualquer inimigo com seus poderes e salvar a princesa, seu par romântico, em diversos momentos da trama. Uma característica a ser considerada é que *Meliodas* possui mais de 3000 anos, o que implica a fetichização da pedofilia muito aplacado pelo autor da obra, ao retratar a fisonomia jovial do personagem (Martins, 2019, p. 36).

Em uma das cenas da obra, *Elizabeth* está dormindo e *Meliodas* começa a apalpar seu corpo, como uma forma de “comprovar que ela realmente é uma mulher”. A princesa, ao acordar, pede licença ao protagonista pelo seu ato, com uma cara de constrangimento, este apenas dizendo que “seus batimentos cardíacos estão saudáveis”, sendo assim, a personagem agradece, sem mais questionamentos sobre.

**Figura 4:** *Meliodas* assedia *Elizabeth* em cena do anime *Nanatsu no Taizai*



Fonte: <https://www.netflix.com/br/title/80050063>. Acesso em: 20 mar. 2024

Nesse sentido, percebe-se que as questões culturais japonesas, representado também por aspectos psíquicos que moldam a visão dos japoneses com relação à violência, sexo, sexualização feminina e assédios, passam a ser inseridos nas animações e *mangás* japoneses que, com a difusão mundial, principalmente no Brasil, replicam essa visão para jovens do mundo todo.

#### **2.4 Animações Japonesas na Mídia Brasileira**

As histórias em quadrinhos japonesas chegaram ao Brasil apenas em 1908, parte da bagagem trazida pelos imigrantes japoneses e servia como ferramenta de alfabetização em língua japonesa (Batistella, 2012, p. 3). Por outro lado, os *animes* são uma parte cultural difundida pelo mundo devido à globalização, processo de expansão cultural, econômica ou política que, juntamente ao desenvolvimento da tecnologia, permitiu a dissipação de informação com uma velocidade impressionante.

No Brasil, o *anime* passou a ganhar mais espaço na década de 90, na Rede Manchete de televisão (Barros, 2021, p. 11). Ainda, com o surgimento de serviços licenciados em plataformas de *streaming* de filmes e séries nos últimos anos, a promoção e expansão do conteúdo televisivo do Japão têm sido ascendentes e vêm diversificando as maneiras de distribuição dos animes no Brasil (Urbano; Araujo; 2021, p. 87).

Além do grande alcance por *streamings*, a distribuição das animações pelos próprios fãs brasileiros ajuda a compreender como esse produto cultural passa a ser tratado. Com a popularização da internet banda larga no Brasil, o modelo de consumo de *animes* no país teve grande participação dos fãs e suas práticas nos ambientes digitais. Urbano (2013, p. 57) afirma sobre essas transformações:

Por intermédio de certas atividades colaborativas engendradas no seio de comunidades de fãs espalhadas no ciberespaço, produtos midiáticos estrangeiros que não figuram no mainstream da mídia global – tal como os animês – são apropriados, re-significados e compartilhados com outros fãs no ambiente on-line. Objetivamente, nos interessa que esses conteúdos passaram a ser traduzidos, legendados e livremente distribuídos – de fã para fã – no ciberespaço, sem a mediação (e permissão) das holdings responsáveis pelo fluxo oficial desses bens no mercado mundial.

Nos dias atuais, vários fãs traduzem as animações para vários idiomas, e passaram a ser denominados, inclusive, de *fansubbers* (originado da língua inglesa, *fan* sendo fã e *subbers* se referindo a *subtitle*, ou seja, legenda). Estes fazem com que a prática de tradução seja tão rápida que acabam por ser disponibilizados para telespectadores em grande velocidade (Urbano; Araujo; 2021, p. 12).

Com grande influência da mídia televisiva, os *animes* e, também, *mangás*, ganharam grande fama por conter uma linguagem verbal e não verbal mais acessível, despertando um “processo interior que envolve a memória, a reflexão, os valores éticos e a afetividade resultando em nossa visão de mundo, em ideias complexas estabelecidas a respeito da realidade” (Costa, 2005, p. 44, apud Batistella, 2012, p. 9). Nesse sentido, as animações japonesas possuem uma linguagem muito comum no universo do entretenimento: despertar o interesse de um determinado público, a partir de elementos que, predominantemente, façam parte das necessidades e personalidade do público em questão.

Segundo o site Jornalismo Rio, no Brasil existem duas plataformas de *streaming* que são totalmente voltadas para *animes*: *Crunchyroll* e *Funimation*. A primeira, que está em atividade desde 2006, chegou à marca de 3 milhões de assinantes pagos no mundo todo em 2020. Em 2021, a empresa quase dobrou o seu número de usuários premium, ultrapassando a marca de 5 milhões de pessoas, de acordo com números divulgados pelos próprios funcionários.

Dentre os *animes* atuais que fazem sucesso na plataforma da *Crunchyroll*, é possível citar “*More than a Married Couple, but Not Lovers*”, que conta com uma nota média de 4.8/5.0, e 38,7 mil telespectadores, dentre eles, brasileiros. Cita-se a animação como exemplo visto a gama de cenas, fora de contextos sexuais, que sexualizam as personagens principais. O *anime* possui uma classificação de 14 anos ou mais, no entanto, cenas que uma das personagens principais, *Akira*, é representada com decotes, utilizando biquínis ou até focos de cenas em suas partes íntimas (sem ser de forma explícita) são comuns.

De acordo com crítica do site *Streaming Flix*, “considerando quantas cenas sexualmente carregadas havia no *mangá*, alguns dos fãs esperavam censura. Mas o *anime* adaptou o *mangá* sem censura, mantendo o nível normal de censura para as cenas de banho de nudez”. Nesse sentido, tanto a animação quanto o *mangá* são fiéis a cenas sexuais, apesar de estar na categoria de romance e ser permitido que o público menor de 18 anos assista, o que demonstra o espelhamento da normalização dessa sexualização do Japão para o mundo, em

especial brasileiros, ao passo que, segundo o site *Suki Desu*, o Brasil possui uma média de mais de 107 mil espectadores que consomem animações japonesas.

Nesse viés, percebe-se que o cenário de ampliação de possibilidades de consumo dos *animes*, por meio da disponibilização dos fansubbers, o que acaba por ser uma opção mais rentável por meio do material gratuito, ou de *streamings*, que, apesar da necessidade de um maior orçamento, possuem várias opções de legenda, assim como dublagens, o que entra no mérito de possibilidades acessíveis para pessoas com deficiência (Urbano; Araujo; 2021, p. 18).

Com isso, o alcance e públicos, inclusive no Brasil, passa a ser de grande escala e, apesar da positividade no quesito acessibilidade, cenas de sexualização dos corpos femininos nas animações, que não se restringe apenas ao públicos maiores de idade, passam a ser normalizados ao público brasileiro, característica discursiva que será bem abordada no objeto da pesquisa em questão, assim como seus impactos.

### 3. METODOLOGIA

A pesquisa conta com a abordagem qualitativa de interpretação para a análise de variáveis, com fins exploratórios, visto o conhecimento limitado no assunto na temática utilizada. Além disso, o meio de investigação foi feito com base na pesquisa bibliográfica, a partir de materiais já publicados em livros, artigos, revistas e redes sociais, contando, dessa forma, com a análise documental como técnica de coleta.

Por fim, as técnicas de interpretação dos dados encontrados foram realizadas a partir do respaldo teórico-metodológico da Análise do Discurso de linha francesa, com enfoque nas obras desenvolvidas por Dominique Maingueneau, a partir da interpretação de preceitos amplamente teóricos para a análise do *ethos* discursivo da sexualização feminina no anime “*Sono Bisque Doll Wa Koi o Suru*”. Ao fim da pesquisa, é possível encontrar a interpretação dos dados coletados a respeito da animação, baseado nas teorias do discurso, para que se compreenda os dados de público, principalmente brasileiro, e como este é fidelizado.

A Análise do Discurso de linha francesa (AD) analisa o discurso levando em consideração não apenas o que está sendo dito, mas a forma como se diz e o contexto histórico social em que está inserido. Piccin (2016, p. 25) ainda afirma que “os princípios da AD remetem a investigar, cada vez mais e de modo mais profundo, a opacidade da linguagem, o limiar de dar visibilidade ao sensível”.

Segundo Maingueneau (2010, p. 80) “o discurso, através da leitura ou da audição, faz com que o destinatário partilhe de certo movimento do corpo, em um processo de "incorporação" que implica certo "mundo ético", associado a comportamentos estereotípicos”. Nesse sentido, o conteúdo que é enunciado possui uma maneira de dizer que, ao mesmo tempo, é uma maneira de ser. Paralelo a isso, Maingueneau (2000, p. 99), ao abordar o *ethos*, o define como “com efeito, uma disciplina do corpo apreendido por intermédio de um comportamento global”.

O caráter e a corporalidade do fiador provêm de um conjunto difuso de representações sociais valorizadas e desvalorizadas. O *ethos*, nesse sentido, se baseia em estereótipos culturais, estes que se apoiam na enunciação e podem, ou a confirmar, ou a modificar.

O autor ainda faz algumas definições base importantes a serem consideradas na análise do discurso, ao afirmar que a última “não pode estudar textos, a não ser que sejam convertidos em *corpus*. Um *corpus* pode ser constituído por um conjunto mais ou menos vasto de textos ou de trechos, até mesmo por um único texto” (2015, p. 39).

O *corpus* sendo constituído de uma sequência de textos, em dimensão superior à frase, implica pensar que a dupla discurso e texto remete a “uma polaridade constitutiva de todo estudo de comunicação verbal: a fala se apresenta ao mesmo tempo como uma atividade e como uma configuração de signos a analisar” (Maingueneau, 2015, p. 41). Assim, por exemplo, um debate na televisão pode só existir como texto em um *corpus* porque foi recortado e transcrito, baseando-se em convenções.

Sabemos que o conceito de *ethos* (posteriormente ressignificado por Maingueneau para o campo discursivo) foi abordado desde a retórica aristotélica, que defendia o *ethos* como “a imagem de si” no discurso, sendo assim, a prudência, benevolência e virtude são fatores importantes e capazes de moldar a confiança em um exercício oratório (1378a: 6-14, apud Maingueneau, 2008, p. 13).

Maingueneau (1997, p. 46), ainda afirma que “o que é dito e o tom com que é dito são igualmente importantes e inseparáveis”, ou seja, o que diz se um discurso é eficaz ou não está ligado diretamente ao seu *ethos*, não existindo, portanto, hierarquias entre o discurso e o modo como ele é dito.

É relevante, ainda, abordar a possibilidade de diversas posições enunciativas, ao existir um espaço rede de interação semântica, o que é caracterizado por Maingueneau como um processo de interincompreensão:

Quando se considera o espaço discursivo como rede de interação semântica, ele define um processo de interincompreensão generalizada, a própria condição Interincompreensão e argumentação de possibilidade das diversas posições enunciativas. Para elas, não há dissociação entre o fato de enunciar em conformidade com as regras de sua própria formação discursiva e de 'não compreender' o sentido dos enunciados do Outro; são duas facetas do mesmo fenômeno (2005, p. 103).

Authier (1990, p. 26) concorda que as concepções do sujeito e de sua relação com a linguagem interferem na comunicação a todo momento, e que é inadequado para a linguística ignorar este elemento. Além disso, as palavras são sempre, a todo momento, as palavras dos outros, o que implica pensar no hibridismo (a língua ou palavra resultante da mistura dos vocabulários de duas ou mais línguas) e a bivocalidade (quando simultaneamente uma palavra designa a voz do autor e do personagem – como é o caso do discurso indireto).

No entanto, apesar de o hibridismo ser resultado de uma mistura de palavras, Authier (1990, p. 36) acredita que a heterogeneidade no discurso tem o propósito último de manter a individualidade e a identidade do locutor, ou seja, os discursos são uma recomposição, com interferência do próprio senso crítico do sujeito:

Assim, a atenção às formas concretas da representação da enunciação que são, entre outras, as formas da heterogeneidade mostrada, pode contribuir, no âmbito do discurso, para manter a distinção entre o eu pleno e o sujeito que, ele, atropela e para evitar de denunciar o domínio como ilusão do sujeito, para recolocar tal distinção no nível dos mecanismos produtores dessa ilusão.

Importante ainda trazer que a maneira de dizer sendo uma maneira de ser, no discurso, pode implicar um locutor, menos ingênuo do que parece, adotar estratégia em função do *ethos*: imprimir ao enunciado um *ethos* de simplicidade valorizada, dando a impressão de que existe convergência entre sua maneira de escrever e a descrição que ele dá de si (Maingueneau, 2000, p. 89).

Mais amplamente, num grande número de [discursos] provenientes de mulheres, a maneira como a língua é investida visa dar acesso a uma personalidade, perfilando um *ethos* discursivo (...). Em contrapartida, a maior parte dos [discursos] redigidos

por homens usa a língua como simples vetor de informação, o que induz naturalmente a um ethos em termos de seriedade, retidão etc. (Maingueneau, 2000, p. 97).

O exemplo acima implica perceber que, o intuito de realizar uma análise do discurso, compreendendo o *ethos* dos sujeitos na animação japonesa já citada, se mostra a perceber, além de tudo, os padrões de comportamento e personalidade que as mulheres japonesas são sujeitas. Compreende-se, além disso, que as ações dos sujeitos são extensões dos discursos internos individuais, como apontado por Authier em afirmações acima, e, nesse sentido, é possível explorar a exposição ao tratamento objetificador e apelativo que a personagem feminina recebe na animação como capaz de influenciar o público, tanto masculino quanto feminino, que se expõe a ele.

A Análise do Discurso, acima de tudo, implica considerar visões de mundo, contextos históricos, sociais, ideologias e subjetividades. Assim, o *corpus* analisado levou as variáveis citadas em questão, assim como o impacto que os discursos exercem no público interessado.

## 4. RESULTADOS E DISCUSSÕES

### 4.1 O anime *Sono Bisque Doll wa Koi o Suru*: conhecendo os personagens principais

A fim de mostrar a cenografia, base da encenação singular da enunciação, conforme definições de Maingueneau, será descrito e analisado o anime *Sono Bisque Doll wa Koi o Suru*, baseado nos conceitos da Análise do Discurso francesa, principalmente no que tange às noções de ethos discursivo, para a interpretação dos personagens, conforme os objetivos do trabalho.

O *anime* representa a construção de dois personagens principais, envolvidos em um romance que é desenvolvido ao longo da obra, a partir de interesses em comum que ambos descobrem ao decorrer do primeiro episódio.

O primeiro personagem apresentado é *Gojo Wakana*, um adolescente que está no ensino médio. No entanto, o garoto não possui amigos e seu passatempo é pintar bonecas *hinas* (tradicionais do Japão), paixão secreta que herdou de seu avô, este que possui uma loja em que produz bonecas desse estilo e ensina ao seu neto como aprimorar suas técnicas de execução.

Na cena inicial, minuto 1:28 do episódio um da animação, *Gojo*, ao acordar, olha para uma das bonecas ao lado de sua cama, dando um sorriso envergonhado (o que pode ser interpretado pelas bochechas coradas), enquanto faz um som semelhante a um gemido de paixão. Entende-se que “há uma dimensão do silêncio que remete ao caráter de incompletude da linguagem: todo dizer é uma relação fundamental com o não dizer.” (Orlandi, 1992, p. 12, apud Silva, 2008, p. 42). Os sujeitos, os discursos e os sentidos estão em constante reconstrução no movimento constante do simbólico. Assim, é possível compreender que os sons emitidos e sua expressão facial na cena deixam explícitas a atração e admiração do garoto ao objeto.

Logo em seguida, o personagem solta a frase “Você está linda hoje”, direcionada à boneca. Nesse viés, se torna perceptível que o garoto não possui gosto apenas no ato de pintar bonecas, como as cenas que são construídas nesse contexto remetem ao sentimento de paixão e atração como efeito de sentido.

**Figura 5: *Gojo* admirando uma de suas bonecas *hinas***



Fonte: <https://ptanime.com/sono-bisque-doll-wa-koi-wo-suru-episodio-1-opiniaio/>. Acesso em: 05 abr. 2024.

No minuto 4:33 o avô de *Gojo* pergunta se ele já fez algum amigo na escola e o último se engasga com o café da manhã, questionando ao seu avô o porquê da pergunta, ao passo que o outro responde “Você passou o tempo todo mexendo com bonecas desde a escola primária, comecei a me perguntar se tinha algum amigo”. *Gojo*, então, mente dizendo que tem, mas eles estão muito ocupados com afazeres de clubes na escola.

Em seguida, no minuto 6:30, *Gojo* está em sua sala de aula, observando seus colegas de classe conversarem em grupos diversificados sobre assuntos como um episódio de uma série, um jogo de futebol que iria acontecer. O personagem, assim, reflete que seus gostos são

muito diferentes de tudo o que os outros gostam, o que faria que as pessoas se sentissem desconfortáveis se estivessem ao seu lado. O *ethos* apresentado sobre o garoto, até então, é o do adolescente tímido, inseguro por possuir gostos que imagina serem muito diferentes das outras pessoas de sua idade, o que o faz se afastar, até mesmo, de pensar em possibilidades de interação.

No minuto 7:15, *Marin Kitagawa*, a segunda personagem principal, se apresenta no *anime*, ao, acidentalmente, cair e bater a cabeça na mesa em que *Gojo* está sentado. Em seguida, a personagem se levanta, pede desculpas e pergunta: “Seu nome é *Gojo*, né?” O que surpreende o personagem ao ver que sua colega de classe, popular entre os estudantes da escola, sabe seu nome. Ao observar a garota, *Wakana* reflete em como *Marin* é super animada, tem muitos amigos e é o centro das atenções.

Entretanto, no minuto 9:00, um acontecimento demonstra a *Gojo* que, na verdade, *Marin* pode não se reduzir apenas ao *ethos* de garota popular. Ao estar em uma conversa em seu grupo de amigas, uma delas relembra o dia em que *Kitagawa* estava em um trabalho de modelo de cabelo, e um rapaz se direciona a ela para conversar, chamando a atenção para a bolsa da garota, que possui um chaveiro de um personagem de *anime*, rindo enquanto diz “nossa, muito nerd, que patético”. *Marin* então o encara com expressões de raiva e diz “você é o patético aqui”.

As cenas iniciais da personagem colocam em evidência, até o momento, seu *ethos* de uma garota segura de si, de seus ideais e gostos, e que não concorda que as pessoas zombem das particularidades do próximo. Esse *ethos* é reforçado no minuto 9:50 em que ela diz “Não é legal zoar as coisas que alguém gosta”. *Gojo*, então, encontra uma similaridade com ela, visto que ambos possuem gostos que são julgados pelo senso comum. Ainda assim, reconhece a existência de barreiras entre os dois, dado que *Marin* defende o que pensa e não sente vergonha de quem é, ao contrário de *Wakana*.

Ao início do minuto 13:00 do episódio, *Gojo* está na escola em uma sala dedicada à costura, fazendo uma roupa para uma de suas bonecas. Logo em seguida, *Marin* entra na sala e vê o personagem com a boneca enquanto conversa com o objeto. Imediatamente, *Gojo* faz uma expressão de choque e preocupação, no entanto, a garota apenas diz “que incrível, você sabe usar uma máquina de costura” com um olhar de admiração, e ele então explica que sua família possui uma loja de bonecas *hinas*. Durante a cena, *Marin* revela que também possui um gosto atípico (de uma forma sugestiva, que será melhor abordada no próximo subtópico):

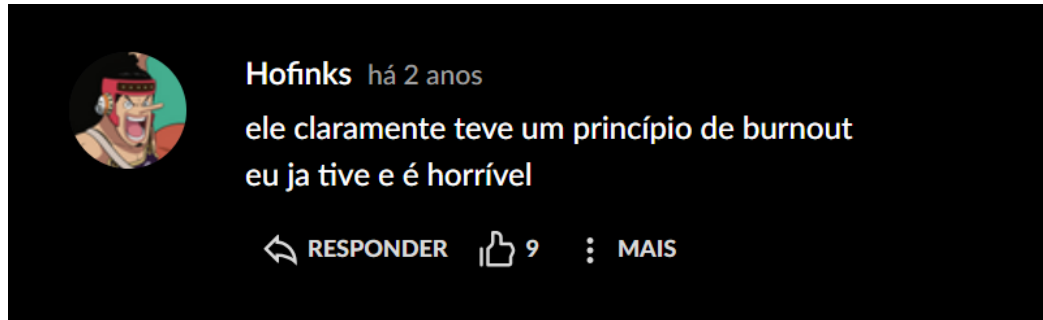
ela adora *cosplays* (caracterizações, a partir de fantasias e acessórios, para representar um personagem) e gostaria de reproduzir alguns, começando pela protagonista de um jogo erótico, denominada *Shizuku*.

No minuto 19:07, *Marin* explica seu amor por *cosplays*, descrevendo-os como “uma prova do quanto amamos nossos personagens favoritos”, dando indícios sobre o quanto gostaria de saber costurar para dar vida à *Shizuku*. Ela então pede para *Gojo* ajudá-la na execução das fantasias, enquanto uma música de fundo calma começa a tocar e o foco da cena se concentra nos olhos da garota lacrimejando. Todos esses elementos, presentes na cena de enunciação, segundo definição de Maingueneau, garantem uma cenografia emocionante ao olhar do público, ou seja, uma “encenação singular da enunciação” (Maingueneau, 2015, p. 122).

Além disso, a cena garante a existência de um *storytelling*, uma narrativa envolvente que dá sentido à história e, com isso, faz com que o telespectador entenda a visão de mundo do interlocutor, aproximando-o da obra. Outro exemplo da utilização dessa estratégia discursiva, a partir da história dos personagens, encontra-se no episódio quatro da animação, em que *Gojo* passa por dificuldades com relação ao tempo curto que possui para terminar o *cosplay* de *Kitagawa*, enquanto ainda deve lidar com compromissos importantes no meio do caminho que dificultam o seu planejamento.

No minuto 9:50, o personagem se encontra em sua casa, que está bagunçada com vários itens espalhados pelo chão, enquanto está deitado em seu colchão com uma expressão de cansaço, o que demonstra seu esforço para conseguir atender às suas demandas. Em seguida, começa a relembrar de seu passado e em quanto tempo faz que não pratica pinturas nas bonecas para aprimorar suas técnicas, e, assim, começa a se sentir triste consigo mesmo e incapaz de fazer um bom trabalho, até mesmo para auxiliar sua colega de classe em sua fantasia. O *storytelling* das lembranças de momentos passados pelo personagem, assim como a dificuldade que está passando no momento presente, tendem a gerar identificação com o público, o que pode ser exemplificado por um dos comentários feitos na plataforma da *Crunchyroll*, em relação ao quarto episódio da obra:

**Figura 6: Comentário feito em relação ao quarto episódio da animação, na plataforma *Crunchyroll***



Fonte: <https://www.crunchyroll.com/pt-pt/watch/GPWUKE2W5/are-these-your-girlfriends>. Acesso em: 09 abr. 2024.

A interação com a obra mostra o quanto o diálogo em um discurso se desenvolve na presença de um terceiro, conforme abordado por Bakhtin, e pode ser dotado de uma “compreensão responsiva, e que se situa acima de todos os participantes do diálogo” (Bakhtin, 1984, p. 337, apud Maingueneau, 2015, p. 119). Nesse viés, *Gojo*, enunciador do discurso na cena, por meio da enunciação, mostra que se conforma com os valores pertinentes à atividade verbal que executa, ao mesmo tempo em que busca mobilizar seu público com sua fala.

#### 4.2 A personagem *Marin Kitagawa* como representação de fantasias sexuais masculinas

Ao longo do primeiro episódio, na cena que antecede a descoberta de *Gojo* sobre o interesse de *Kitagawa* em fazer *cosplays*, no minuto 16:23, a garota começa a retirar suas roupas e pede a *Wakana* para não olhar, e, enquanto isso, o foco da cena são as partes do corpo da personagem. Quando *Marin* termina de realizar a ação, pede para o garoto olhar para ela, com um tom de voz sensual, o que tende a criar um duplo sentido para a cena e faz o espectador imaginar que algo sexual irá acontecer. No entanto, pode-se compreender que o objetivo da cena é apenas criar uma interpretação precoce do intuito das falas e atitudes da personagem antes da compreensão do contexto em si, ao passo que ela apenas pretendia mostrar suas roupas, que ela mesma costurou, para que o personagem avaliasse.

Cenas como essa dão a entender uma característica muito evidente na animação: a utilização de alívios cômicos, ligados a cenas maliciosas, no intuito de amenizar o discurso da sexualização feminina. Outro exemplo dessa estratégia discursiva é retratado no minuto 8:10 do episódio, em que *Marin* vai até a casa de *Gojo* sem o avisar, para que iniciem os preparativos da fantasia. O garoto se surpreende e faz uma expressão envergonhada, enquanto *Kitagawa* entra em sua casa e explora os cômodos, debochando de sua cama desarrumada.

No entanto, logo em seguida, a personagem se agacha para olhar alguns pincéis no quarto, ficando em uma posição sugestiva, o que deixa em destaque suas pernas. Cenas como essa representam uma estratégia discursiva, que visa amenizar o discurso da mulher como objeto de desejos masculinos, ao ser objetificada até mesmo em contextos não necessariamente sexuais.

É importante ressaltar que estratégias discursivas, como alívios cômicos e *storytellings*, por exemplo, se referem muito além do locutor, mas, também, possuem grande responsabilidade do autor da obra, que representa um certo posicionamento histórico, também afetado por seus atravessamentos ideológicos e inconscientes. A todo enunciado se atribui um autor, a fonte de uma obra ou grupo de textos, que exprimem a visão de mundo de uma consciência (singular, e, ao mesmo tempo, representante de um posicionamento) e a concentra na enunciação do locutor (seja uma aforização, por exemplo, ao expor um pensamento de maneira impactante), que expressa sua convicção, uma experiência, e sua verdade (Maingueneau, 2015, p. 134).

A estratégia discursiva se estende ao segundo episódio da animação. No minuto 2:40, *Marin* explica a *Gojo* sobre o que é o jogo ao qual pertence a personagem que ela pretende fazer seu primeiro *cosplay*. O jogo retrata um contexto de *harem*, que, de acordo com ela, se trata de um subgênero de animação em que existem várias mulheres e apenas um personagem homem. A fala da garota ao citar que a obra ainda possui “escravas sexuais”, e ao referir-se a isso como tranquilo, demonstra a naturalidade em que ela lida com contextos de mulheres submissas e sexualizadas. Ainda, em uma das imagens fixas da cena, *Kitagawa* é representada com um olhar obsessivo enquanto explica a história da animação, excessivamente.

Com isso, é possível perceber uma característica adicional no *ethos* da personagem: assim como homens que consomem conteúdos para maiores de idade, que resumem mulheres em corpos, *Marin* replica os mesmos comportamentos, o que reflete um discurso de machismo estrutural, ao passo que a ideologia não se restringe apenas aos homens. Entende-se o machismo estrutural como a forma que os ideais de ser mulher e homem são posicionados na sociedade, dividindo papéis em função do gênero, dando um tratamento desigual para as pessoas (De Oliveira; Oliveira; Cardoso, 2020, p. 96).

A garota, ao replicar ideais machistas, apoia seu caráter e sua corporalidade em representações sociais, isto é, estereótipos próprios dos discursos que são mobilizados. Segundo Maingueneau, o caráter corresponde a um conjunto de características psicológicas,

ao passo que corporalidade se associa a uma compleição física e a uma maneira de se vestir e mover-se no espaço social (apud Rodrigues, 2014, p. 142). Ambos os conceitos são definidos pelo linguista como “uma concepção encarnada do *ethos*” (Maingueneau, 2008, p. 18), que está além da dimensão verbal.

As cenas que sucedem são focadas em *Gojo* ajudando *Kitagawa* a fazer suas medidas para a elaboração da roupa de *cosplay*. No minuto 10:50, a personagem começa a despir-se e as imagens fixas das cenas são focadas em todas as partes de seu corpo, principalmente íntimas, em um biquíni.

Durante as medições, *Gojo*, várias vezes, falha a postura e possui dificuldades de se concentrar na tarefa, ao estar focado e atraído pelas partes do corpo da garota. *Marin*, em nenhum momento da cena, se sente envergonhada e, ao *Wakana* questioná-la o porquê de estar confortável, ela responde “Se eu quiser ser igual a *Shizuku*, preciso agir como ela”.

**Figura 6: *Gojo* tirando as medidas de *Marin*, enquanto a garota é exposta em um biquíni.**



Fonte: <https://99otaku.com/curiosidades/marin-kitagawa-ganha-vida-nesse-lindo-cosplay/>. Acesso em: 15 abr. 2024.

As atitudes de *Marin*, ao não se importar de ser objetificada e querer ser tratada como tal, geram efeitos em *Gojo* que, no episódio 3, minuto 0:17, acorda excitado de um sonho erótico com a garota, em que ela, ao vestir um *cosplay* feito por ele, começa a se sentir “um pouco como a personagem”, assim como ela mesma diz, e, em seguida, começa a dizer o nome de *Wakana* repetidas vezes, seguido da frase “meu mestre, por favor, olhe para mim”. A partir daí, torna-se passível de interpretação o *ethos* mostrado de *Gojo*, ou seja, o que é percebido por meio de sua forma de expressão e comportamentos durante a comunicação (Maingueneau, 2018. p. 329).

O garoto, desde o primeiro episódio, se diz como tímido, além de mostrar-se como uma pessoa muito respeitosa, ao, em diversos momentos enquanto fazia as medições de *Marin*, desviar o olhar de seu corpo, a partir do momento em que começava a pensar em coisas obscenas. No entanto, ao sonhar com a garota o seduzindo e acordar, aparentemente, excitado com isso, demonstra sua falta de inocência e como, na verdade, gosta das atitudes maliciosas da menina.

Ao início do episódio cinco, *Marin* destaca seus peitos, ao estar vestindo o cosplay já pronto feito por *Gojo*, e diz “estou tremendo de nervoso de tão bom que ficou o decote”. Ao tocar na parte do corpo citada, acentua as interpretações de malícia da ação. No minuto 1:33, a personagem se empolga tanto com a fantasia que seus olhos arregalam e seu rosto cora, demonstrando estar em êxtase. A expressão feita é conhecida nas obras japonesas como *ahegao* - termo da pornografia japonesa, o *hentai*, que visa representar graficamente o prazer feminino. Nessa representação visual as personagens femininas aparecem com a boca aberta, às vezes com a língua de fora e com os olhos abertos ou revirados (Loures, 2021, p. 330).

Maingueneau afirma que a distinção entre informações sociais e psicológicas é frágil, na medida em que as informações mais factuais tendem a desembocar no psicológico: “é o que ocorre com o porte físico, a cor dos cabelos, a profissão... que implicam estereótipos nos mundos éticos onde comportamentos e traços de caráter são indissociáveis” (2010, p. 84). É possível perceber *Marin* como uma personagem que incorpora os estereótipos de garota sensual, ao mesmo tempo em que é representada como fofa, principalmente pelos seus traços e expressões faciais, características que não dissociam de sua personalidade, ao querer agir e ser tratada como um objeto sexual de prazeres masculinos.

**Figura 7: *Marin* fazendo uma expressão conhecida no Japão como *ahegao***



Fonte: <https://www.pinterest.cl/pin/126382333286105545/>. Acesso em: 13 abr. 2024.

A cena do minuto 11:40 mostra *Kitagawa* correndo em direção a *Gojo* após tirar algumas fotos com os fotógrafos no evento de *cosplay*. Há um realce nos movimentos de câmera em seu decote a todo momento, e um grande sorriso em seu rosto. Em seguida, *Gojo* faz uma expressão envergonhada e a personagem diz “fiquei nervosa por um segundo, achei que tinha te perdido”. O garoto então fica ansioso pela sua próxima fala, mas ela apenas conta que sua roupa está apertada, o que o faz dizer em seguida “como é que é?” com a voz mais grave e expressão irritada, o que pode representar sua frustração com o motivo de ela ter o procurado: não era para se declarar, ou dizer algo malicioso, mas sim apenas pedir sua ajuda para afrouxar a roupa.

Ao sofrer esse momento de desilusão, novamente retorna a ideia do *ethos* não tão inocente do personagem, ao passo que o foco recai sobre a construção do *ethos* da anunciante com base apenas no *ethos* mostrado, o que faz o interlocutor ou até, principalmente o analista do discurso, refletir se o *ethos* dito do personagem não passa de uma estratégia para mostrar ingenuidade aos destinatários do discurso em questão:

O analista pode, ainda, perguntar-se se o locutor, menos ingênuo do que parece, de fato não adotou uma estratégia de salvação em matéria de *ethos*: consciente de sua dificuldade de se exprimir, ele teria imprimido a seu enunciado um *ethos* de simplicidade valorizadora, de modo a dar a impressão de que há convergência entre sua maneira de escrever e a descrição que ele dá de si (Maingueneau, 2010, p. 89).

Uma cena que pode ser utilizada como exemplo para gerar a interpretação da divergência entre seu *ethos* dito (de garoto ingênuo) e seu *ethos* mostrado (um garoto malicioso) se encontra no minuto 14:06 do episódio. O foco dos movimentos de câmera se encontra nos peitos da personagem, ao passo que o suor escorre por conta da roupa apertada. *Gojo* não consegue desviar o olhar, ficando nervoso e pensando, logo em seguida, “dois sutiãs são poderosos”. Ao minuto 14:34, a personagem pede a ele para abrir o zíper da sua fantasia. O garoto, então, fica nervoso e solta um grito, mas, no momento seguinte, a fala ecoa em sua mente (como um pensamento): “ela não consegue nem se mexer por conta da roupa, deve estar sofrendo”. É possível refletir, então, o *ethos* passado, como estratégia de salvação, ao saltar de um discurso malicioso para um discurso de ingenuidade e simples empatia com a garota.

Ao final do episódio, no minuto 18:40, ambos estão em um trem voltando para suas respectivas casas, então *Gojo* agradece pelo dia, diz que aconteceram alguns imprevistos mas se divertiu. Ao final do episódio, quando o garoto está prestes a cair no sono enquanto está sentado na cadeira do trem, diz “*Kitagawa*, você estava muito linda”, o que gera um sentimento de vergonha na garota, representado pelo rosto avermelhado, demonstrando que a frase a impactou.

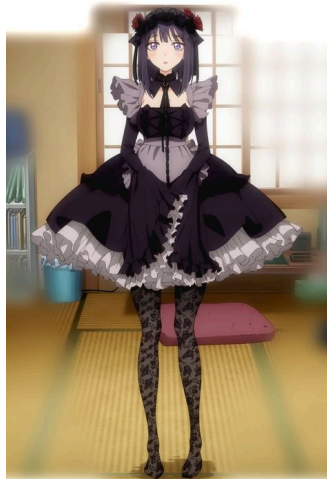
Ambos então engatam em um momento de conexão pelo tempo que passaram juntos, assim, as cenas maliciosas que se passaram ao longo do episódio são amenizadas pela conversa e, ao final, um romance começa a florescer. No entanto, os momentos de afinidade que criam, por serem seguidos contextos sexuais e que fetichizam a garota, pode ser interpretado como uma estratégia de amenização da problemática, de forma que haja a normalização pelo público.

Além das cenas de conexão entre os personagens, é importante destacar o discurso de sexualização que as próprias fantasias de *cosplay* passam. Ao longo do episódio, a personagem *Marin*, vestida com a roupa de *Shizuku*, é muito destacada, principalmente partes do corpo que se evidenciam ao a protagonista utilizar a fantasia, como o busto.

Entretanto, o que pode ter sido uma grande estratégia de fidelização do público é a fantasia representar um estilo de roupa de garotas “*maids*”, que possuem personalidades divertidas e carismáticas, muito encontradas trabalhando nos chamados “*maid cafés*”, servindo os clientes de cafeterias enquanto utilizam roupas que se assemelham ao estilo vitoriano e interpretam empregadas servis (Cé, 2014, p. 187).

Por esse motivo, o *cosplay* de *Marin* passa a representar rígidos valores da cultura japonesa, quando se trata de relações de gênero. Justamente pelas *maids* personificarem o *ethos* da mulher como submissa dentro de uma sociedade machista, o papel da mulher que cuida do lar, satisfeita exclusivamente pelos seus afazeres domésticos, se sobressai e replica essa ideologia ao público (Cé, 2014, p. 190).

**Figura 8: *Marin* utilizando o *cosplay* da personagem *Shizuku***



Fonte: <https://www.pinterest.cl/pin/24136547996156426/>. Acesso em: 15 abr. 2024.

Com relação ao cosplay que a garota realiza no episódio 9, também é possível fazer algumas análises. *Kitagawa* incorpora a personagem Lobélia Negra, vilã de um anime denominado “A brava princesa das flores”. A última reflete um *ethos* de vilã, séria, fria e calculista, o que pode ser interpretado tanto em sua personalidade ao longo das cenas, quanto em suas expressões faciais. No entanto, no momento que o *cosplay* é feito por *Marin*, o *ethos* mostrado da garota passa a ser de uma garota fofa e, igualmente, sexualizada, com os decotes e partes do corpo destacadas, além das expressões faciais caracterizadas por bochechas rosadas e os olhos arredondados.

**Figura 9: Marin no cosplay de Lobélia Negra**



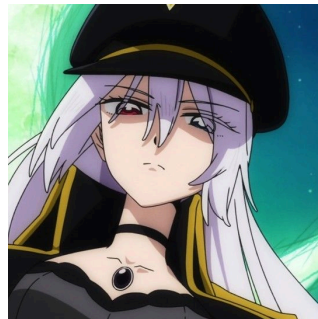
Fonte: <https://www.pinterest.cl/pin/975451600533342990/>. Acesso em: 16 abr. 2024.

**Figura 10: Marin no cosplay de Lobélia Negra, enquanto realiza a sessão de fotos**



Fonte: <https://www.pinterest.cl/pin/18084835994768783/>. Acesso em: 16 abr. 2024.

**Figura 11: Personagem Lobélia Negra, a qual inspirou o *cosplay***



Fonte: <https://www.pinterest.cl/pin/25614291623258392/>. Acesso em: 16 abr. 2024.

Um discurso semelhante pode ser compreendido por meio do *cosplay* realizado por *Marin* no episódio 11. A personagem é denominada *Liz*, retratada em um *mangá* com o nome “Sou um colegial autor de uma light novel de sucesso, atormentado por um Súcubo e completamente lascado!”. Na obra, *Liz* é um demônio que invade o quarto do personagem principal todas as noites para tentar o convencer a dormir.

Ela, apesar de utilizar roupas curtas que evidenciam suas pernas e barriga, não é representada de forma sexualizada por suas atitudes (visto que *Kitagawa* reforça ser uma obra reconfortante, com o foco em pequenas histórias de diálogos engraçados dos personagens). Seu *ethos* então é de uma garota fofa, o que pode ser identificado pelo estilo dos traços, que não destacam os detalhes de seu corpo, mas sim o rosto com formato arredondado e olhos grandes.

**Figura 12: Personagem *Liz*, a qual inspirou o terceiro *cosplay* feito por *Marin***



Fonte: <https://www.anime-planet.com/characters/liz-my-dress-up-darling>. Acesso em: 17 abr. 2024.

Por outro lado, o cosplay feito por *Kitagawa*, que, principalmente pelo estilo da animação da obra “*Sono bisque doll wa koi o Suru*”, reforça maiores detalhes nos traços, o que faz com que o cosplay destaque as partes de seu corpo.

**Figura 13: Marin em seu cosplay de Liz**



Fonte: <https://www.pinterest.cl/pin/703756186156774/>. Acesso em: 17 abr. 2024.

### 4.3 As personagens secundárias

Ao minuto 7:31 do episódio seis, uma nova personagem é introduzida, seu nome é *Sajuna Inui*, aluna do segundo ano do ensino médio, que, durante um dia de chuva, está ao caminho da casa de *Wakana* (durante o episódio, a personagem revela que também faz *cosplays* e estava à procura de *Gojo* para que a ajudasse em seus figurinos), e, ao longo do seu trajeto, procura um lugar coberto até a chuva passar. O avô de *Gojo* a avista e oferece sua casa para que ela tome um banho e, quando o garoto chega em casa, seu avô o avisa que uma

colega da escola dele está usando o banheiro, o que faz o menino logo se preocupar, pois não possui nenhuma outra amiga além de *Kitagawa*. Então, ele corre para o banheiro e, quando abre a porta, uma cena sugestiva à malícia é mostrada: a garota está se secando, sem roupas, apenas com uma toalha cobrindo seu corpo, desesperando-se logo em seguida, o que a faz escorregar, caindo no chão com as pernas abertas.

O garoto, ao olhá-la, durante a cena, a compara com uma boneca, por ser “lisinha” como uma, termo utilizado por ele. Na cena seguinte, em uma conversa entre os dois, a garota revela que está no segundo ano do ensino médio, fato que choca *Gojo*, que diz “você é mais velha que eu?”, por ela possuir um corpo que parece mais infantil do que deveria, em sua idade.

O *ethos* de *Sajuna* é de uma garota séria e objetiva, defende seus ideais e toma decisões com racionalidade. Apesar disso, é muito sentimental, mas sabe muito bem como esconder suas inseguranças. Essas características, no entanto, são apagadas em momentos que ela revela sua “fofura” (traço bem destacado pelos personagens principais), por aparentar ser mais nova do que realmente é. Sua pequena estrutura física, associada a momentos de vergonha, em que a garota cora, por exemplo, adiciona uma problemática ao *ethos* de garota fofa: a sexualização de uma adolescente que possui o físico de uma criança, o que pode sugerir a ideia de pedofilia.

Segundo o dicionário Priberam, da língua portuguesa, pedofilia é um substantivo feminino que se refere à atração sexual, ou à prática do ato sexual, de adulto por quem ainda não atingiu a puberdade, ou está na sua fase inicial. Ao representar a personagem, *Sajuna*, como uma criança, que possui seu corpo exposto e sexualizado, o autor da obra pode estar, intencionalmente, normalizando comportamentos que se referem à pedofilia, estimulando tal comportamento nos personagens da obra e, ainda mais, aos telespectadores.

Ao decorrer do episódio sete, é apresentada a irmã mais nova de *Sajuna*, a *Shinju Inui*. A garota é uma estudante do fundamental, e, ao contrário da irmã, possui a aparência de uma menina mais velha, por conta de sua altura e busto avantajado. Ao minuto 21:00 do episódio, *Gojo* e *Kitagawa* conversam pelo celular sobre a garota, e imaginam que ela deve ser ainda menor que *Sajuna*, assim como, por ser mais jovem, deve ter características físicas consideradas “fofas”.

No entanto, na cena seguinte, surpreendem-se ao se encontrarem com a garota em uma cafeteria (para falar sobre o próximo *cosplay*), visto que a garota não se encontra nos padrões

físicos que imaginaram. O foco da cena do minuto 21:48 são os seios da garota, e, logo em seguida, *Gojo* pensa “ela está no fundamental?”, o que torna possível uma interpretação de que ele não acredita que uma menina tão jovem possa ter um busto tão grande.

*Shinju*, ao minuto 12:50 do episódio nove, expõe a *Gojo* sua grande vontade de também realizar um *cosplay*, desejo que acabou desenvolvendo com mais intensidade a partir do momento que sua irmã começou a fazer, no entanto, possui grandes inseguranças, por não achar que possui um corpo ideal para esse trabalho. *Gojo* a incentiva a fazer e diz que vai ajudá-la. No momento que a garota expõe que quer se fantasiar de um personagem masculino da obra “A brava princesa das flores”, gera uma grande quebra de expectativas para o garoto, que faz uma expressão facial de desânimo, e diz “entendi”, com a voz mais grave, visto que imaginava que ela iria realizar um *cosplay* feminino. A cena, com a reação do estudante, gera um reforço na interpretação de seu ethos de um homem malicioso.

Ao longo da análise das personagens femininas do *anime*, também é possível identificar mais um componente ao *ethos* de *Gojo*: por saber costurar e incentivar as garotas a realizarem seus sonhos de se fantasiar, o garoto gera imagem de uma pessoa heroica e prestativa, que se esforça para que elas atinjam seus objetivos, e consegue os resultados esperados. Por ser um personagem masculino, a visão heroica pode ser interpretada como machismo, pois é ele um homem que proporciona o necessário para que as mulheres, inseguras ou determinadas com um objetivo que contam com ele para ser atingido, se sintam satisfeitas.

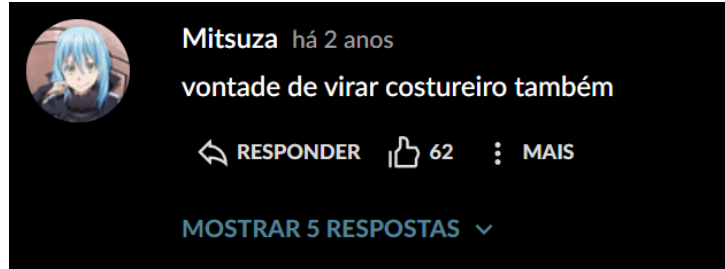
#### 4.4 A Fidelização do Público

A partir da análise do discurso feita nos tópicos anteriores, é possível identificar um dos objetivos do *anime*: cativar o público a partir da sexualização das personagens femininas, ao mesmo tempo que gera um conteúdo leve, por meio dos alívios cômicos, e busca gerar a identificação do público com os personagens principais, ao expor suas dificuldades internas ou inseguranças. Assim, o tópico a seguir procura exemplificar a eficácia da fidelização do público, que é feita por meio das estratégias discursivas, a partir de comentários aos episódios, feitos na plataforma *Crunchyroll*, assim como em redes sociais.

O primeiro exemplo é com relação ao episódio dois, durante a cena em que *Gojo* está realizando as medidas corporais de *Marin*, para seu primeiro *cosplay*. Um dos comentários que chama atenção na plataforma, é de um telespectador que afirma que também gostaria de

se tornar costureiro. Uma interpretação possível é de que, por conta da cena que sexualiza a personagem, ao ela estar de biquíni enquanto é medida pelo garoto, gera o desejo do público de ser como ele naquele momento:

**Figura 14: Comentário feito na *Crunchyroll* em relação ao episódio dois da animação**



Fonte: <https://www.crunchyroll.com/pt-pt/watch/GX9UO70XE/wanna-hurry-up-and-do-it>. Acesso em: 02 mai. 2024.

Com relação ao episódio cinco, em que *Kitagawa* vai ao evento de cosplay vestindo sua primeira fantasia, costurada por *Gojo*, existem alguns comentários na plataforma que demonstram o quão admirados e impactados, positivamente, os telespectadores ficaram, ao passo que o *ethos* da garota como pervertida e sensual foi desenvolvido:

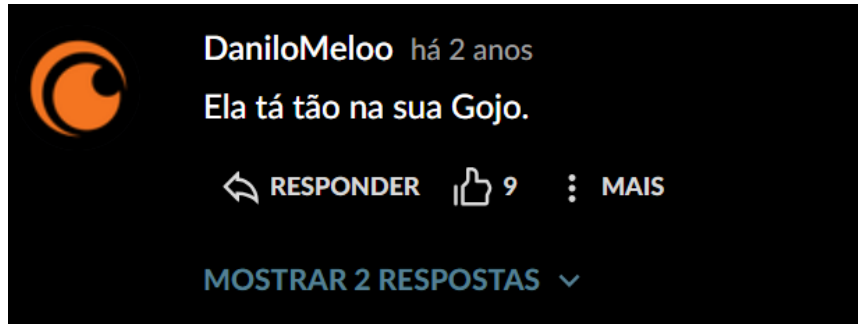
**Figura 15: Comentário feito na *Crunchyroll* em relação ao episódio cinco da animação**



Fonte: <https://www.crunchyroll.com/pt-pt/watch/GMKUXW8K7/its-probably-because-this-is-the-best-boob-bag-here>. Acesso em: 02 mai. 2024.

Inclusive, conforme a personagem se aproxima do garoto, como na cena em que *Gojo* a ajuda a se secar após ficar suada em sua fantasia, a interpretação gerada é de que a menina passa a gostar dele, por estar seduzindo-o:

**Figura 16: Comentário feito na *Crunchyroll* em relação ao episódio cinco da animação**



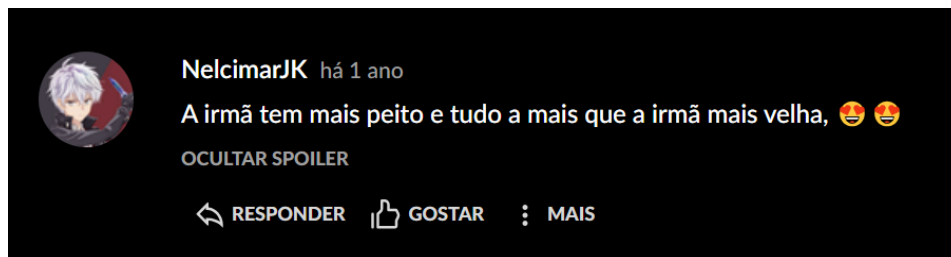
Fonte:

<https://www.crunchyroll.com/pt-pt/watch/GMKUXW8K7/its-probably-because-this-is-the-best-boob-bag-here>.

Acesso em: 02 mai. 2024.

No que se refere ao *ethos* das personagens secundárias, o fato de a irmã mais nova, *Shinju*, parecer mais velha e possuir um corpo mais desenvolvido que *Sajuna*, gera reflexo aos telespectadores, que, conforme exemplificado pelo comentário abaixo, demonstra uma reação positiva:

Figura 17: Comentário feito na *Crunchyroll* em relação ao episódio oito da animação



Fonte: <https://www.crunchyroll.com/pt-pt/watch/GOJUG75D8/backlighting-is-the-best>. Acesso em: 02 mai.

2024.

Para aprofundar a análise do reflexo das estratégias discursivas para os telespectadores, foram selecionados três postagens realizadas em duas redes sociais diferentes (*TikTok* e *Twitter*), conforme detalhes da tabela abaixo:

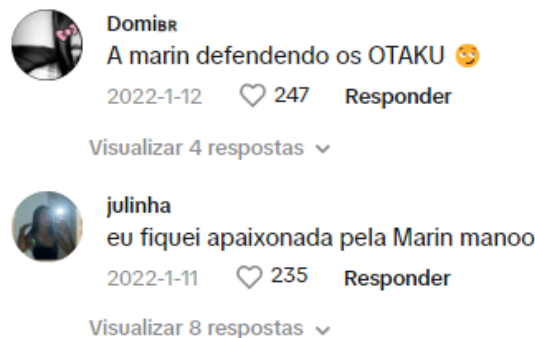
Tabela 1: Redes sociais e publicações acessadas

Rede social	Número de curtidas (Referência: 07 mai. 2024)	Data da Publicação	Conteúdo
<i>TikTok</i>	1.300.000 (1,3 milhões)	01 nov. 2022	<i>Marin</i> fica brava ao ser zombada por um garoto, por gostar de <i>animes</i> . O vídeo

			exalta a sua reação.
<i>Twitter</i>	225 (duzentos e vinte e cinco)	07 mai. 2024	Um fã da animação faz uma postagem de um objeto de decoração inspirado na <i>Marin</i> .
<i>Twitter</i>	40 (quarenta)	08 abr. 2024	Uma conta brasileira, dedicada a postagens de animações japonesas, denominada “ <i>Animes in Japan</i> ”, postou uma ilustração de <i>Marin</i> utilizando roupas íntimas.

A primeira publicação, feita no *TikTok*, ressalta a personagem *Marin* e sua expressão facial, ao ficar brava por ser zombada. O que chama atenção no vídeo são os comentários feitos por telespectadores brasileiros da animação, que se impressionam e defendem sua reação, assim como mostram o quão gostam da garota, por conta da cena. As reações dos fãs, além do número de curtidas que o vídeo possui, permitem a interpretação da eficácia com que a atribuição do *ethos* construído para a personagem, reflete ao público, de forma que ela seja admirada por defender seus ideais e não aceitar piadas sobre si.

**Figura 18: Comentário feito com relação ao *TikTok* que exalta *Marin***



Fonte: [https://www.tiktok.com/@limeu/video/7051971642641190146?\\_r=1&\\_t=8lRkrE7Bzd7](https://www.tiktok.com/@limeu/video/7051971642641190146?_r=1&_t=8lRkrE7Bzd7). Acesso em: 04 mai. 2024.

A segunda postagem foi feita na rede social *Twitter*. O fã de *Marin*, ao postar sua aquisição e evidenciar o quão a acha bonita, também contribui para refletir a eficácia das estratégias discursivas utilizadas pela obra, que tornam a personagem famosa o suficiente para que gere admiração e o consumo de produtos que remetem à ela:

**Figura 19: Postagem feita no *Twitter* por um fã de *Marin*, sobre sua nova aquisição**

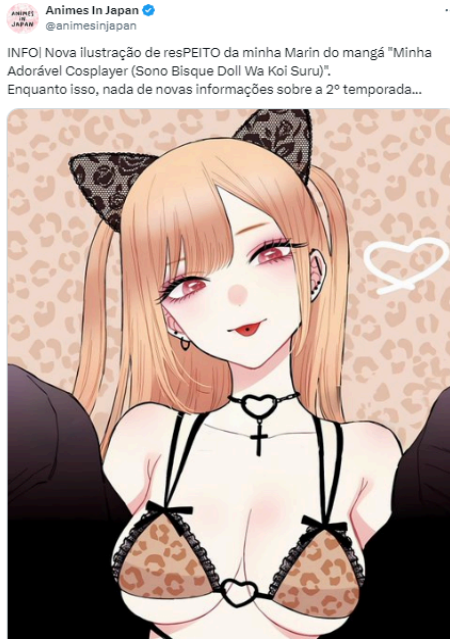


Fonte:

<https://twitter.com/idollTV/status/1777431466722418831?t=REAPtwprQMongWDEw0ABqA&s=19>. Acesso em: 04. mai. 2024.

A última postagem analisada, também feita no *Twitter*, ressalta o corpo de *Marin*, o que demonstra a eficácia que a sexualização da personagem gera no público, que admira sua estrutura física:

**Figura 20: Postagem feita no *Twitter* sexualiza o corpo de *Marin***



Fonte: <https://twitter.com/animesinjapan/status/1788010870540288408?t=40b50o6heQRhrYsqFWGpxQ&s=19>. Acesso em: 04. mai. 2024.

Com base nas análises realizadas, tanto do discurso do *anime*, quanto pelo prisma do reflexo na fidelização do público que o consome, é possível chegar à seguinte tabela, baseada na estrutura do mapa da empatia, que, segundo a *Rock Content*, foi desenvolvido pela *Thinking Xplane*, uma consultoria internacional de *design*, e refletem comportamentos e traços de personalidade de um público ideal para o qual a animação pode estar se direcionando:

**Tabela 2: Definição de uma *persona* para representar o público ideal de telespectadores da animação**

<b>Quem?</b> Felipe, 16 anos de idade	
<b>O que pensa e sente?</b>	As principais preocupações de Felipe envolvem os estudos e as provas na escola. Ele é tímido e se sente deslocado dos gostos usuais de seus colegas, se preocupando com a impressão que passa para as pessoas com quem convive. Ele sonha em trabalhar com design gráfico em uma multinacional, após a faculdade.

<b>O que escuta?</b>	Seus amigos dizem que ele é muito sonhador e criativo, no entanto, muito deslocado em seu próprio universo. Seus pais o encorajam a sair mais de casa com seus colegas, além de receber grande pressão da família para passar em uma boa faculdade. Gosta de ouvir músicas do gênero pop e eletrônica.
<b>O que vê?</b>	É um grande fã de animações japonesas, quando não está assistindo <i>animes</i> , está lendo <i>mangás</i> , seu gênero favorito sendo romance.
<b>O que faz e fala?</b>	Felipe é um garoto inteligente, mas possui dificuldades de interação, principalmente com mulheres. Por ter sido criado em um ambiente machista, defende atitudes que rebaixam as mulheres em relação aos homens.
<b>Fraquezas</b>	Tem medo de não passar em uma faculdade, ou de não orgulhar sua família e amigos. Por ser mais introvertido, possui dificuldades em ser sociável com seus colegas.
<b>Ganhos</b>	Sua timidez não o impede de sempre tentar superar o desafio de criar relacionamentos, além de ser um garoto muito sonhador e focado em seus objetivos.

Nesse sentido, a análise da fidelização do público brasileiro revela um fenômeno complexo e multifacetado. Ao fazer um estudo do discurso dos personagens e considerar o perfil de um público ideal, como Felipe, um adolescente rodeado pelo machismo, percebe-se que, obras como essa, servem não apenas como forma de entretenimento, mas também como espelhos que refletem e influenciam visões de mundo e identidade pessoal.

## 5. CONSIDERAÇÕES FINAIS

A pesquisa em questão procurou realizar uma Análise do Discurso (AD), focada especialmente nos conceitos de *ethos* discursivo, da animação japonesa “*Sono Bisque Doll wa Koi o Suru*”, de forma a permitir a compreensão da fidelização do público brasileiro, que consome o *anime*, a partir da sexualização feminina.

Percebe-se que a análise, ao focar em conceitos como a relação dos estereótipos com o psicológico, caráter, corporalidade e o posicionamento do autor da obra, permite interpretar o impacto na afetividade do destinatário pelos personagens da animação. Aliado ao *storytelling* e os alívios cômicos como estratégias discursivas, a animação pode normalizar a sexualização das personagens femininas, gerar admiração pela personagem principal (*Marin*), assim como convencer o público da ingenuidade do personagem masculino, por meio de seu *ethos* dito, com um toque de malícia, em seu *ethos* mostrado, além da interpretação heroica de seus atos, ao ajudar as garotas na construção de seus *cosplays*.

Ao ser feita uma análise, por meio da construção de comportamentos de um público ideal a ser mapeado no consumo do *anime*, em seu objetivo de fidelizá-lo, nota-se o machismo enraizado em nossa sociedade, assim como obras que o normalizam geram um impacto ainda mais negativo na desigualdade de gênero. Segundo notícia divulgada pela CNN Brasil, no dia 10 de abril de 2024, um homem foi preso em Botafogo, no Rio de Janeiro, ao cometer o crime de feminicídio, contra sua ex-companheira. Casos como esse acontecem com frequência, o que pode ser observado a partir de dados divulgados no G1, que afirmam que, em 2022, o Brasil bateu recorde de casos de feminicídio, com uma mulher morta a cada seis horas, em média.

A problemática se estende ao notar que a animação se utiliza de uma pauta tão sensível com o objetivo final de gerar lucro, utilizando a sexualização como um produto, ao vender experiências. O conceito em questão, denominado "Indústria Cultural" já foi abordado por Theodor Adorno e Max Horkheimer, ao sugerirem que a cultura de massa produzida tende a homogeneizar e padronizar experiências humanas, assim como perpetuar ideais e estereótipos. Em obras que sexualizam a mulher, muitas vezes essas representações são produzidas e consumidas em massa pela indústria cultural, o que reforça os padrões de objetificação e hiperssexualização feminina, de modo a atender as demandas comerciais (Da Costa, et.al, 2003, p. 5).

Entende-se que o trabalho teve suas limitações, como o meio de investigação feito baseado em pesquisas bibliográficas, o que dificultou o acesso a conteúdos que fossem menos genéricos para a delimitação do público de interesse da animação. Por outro lado, pela análise dos dados terem sido feitas por meio do respaldo da AD, nota-se a possibilidade de sentidos a serem interpretados, ou seja, não torna nenhuma das interpretações feitas como óbvias, mas possíveis.

Compreende-se, com a pesquisa, também a importância do *ethos* como estratégia de comunicação interpessoal, ao passo que os destinatários precisam atribuir um *ethos* aos enunciadores do discurso, para que sejam tomadas decisões. Exemplo disso se dá na análise feita do público, que ao atribuir o *ethos* de mulher promíscua à *Marin*, passa a gerar interpretações como ela estar gostando de *Gojo*, ou ela querer provocar o mesmo.

Isso ressalta a importância da comunicação e do discurso na construção das relações, assim como do papel de um Relações Públicas (RP) em saber medir e analisar estratégias como essa, ao atuar, por exemplo, na construção da reputação de uma marca, baseado na comunicação que é passada ao seu público, e qual interpretação o último deve ter. Muito além de analisar, o RP deve ter papel ativo na compreensão de estratégias que gerem um impacto negativo a um grupo da sociedade, de modo a evitar que problemáticas como a hipersexualização feminina se agravem.

Em conclusão, a pesquisa em questão, que deve ser continuada, pretende contribuir para uma sociedade em que as representações de gênero sejam mais igualitárias, que mulheres sejam respeitadas e valorizadas, acima de seus corpos, por suas capacidades racionais, intelectuais e vistas não como objetos de prazeres sexuais, mas como seres humanos.

## REFERÊNCIAS

ABBADE, João. Brasil está entre os países que mais assistem anime no mundo. **Jovem Nerd**. 2 ago. 2017. Disponível em: <https://jovemnerd.com.br/nerdbunker/brasil-esta-entre-os-paises-que-mais-assistem-anime-no-mundo/>. Acesso em: 07 jul. 2023.

AMOSSY, Ruth. **Imagens de si no discurso: a construção do ethos**. São Paulo: Contexto, 2008.

AUTHIER-REVUZ, Jacqueline. Heterogeneidade (s) enunciativa (s). **Cadernos de estudos linguísticos**, v. 19, p. 25-42, 1990.

BARROS, Adriely de Santana Souza. **O discurso sobre o anime como gênero educativo**. 2021.

Batistella, D. (2012). Futari H: representação de aspectos da sociedade e atualidade japonesa por meio do jogo de imagens em Mangás e em Animes. In: **Seminário Nacional de Língua e Literatura: Teoria e Ensino - Diálogos entre Discursos**, 4.

BROPHY, Philip. Osamu Tezuka's Gekiga: Behind the Mask of Manga. **Manga: An anthology of global and cultural perspectives**, p. 128-136, 2010.

CASTELLS, Manuel; CARDOSO, Gustavo. A sociedade em rede: do conhecimento à ação política. In: **Conferência. Belém (Por): Imprensa Nacional**. 2005. p. 9-440.

CÉ, Otavia Alves. O corpo feminino segundo a estética kawaii: adentrando o universo das lolitas, das maids e das kegadols. **Paralelo 31**, 2014.

CRUNCHYROLL. More than a Married Couple, but Not Lovers. **Crunchyroll**, 2022.

Disponível em:

<https://www.crunchyroll.com/series/GJ0H7Q5N3/more-than-a-married-couple-but-not-lovers>.

Acesso em: 05 mar. 2024.

CRUNCHYROLL. My Dress Up Darling. **Crunchyroll**, 2022. Disponível em:

<https://www.crunchyroll.com/series/GQWH0M9N8/my-dress-up-darling>. Acesso em: 12 set. 2023.

DA COSTA, Alda Cristina Silva et al. Indústria cultural: revisando Adorno e Horkheimer. 2010.

DE OLIVEIRA, Amanda Santos; OLIVEIRA, Gabriela Carvalho; CARDOSO, Janaína Sabina. Reflexos do machismo estrutural brasileiro em tempos de COVID 19: quando o distanciamento social é tão letal quanto o vírus. **Revista da Seção Judiciária do Rio de Janeiro**, v. 24, n. 49, p. 93-111, 2020.

DICIONÁRIO PRIBERAM. Definição de Pedofilia. Disponível em:

<https://dicionario.priberam.org/pedofilia>. Acesso em: 01 maio 2024.

HELDMAN, Caroline. Sexual Objectification. Part 1: What is it? 2012. Disponível em:

<https://drcarolineheldman.com/2012/07/02/sexual-objectification-part-1-what-is-it/>. Acesso em: 05 jul. 2023.

KEVIN, Henrique. LISTA DOS PAÍSES QUE MAIS ASSISTEM ANIME. **Suki Desu**.

Disponível em: <https://skdesu.com/lista-dos-paises-que-mais-assistem-anime/>. Acesso em: 08 jul. 2023.

KLEPKA, Verônica; DADA, Rebeca Pilegi; JUNIOR, Gilmar Farias. A mensagem escondida em mangás e animes: uma análise da imagem para a construção de valores quanto ao gênero. **Akrópolis-Revista de Ciências Humanas da UNIPAR**, v. 21, n. 2, 2013.

LIMA, Aline de Amorim de. **O olhar feminino: estudo de caso da personagem Harley Quinn no cinema**. 2022.

LIMA, Mônica Martins de. **A representação feminina nas obras de Miyazaki: estudo de caso do filme Princesa Mononoke**. 2019.

LOURES, José Antônio. A pornografia hiper-real dos videogames: a simulação do êxtase. **DAT Journal**, v. 6, n. 1, p. 322-338, 2021.

LUYTEN, Sonia Bibe. Mangá. **O poder dos quadrinhos japoneses**. São Paulo: Hedra, 2000.

MACHADO, Carlos Alberto. **Processos socioeducativos dos animes: a relação de grupos juvenis com elementos da cultura midiática japonesa**. 2009. 129f. Tese (Doutorado em Educação) - Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2009.

MAINGUENEAU, Dominique. A propósito do ethos. **Ethos discursivo**. São Paulo: Contexto, p. 11-29, 2008.

MAINGUENEAU, Dominique. **Discurso e Análise do Discurso**. Trad. Sírio Possenti. Parábola Editorial, 2015.

MAINGUENEAU, D. **Retorno crítico à noção de ethos**. Letras de Hoje, Porto Alegre: v. 53, n. 3, p. 321-330, 30 dez. 2018.

MAINGUENEAU, Dominique. Ethos e apresentação de si nos sites de relacionamento. **Doze conceitos em Análise do Discurso**. São Paulo: Parábola, p. 79-98, 2010.

MAINGUENEAU, Dominique; ROCHA, Décio. **Análise de textos de comunicação**. Cortez, 2000.

NOMICHI. Fena: Pirate Princess | Anime original feito em parceria entre Crunchyroll e Adult Swim ganha trailer impressionante. **Sakuga Brasil**. 16 jun. 2021. Disponível em: <https://sakugabrasil.com/fena-pirate-princess-anime-original-feito-em-parceria-entre-crunchyroll-e-adult-swim-ganha-trailer-impressionante/>. Acesso em: 5 jul. 2023.

NETFLIX. Os Sete Pecados Capitais. **Netflix**, 2014. Disponível em: <https://www.netflix.com/br/title/80050063>. Acesso em: 05. fev. 2024.

PAIXAO, Eric. PRIMEIRAS IMPRESSÕES: SONO BISQUE DOLL WA KOI WO SURU. **Anime United**. 08 jan, 2022. Disponível em: <https://www.animeunited.com.br/blog/primeiras-impressoes/temporada-de-inverno-2022/primeiras-impressoes-sono-bisque-doll-wa-koi-wo-suru/>. Acesso em: 07 jul. 2023.

PICCIN, Stéla. A constituição da análise de discurso de Michel Pêcheux. **Revista DisSoL-Discurso, Sociedade e Linguagem**, n. 4, 2016.

RECHENIOTI, Gabriel; REZENDE, Guilherme. A popularização dos animes no Brasil. **Jornalismo Rio**. 13 dez. 2021. Disponível em: <https://jornalismorio.espm.br/destaque/a-popularizacao-dos-animes-no-brasil/>. Acesso em: 5 jul. 2023.

REDAÇÃO, Streaming Flix.. Data de lançamento da 2ª temporada mais do que um casal, mas não amantes: Fuukoi – Fuufu Ijou, Koibito Miman Previsões da 2ª temporada. **Streaming Flix**. 23 nov. 2022. Disponível em: <https://streamingflix.com.br/2022/11/23/data-de-lancamento-da-2a-temporada-mais-do-que-u>

[m-casal-mas-nao-amantes-fuukoi-fuufu-ijou-koibito-miman-previsoes-da-2a-temporada](#). Acesso em: 07 jul. 2023.

ROCK CONTENT. Direcione ainda mais as suas ações de marketing para a sua persona utilizando o Mapa de Empatia. **Rock Content**, 2019. Disponível em: <https://rockcontent.com/br/blog/mapa-de-empatia/#:~:text=Desenvolvido%20pela%20consultoria%20internacional%20de,da%20vida%20de%20uma%20persona>. Acesso em: 10 mai. 2024.

RODRIGUES, Kelen. O ETHOS DISCURSIVO: UMA ANÁLISE POR MEIO DE SEUS TRAÇOS NA PERSONAGEM LORD HENRY NO ROMANCE THE PICTURE OF DORIAN GRAY, DE OSCAR WILDE. **Revista (Con) Textos Linguísticos**, v. 8, n. 10, p. 139-158, 2014.

SALEME, Isabelle. Homem é preso acusado de matar ex na frente do filho no Maranhão. **CNN Brasil**. Disponível em: <https://www.cnnbrasil.com.br/nacional/homem-e-preso-acusado-de-matar-ex-na-frente-ao-filho-o-no-maranhao/>. Acesso em: 17 mar. 2024.

SILVA et al. **A influência da Mídia na Construção do Feminino: O Caso “Bela, Recatada e do Lar”**. 2016. XVIII Congresso de Ciências da Comunicação na Região Nordeste, Caruaru-PE, p. 1-12. Disponível em: <http://www.portalintercom.org.br/anais/nordeste2016/resumos/R52-1123-1.pdf/>. Acesso em: 15 out. 2023.

SILVA, Obdália Santana Ferraz. Os ditos e os não-ditos do discurso: movimentos de sentidos por entre os implícitos da linguagem. **Revista entreideias: educação, cultura e sociedade**, n. 14, 2008.

URBANO, Krystal; ARAUJO, Mayara. O fluxo midiático dos animês e seus modelos de distribuição e consumo no Brasil. **Ação Midiática–Estudos em Comunicação, Sociedade e Cultura.**, v. 21, n. 1, p. 81-101, 2021.

VELASCO, Clara; GRANDIN, Felipe; PINHONI, Marina. Brasil bate recorde de feminicídios em 2022, com uma mulher morta a cada 6 horas. **G1**. Disponível em: <https://g1.globo.com/monitor-da-violencia/noticia/2023/03/08/brasil-bate-recorde-de-feminicidios-em-2022-com-uma-mulher-morta-a-cada-6-horas.ghtml>. Acesso em: 08 mar. 2024.

WITTENFELT, Mimoso. **Practically Naked: Fan Service in Anime as Hyper-Gendered Performances of Spectacle**. 2020.